

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 21.09.2026

ALAN BECERİLERİ, ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

MATEMATİK ALANI

MAB6. Sayma

MAB.1. Sayıları farklı durumlarda doğru kullanabilme

MAB.1.c. 1 ile 5 arasında nesne / varlık miktarını saymadan / bir bakışta söyler.

MAB.1.ç. 1 ile 20 arasındaki nesne / varlık miktarını sayarak belirler.

TÜRKÇE ALANI

TADB. Dinleme / İzleme

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

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

TAE0B. Erken Okuryazarlık

TAE0B.5. Yazma öncesi becerileri kazanabilme

TAE0B.5.a. Yazma için uygun oturma pozisyonu alır.

TAE0B.5.b. Kalem doğru tutmak için üç parmağını işlevsel olarak kullanır.

SANAT ALANI

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

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

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)

SDB2.1. İletişim Becerisi

DEĞERLER

D11 ÇALIŞKANLIK

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

OKURYAZARLIK BECERİLERİ

OB4. Görsel Okuryazarlık

Kavramlar:

Sayı/Sayma:1 Sayısı (1-20 Arası Sayılar)

Sözcükler: Rakam, miktar, kukla, kuzu, çubuk.

Materyaller: 1 rakamı kartları; bir, iki ve üç nesne içeren resim kartları; farklı sembol kartları; kukla şablonları; boya kalemleri; küt uçlu makas; yapıştırıcı; geniş ve ucu yuvarlatılmış çubuklar; oyun hamuru; büyük bloklar; küçük tepsiler; silinebilir yüzey ve kalem; nemli bez; çalışma sayfaları; duygu kartları.

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Çember alanı ve çalışma masaları hazırlanır. Kartlar çocukların ulaşabileceği güvenli noktalara yerleştirilir. Her çocuğun aramaya katılabileceği sayıda 1 kartı hazırlanır. Kukla ve oyun hamuru materyalleri erişilebilir biçimde düzenlenir. 1 Rakamı Flash Kartları ve Slayt Gösterisi ile Kuzu Zumi içeriği öğretmen tarafından önceden incelenerek hazır bulundurulur.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Çocuklar gelmeden sınıf hazırlanır. Gelen çocuklar kapıda karşılanır ve selamlanır, çocukların ayakkabılarını koymaları ve pandiflerini giymeleri için rehberlik edilir.

Çocukların sandalyelerini alarak çember şeklinde oturmaları sağlanır. Çocuklar çemberde otururken öğretmen **duygu kartlarını** (mutlu, üzgün, şaşkın, korkmuş vb.) gösterir. Çocuklardan o anki duygularına uygun kartı seçmeleri ve "Bugün böyle hissediyorum çünkü..." diye kısa açıklama yapmaları istenir, her çocuk konuşması için cesaretlendirilir. O gün okula gelmeyen öğrenci olup olmadığı sorulur. Çocuklar sınıfın girişinde oluşturulan, "**Mandallarla Yoklama Tablosunda**" her çocuğun kendi sayısının, resminin veya isminin olduğu etiketleri kontrol etmelerine fırsat verilir, aynı zamanda arkadaşlarının isimlerini öğrenip öğrenmedikleri gözlemlenir. O günün sınıf yoklaması alınır. Takvim ve hava durumu panosu kısaca incelenir. Günlük akış panosu üzerinden önce ve sonra yapılacak çalışmalar açıklanır.

Çocukların güne daha sakin ve odaklanmış başlayabilmeleri için "**Mini Nefes Egzersizi**" yapılır. Çocuklara "Şimdi bir elimizde çiçek, diğer elimizde mum olduğunu hayal ediyoruz. Çiçek koklarken ne yaparız? Peki sizler mumu nasıl üflüyorsunuz? Çocuklara şimdi aynı çiçek koklar gibi burnumuzdan derin nefes alacağımızı ve mum üflerken de ağzımızla nefes vereceğimizi söylenir. Öğretmenin liderliğinde oyun başlanır. Çiçek kokluyoruz" (derin nefes al) - "Mum üflüyoruz" (nefes ver) şeklinde söylenir ve çocuklarla birlikte yapılır.

Güne sağlıklı başlamak için [Zumba Kids](#) hareketleri hep birlikte yapılır. (E2.5.) Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklara "Bugün nerede oynamak istersin?" diye sorulur. Çocuklar verdikleri yanıtlara uygun merkezlere yönlendirilir. Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir. Blok, kitap, sanat ve dramatik oyun merkezlerinde serbest oyun için yeterli süre tanınır. Oyun hamuru ve dokulu kartlar keşfe açık tutulur. Öğretmen çocukların seçimlerini, akran etkileşimlerini ve yardım isteme biçimlerini gözlemler. Materyalleri sırayla kullanmaları desteklenir. (D12.1, SDB2.1) Tepsi ya da ona benzer geniş bir kaba tuz, kinetiks kum vs. koyulur ve çocukların sayılar yapmalarına olanak sağlanır.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Öğrenme merkezlerinde oyun sonunda [Toplanma Müziği](#) açılır. Müzik sonunda tüm merkezlerin düzenli bir şekilde toplanması sağlanır. 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. Tüm çocuklara kahvaltısını yaptıktan sonra eller yıkanır ve sınıfa geçilir.

ETKİNLİKLER

Matematik-Sanat-Oyun (Bütünleştirilmiş Büyük-Küçük Grup ve Bireysel Etkinlik)

Çocuklar masaya alınır ve 1 rakamı kuklası yapılır. Göz yerine istenirse hazır gözler kullanılabilir. Kuklanın arkasına abeslang çubuk yada pipet yapıştırılır. Çocukların materyalleri uygun biçimde kullanmalarına rehberlik edilir. Her çocuk kuklasını kendi seçtiği ayrıntılarla tamamlar. (SNAB.4.c.) Çocukların kısa bir süre 1 rakamı kuklalarını konuşturmalarına fırsat verilir. (E2.5., SDB1.2.) 1 Rakamının yazılışı, yazılış yönü vurgulanarak gösterilir. Sayıları yazarken ters yazılmaması gerektiği vurgulanır. (SDB2.1.) Hep birlikte işaret parmaklarımızda havada 1 rakamı çizme çalışması yapılır. Masaya 1 rakamının haricinde ters yazılmış 1,7,2 vb sayıların bulunduğu kartlar koyar. Çocuklardan 1 doğru yazılmış 1 sayılarını bulmaları istenir. (TADB.2.) [1 Rakamı Flash Kartları ve Slayt Gösterisi](#) izlenir ve görseller hakkında konuşulur. (MAB.1., OB4.) Masalara geçilir ve oyun hamurundan bir rakamı çalışması yapılır. Bir rakamının yanına bir tane ev, ağaç vb yapılır. "Sınıfta bir tane olan neler var?" diye sorulur ve 1 tane olan şeyler hep birlikte bulunur. Bir tane olan nesneler bir rakamı ile ilişkilendirilir. Sınıfın çeşitli yerlerine "1" rakamı bulunan kartlar gizlenir.

Çocuklardan sınıf içinde bu kartları bulmaları ve buldukları kartları öğretmene getirmeleri istenir. Buldukları her "1" rakamı için bir puan alırlar ve en fazla kartı bulan çocuğa küçük bir ödül verilir. (O gün öğretmenin verdiği görevleri yapma ödülü, 1. Sırada yer alma vb)

Türkçe (Büyük Grup Etkinliği)

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir. Bir rakamı ile ilgili tekerleme sözlerine uygun hareketleri yaparak söylenir.

1 RAKAMI

Bir rakamıym ben tekim

Bu uzun gövde benim

Küçük de bir burnum var benim

Bazen pipete benzerim.

Alıntı

Öğrendiğimiz parmak oyunları ve tekerlemeler tekrar edildikten sonra hikaye saatine geçilir. [Kuzu Zumi](#) açılır ve birlikte seyredilir.

1 Rakamı Oyunu için iki masaya bir ve diğer rakamlar yazılır. Sınıf iki gruba ayrılır. Ve sırayla her çocuk ellerinde ıslak mendil ile gelir ve sadece bir rakamını siler. Önce hangi grup bitirirse o grup kazanır. (E2.5., D11)

Çocuklar erken okuryazarlık çalışması için masalara alınır ve 1 sayısı çizme çalışma sayfası yapılır.(TAE0B.5.)

Çalışmayı erken bitiren çocuklara (her çocuğa yaptırılmalıdır) "1" rakamını tahtada da yazdırılır.

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Sayıları ritmik olarak sayar. Çocukların 1 miktarını nesne, nokta, parmak ve rakamla gösteren kendi kartlarını hazırlayıp eşleştirme oyunu tasarlamaları sağlanabilir. Hazır olan çocuklarla 1-5 arasındaki küçük nesne grupları karşılaştırılabilir. Bir nesnenin yeri değiştiğinde miktarın değişip değişmediği sorularak gerekçelerini açıklamalarına fırsat verilir.

Destekleme: Başlangıç noktası belirgin, kabartmalı rakam modeli; kalın gövdeli kalem; önceden kesilmiş kukla şablonu kullanılabilir. Yönergeler tek basamaklı verilir, öğretmen model olur ve yanıt için süre tanır. Çocuklar konuşmak yerine göstererek, seçerek veya nesne yerleştirerek katılabilir. Hareket alanı çocuğun erişimine göre düzenlenir; gerektiğinde masa başında kart bulma seçeneği sunulur.

GÜNÜ DEĞERLENDİRME

Çocuklarla kısa bir değerlendirme çemberi oluşturulur. Yanıtlar sözlü anlatım, kukla, kart seçimi veya nesne gösterme yoluyla alınabilir.

- 1 rakamını diğer işaretlerin arasından nasıl buldun?
- Bir tane nesneyi hangi yollarla gösterdik?
- Bugün en çok hangi etkinlikten hoşlandın? Neden?
- Bir rakamını yaparken veya kartını ararken nasıl hissettin?
- Evinde bir tane olan neler var?
- Masaya bir tane kaşık koymayı istesem ne yaparsın?
- Bugün hangi çalışmayı kendi başına yapabildin?
- Nerede yardıma ihtiyaç duydun; yeniden denesem nasıl yapardın?

Genel değerlendirme: Çocukların katılımı, ilgisi, akranları ve öğretmenleriyle etkileşimleri; tek nesnenin miktarını bir bakışta söyleme, 1 rakamını seçme ve miktarı farklı yollarla gösterme süreçleri değerlendirildi. Kukla yapımı, kalem kullanımı ve güvenli hareket sırasında bağımsız yaptıkları ile ihtiyaç duydukları destekler kaydedildi. Etkinliklerin gelişim özelliklerine, ilgi ve ihtiyaçlara uygunluğu; öğrenme çıktıları, materyaller, süreler, geçişler ve farklılaştırmanın katılıma etkisi gözden geçirildi. Öğretmenin yönergelerinin açıklığı, model olması, çocuklara yeterli süre tanınması ve gereksinimlerine uygun destek sunması değerlendirildi.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelerden evde 1 tane olan şeyleri çocukları ile birlikte bulmaları istenir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

***Ailelerden ertesi gün derste kullanmak için kırmızı balon göndermeleri, çocukların da kırmızı renkli giysiler giyerek gelmeleri istenir. (Balon şiirme makinası yoksa evden balonların şişirilmiş ve ağzı bağlanmış olarak göndermeleri istenebilir.

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

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

Sanat etkinliğinde 1 sayısı yırtma yapıştırma ya da kesme yapıştırma yöntemi ile de yapılabilir.

[1 Rakamı Flash Kartları ve Slayt Gösterisi](#)

[1 Rakamı Şarkısı](#)

[1 Rakamı Kuklası ve Etkinlikleri \(Emine Öğretmen Etkinlikleri\)](#)

[1 Rakamı Kuklası Su Aygırı \(Emine Öğretmen Etkinlikleri\)](#)

1 sayısı için farklı dokulardan (keçe, zımpara, ponpon, ip, düğme) hazırlanmış "Hissetme Kartları" ekleyebilirsiniz. Çocuklar parmaklarıyla üzerinden geçerek yazım yönünü öğrenir.

[1 Zürafa Zuzu Tek Başına Şarkısı](#)