

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay (5 Yaş)

Tarih: 01.10.2026 Perşembe

ALAN BECERİLERİ, ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

Türkçe Alanı

TADB. Dinleme / İzleme

TADB.1. Dinleyecekleri / izleyecekleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri yönetebilme

TADB.1.b. Seçilen materyalleri dinler / izler.

TADB.2. Dinledikleri / izledikleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyaller ile ilgili yeni anlamlar oluşturabilme

TADB.2.a. Dinledikleri / izledikleri materyaller ile ön bilgileri arasında bağlantı kurar.

TADB.2.b. Dinledikleri / izledikleri materyaller hakkındaki tahminini söyler.

Matematik Alanı

MAB3. Matematiksel Temsil

MAB.9. Matematikle ilgili temsillerden yararlanabilme

MAB.9.a. Temel geometrik şekilleri isimlendirir.

MAB.9.d. Temel geometrik şekilleri farklı materyallerle oluşturur.

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.a. Yapmak istediği sanat etkinliğinin türüne karar verir.

SNAB.4.b. Sanat etkinliği için gerekli materyalleri seçer.

SNAB.4.c. Sanat materyallerini amacına uygun biçimde kullanır.

SNAB.4.ç. Sanat etkinliklerine aktif olarak katılır.

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Motor Beceriler

HSAB.1. Farklı çevre ve fiziksel etkinliklerde temel hareket becerilerini sergileyebilme

HSAB.1.a. Yer değiştirme becerilerini koordineli biçimde yapar.

HSAB.1.b. Denge gerektiren hareketlerde beden kontrolünü sağlar.

HSAB.1.c. Nesne kontrolü becerilerini koordineli biçimde gerçekleştirir.

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.2. Odaklanma

E3.3. Yaratıcılık

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri

SDB2.2. İş Birliği

Değerler

D3. Çalışkanlık

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

Okuryazarlık Becerileri

OB4. Görsel Okuryazarlık

Kavramlar:

Geometrik şekil: Daire

Boyut: Büyük-küçük

Sözcükler: Daire, köşe, düz kenar, yuvarlak yüzey, çember, benek.

Materyaller: Farklı büyüklük ve renklerde dolu daire kartları, karşılaştırma için köşeli şekil kartları, kâğıt tabak, geniş plastik kapak, oyun hamuru, kalın boya kalemleri, küt uçlu makas, yapıştırıcı, fon kâğıdı, sünger baskı malzemeleri, bir hulahop, yumuşak top, kaymaz yer işaretleri, duyu kartları ve Çekirdek 1 kitabı.

Eğitim / Öğrenme Ortamları: Sohbet ve inceleme için minderli çember alanı hazırlanır. Matematik merkezine daire kartları ve yuvarlak yüzeyli nesneler; sanat masalarına kesme, kolaj, hamur ve baskı malzemeleri yerleştirilir. Hareket alanı engellerden arındırılır, kaymaz daire işaretleri çocukların birbirine çarpmadan hareket edebileceği aralıklarla sabitlenir. Gereksinim duyan çocuk için etkinliği izleyebileceği sakın bir alan ayrılır.

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Öğretmen çocukları sınıf kapısında güler yüzle karşılar ve her çocukla göz teması kurarak "Günaydın, seni gördüğüme sevindim. Sınıfımıza hoş geldin." der. Çocukların çantalarını ve kişisel eşyalarını ait oldukları yerlere yerleştirmelerine rehberlik edilir. Sınıfa geçen çocuklar çember alanında bir araya gelir. Rutin panosu birlikte incelenir; gün, tarih, ay, mevsim ve hava durumu konuşulur. Duygu kartları ortaya yerleştirilir. İsteyen çocuk "Bugün kendimi ... hissediyorum." cümlesini tamamlar; konuşmak istemeyen çocuk duyu kartını gösterebilir. Güne sağlıklı başlamak için [Dinazor şarkısı](#) hareketleri hep birlikte yapılır. (E2.5)

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklar oynamak istedikleri merkezi seçer ve merkezdeki yerlerini mandallarıyla belirtir. Daire kartları ve yuvarlak yüzeyli nesneler incelemeye açık tutulur. Öğretmen çocukların seçimlerini, materyal kullanımını ve akranlarıyla oyunlarını izler; gerektiğinde oyuna katılarak destek verir.

İlgili öğrenme merkezlerine [Geometrik Şekil Daire Kavramı ile ilgili Flash Kartları](#) çıktı alınarak koyulur.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Toplanma zamanı geldiğinde "[Topla Topla Yerine Koy](#)" şarkısı eşliğinde sınıf toplanmaya başlanır.

TOPLA TOPLA YERİNE KOY ŞARKISI

Topla topla yerine koy

Oyuncaklar mutlu olsun

Arkadaşın da oynasın

Sınıfımız güzel olsun.

Müzik bittiğinde hep birlikte merkezlerin düzenli toplanıp toplanmadığı kontrol edilir.

Bir sağa baktım

Bir sola baktım

Lokomotif yaptım

Cuf cuf cuff.

Tekerlemesi söylenerek sıra olunur ve kahvaltı öncesinde elleri yıkamaya gidilir. Kahvaltı öncesinde nelere dikkat edilmesi gerektiği anlatılır. (Yemek yerken konuşmamak vb.) Sonrasında dua edilerek kahvaltıya geçilir. Çocuklar kahvaltılarını yaptıktan sonra ellerini yıkar ve sınıfa geçilir.

ETKİNLİKLER

Matematik (Büyük Grup ve Küçük Grup Etkinliği)

Öğretmen dolu bir daire kartı ile köşeli bir şekil kartını gösterir. Çocuklar kartların sınırlarını parmaklarıyla izler. "Parmağın nerede yön değiştiriyor? Hangi şeklin köşesi yok?" soruları yöneltilir. Dairenin köşesi ve düz kenarı olmadığı, sınırının yuvarlak olduğu açıklanır. Şeklin adı birlikte söylenir. Farklı renk ve büyüklükteki daireler gösterilir; çocuklar bunları da "daire" olarak adlandırır. (MAB.9.a, E3.2)

[Geometrik Şekil Daire Kavramı ile ilgili Flash Kartları ve Slayt Gösterisi](#) incelenir. Çocuklar görsellerdeki daireleri gösterip isimlendirir. Kâğıt tabağın ve kapağın düz yüzeyine bakılarak daireye benzerliği konuşulur. Çocuklara küçük toplardan verilir. Topları elleriyle dokunarak incelemeleri ve düşüncelerini söylemeleri istenir. (MAB.9.a, OB4)

[Şekilleri Öğreniyorum Daire Eğitici Filmi](#) ve [Daire Nasıl Çizilir?](#) seyredilir.

Çocuklara günlük hayatta gördüğümüz daire şekline benzeyen neler olduğu sorulur. Sınıfta daire şekline benzeyen nesneleri göstermeleri istenir. Her şey kapı, evler, arabalar vs. daire olsaydı ne olurdu sorusuna cevap aranır? Masaya farklı geometrik şekillere benzeyen lego ve oyuncaklar koyulur ve daire şekline benzeyenleri bulmalar ve

ayırmaları istenir. Daire şekline benzediğini nasıl tahmin ettikleri sorulur. Çocuklarda oyun hamurları ile sadece daireden evler, arabalar, ağaçlar vb. yapmaları istenir. Çocuklardan kullandıkları malzemeyi ve oluşturdukları şeklin adını söylemeleri istenir. (MAB.9.a, MAB.9.d., E3.3.)

Sanat (Büyük Grup ve Bireysel Etkinlik)

Çocuklar "Daire Adam" çalışmasını yapmak üzere masalara geçer. Etkinlik örneği ve daire, kol, bacak ve göz kalıpları incelenir. Çocuklar çalışmalarını bütün hâlindeki kalıbı boyayarak mı yoksa ayrı parçaları kesip yapıştırarak mı oluşturmak istediklerine karar verir. Tercihlerine uygun boya, kâğıt, makas ve yapıştırıcıyı seçerler. (SNAB.4.a, SNAB.4.b)

Boyama çalışmasını seçen çocuklar Daire Adam'ın daire biçimindeki gövdesini kırmızıya, diğer bölümlerini istedikleri renklere boyar. Kesme-yapıştırma çalışmasını seçen çocuklar daire kalıbını kırmızıya boyar; daireyi, kolları, bacakları ve gözleri küt uçlu makasla keser. Kolları dairenin iki yanına, bacakları altına, gözleri yüz bölümüne yerleştirir. Parçaların konumlarını kontrol ettikten sonra yapıştırır ve ağız çizerek yüzü tamamlarlar. Kesmekte zorlanan çocuklara gerekli bölümlerde destek verilir. Çocuklar malzemeleri amacına uygun kullanarak çalışmalarını tamamlar; Daire Adamlarına bir isim verip arkadaşlarına tanıtır. [Daire Sanat Etkinliği](#) yapılırken arka plandan [Daire Şarkısı](#) açılabilir. (SNAB.4.c, SNAB.4.ç.)

Türkçe (Büyük Grup Etkinliği)

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taş atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir. [Daire Tekerlemesi](#) önce öğretmen tarafından söylenir sonra çocuklarla birlikte tekrar edilir. (TADB.1.b)

DAİRE TEKERLEMESİ

Daire daire dairecik

Ortasında havuzcuk

Bir kuş geldi su içti

Sonra pır diye uçtu

[Çok Yaş Daire Hikâyesi](#) seyredilir. Çocukların daire hakkında bildiklerini hatırlamaları sağlanır. Hikâye izlenmeye başlanır; uygun bir noktada durdurularak "Buraya kadar neler oldu? Bundan sonra ne olabilir?" diye sorulur. Her çocuğa tahminini söylemesi için zaman verilir. Hikâye kaldığı yerden izlenir. (TADB.1.b, TADB.2.b)

Hareket ve Sağlık (Büyük Grup ve Küçük Grup Etkinliği)

"Maarifin Kalbinde Oyun" bülteninin Ekim bölümündeki Hareketli Çember oynanır. Önce dolu daire kartı ve içi boş hulahop birlikte gösterilerek aynı nesne olmadıkları açıklanır. Çocuklar geniş bir halka oluşturup el ele tutuşur; hulahop iki çocuğun birleşen elleri arasına geçirilir. Çocuk hulahopu başından, gövdesinden ve bacaklarından geçirirken ağırlığını kontrollü aktarır; dengesini sağlayıp hulahopu yanındaki arkadaşına iletir. Öğretmen önce hareketi gösterir, ardından her çocuğa deneme fırsatı verir. Çocuklar arkadaşlarının hazır olmasını bekler, ortak hız üzerinde anlaşır ve hulahopu başlangıca ulaştırır. (HSAB.1.b, HSAB.1.c, SDB2.2, D3.4)

Zorlanan çocuk gerektiğinde arkadaşının elini bırakıp yeniden tutabilir; hulahop çekiştirilmez ve baş-boyun çevresinde zorlanmaz. İlk tur tek hulahopla, yarışmadan tamamlanır.

Çocuklar erken okuryazarlık çalışması için masalara geçerler. Çekirdek 1 kitabında "HAYVANLARIN BENEKLERİ" başlıklı sayfa açılır. Çocuklar hayvanların beneklerini inceler; hepsinin daire biçiminde olmadığını fark etmelerine fırsat verilir. Kitaptaki tuval alanında farklı benekler kullanarak bir resim oluştururlar. Çocuk amacına uygun olarak boyama çalışmasını tamamlar. Daire biçiminde benek yapmayı seçen çocuklara gün içinde oluşturdukları şekil hatırlatılır. (SNAB.4.a, SNAB.4.c, SNAB.4.ç, OB4)

Çocuklar çalışmalarını ve kişisel eşyalarını toplar. Ertesi gün yeniden görüşmek üzere vedalaşılır; çocuklar aile bireylerine teslim edilir.



GÜNÜ DEĞERLENDİRME

Gün sonunda çocuklarla kısa bir değerlendirme çemberi oluşturulur. Çocukların gün içerisinde gerçekleştirdikleri etkinliklere ilişkin deneyimlerini, düşüncelerini ve duygularını paylaşımlarına fırsat verilir. Daha sonra etkinliklerle ilgili aşağıdaki sorular sorularak günün değerlendirilmesi yapılır.

- Bugün daireyi hangi malzemelerle oluşturdu?
- Büyük ve küçük dairelerin ortak özelliği nedir?
- Yaptığın sanat çalışmasında hangi malzemeleri seçtin?
- Hulahopu geçirirken dengeni nasıl korudun? Arkadaşın sana nasıl yardımcı oldu?
- En çok hangi etkinlikten hoşlandın? Hangi bölümde yardım istedin?
- Evinde hangi nesnenin düz yüzeyi daireye benziyor?

Genel Değerlendirme: Çocuklar daireyi tanıma, farklı malzemelerle oluşturma ve hikâyeye ilişkin tahminlerini paylaşma çalışmalarına ilgiyle katıldı. Kesme ve hulahoptan geçme sırasında desteğe ihtiyaç duyan çocuklara sunduğum bireysel rehberlik katılımlarını kolaylaştırdı. Somut materyaller ve birbirini tamamlayan etkinlikler öğrenme sürecini destekledi; kesme-yapıştırma çalışmasına daha fazla zaman ayrılması gerektiği görüldü.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme: Çocuktan aynı daireyi hamur, kâğıt ve baskı malzemesiyle oluşturma, malzeme değişse de şeklin adının değişmediğini anlatması istenebilir. Farklı büyüklükteki daireleri kullanarak seçtiği sanat çalışmasına yeni ayrıntılar eklemesi desteklenebilir. Hareketli Çember oyununda geçişi kolaylaştıran bir beden hareketi önerip arkadaşlarına göstermesi istenebilir.

Destekleme: Daireyi ayırt etmede önce bir daire ve belirgin köşeleri olan tek bir kart sunulabilir; seçenekler aşamalı artırılabilir. Hamur için geniş kapak, kesme için kalın çizilmiş büyük daire veya hazır kesilmiş parça sağlanabilir. Hulahop geçişi önce tek başına ve yetişkinin yakın desteğiyle denenebilir; el bırakma ve daha geniş hulahop kullanma seçeneği sunulabilir. Daireyi Kap oyununda yürünecek mesafe kısaltılabilir ve görsel dur-yürü işaretleri kullanılabilir.

AİLE / TOPLUM KATILIMI

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Evde daire olan nesneleri birlikte bulmaları istenir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

[Puzzle](#), [Hafıza Oyunu](#), [İnteraktif Çalışmalar](#), [İnteraktif Oyunlar](#)

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER / ÖNERİLER

[Daire Şarkısı](#)

DAİRE ŞARKISI

Kenarım köşem yok benim
Ben bir daireyim
Bazen bir topa
Bazen bir pizzaya benzerim
Haydi bak etrafına
Beni çevrende ara

[Daireyi Kap Oyunu](#) için sınıf mevcudundan bir eksik daire olarak kesilmiş kağıtlar yere sabitlenir. Bir çocuk sayışarak ebe seçilir. Müzik açılır ve çocuklar dairelerin üzerinde dans etmeye başlarlar. Müzik durduğu zaman herkes yer değiştirir. Ebe olan çocuk da yer kapmaya çalışır. Oyun bu şekilde devam eder. Oyun sonunda oyunun kuralları hakkında konuşulur. Çocuklardan farklı kural önerileri alınır.