

## 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.a. 1 ile 20 arasında ileriye doğru birer ritmik sayar.

MAB.1.b. 10'dan 1'e geriye doğru ritmik sayar.

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.

##### MAB1. Matematiksel Muhakeme

###### MAB.3. Matematikle ilgili durumları yorumlayabilme

MAB.3.a. Matematikle ilgili bir durumu nesne / çizim / sembolle gösterir.

MAB.3.b. Sayıları nesne / çizim / rakam kullanarak gösterir.

#### TÜRKÇE ALANI

##### 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.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.

### EĞİLİMLER

#### E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

#### E3. Entelektüel Eğilimler

E3.2. Odaklanma

### PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

#### SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme)

SDB2.1. İletişim

#### DEĞERLER

D3. Çalışkanlık

D3.1. Azimli olmak

#### OKURYAZARLIK BECERİLERİ

OB4. Görsel Okuryazarlık

**Kavramlar:** Sayı / sayma: 1 sayısı; 1-20 arası sayılar.

**Sözcükler:** Rakam, sayı, miktar, kukla.

**Materyaller:** 1 rakamı kartları, birden beşe kadar nesne içeren resim kartları, farklı sembol kartları, kukla şablonları, kalın kalem, boyalar, küt uçlu makas, yapıştırıcı, yuvarlatılmış geniş çubuk, oyun hamuru, bloklar, silinebilir yüzey, nemli bez, çizgi çalışma sayfaları.

**Eğitim / Öğrenme Ortamları:** Çember ve masa alanları hazırlanır. Rakam kartları güvenli ve ulaşılabilir yerlere konur. Her çocuğun kart bulabileceği sayıda kart hazırlanır.

## ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

### ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

#### GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Çocuklar kapıda selamlanır; eşyalarını yerleştirmeleri ve panduflarını giymeleri desteklenir. Çemberde duygu kartlarından seçim yaparak o gün nasıl hissettiklerini söyler veya gösterirler. Mandallarla yoklama tablosu kullanılır. Takvim ve hava durumu kısaca konuşulur; günlük akış paylaşılır. "Çiçek kokla, mumu üfle" hayaliyle kısa ve zorlamadan nefes çalışması yapılır. [Zumba Kids](#) ile güne başlanır.

#### ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

"Bugün nerede oynamak istersin?" sorusuyla çocukların merkez seçmeleri desteklenir. Blok, kitap, sanat ve dramatik oyun merkezleri hazırlanır. Oyun hamuru ve dokulu rakam kartları keşfe açık tutulur. Çocuklar serbestçe oynar; isteyenler oyun hamuru veya serbest resim çalışması yapar. Öğretmen akran etkileşimlerini gözlemler ve gerektiğinde destek olur.

#### BESLENME, TOPLANMA VE TEMİZLİK

[Toplanma Müziği](#) veya "Topla Topla Yerine Koy" eşliğinde kullanılan malzemeler yerlerine kaldırılır. "Bir sağa baktım / Bir sola baktım / Lokomotif yaptım / Cuf cuf cuff" tekerlemesiyle sıra olunur. Eller yıkanır; beslenme sırasında güvenli ve sakin yeme davranışları desteklenir. Beslenme sonunda eller yıkanır ve sınıfa dönülür.

#### ETKİNLİKLER

##### Matematik ve Sanat (Bütünleştirilmiş Büyük Grup ve Bireysel Etkinlik)

Çocuklar çemberde öğretmenle birlikte 1'den 20'ye ileriye doğru birer ritmik sayar. Ardından 10'dan 1'e geri sayım yaparlar. Öğretmen sayma dizisine gerektiğinde model olur; bireysel güçlükler not edilir. Ana çalışmanın tek bir nesnenin miktarı ve 1 sayısı olduğu açıklanır. (MAB.1.a, MAB.1.b)

Öğretmen bir nesne gösterir ve "Kaç tane?" diye sorar. Çocuklar tek nesnenin miktarını saymadan, bir bakışta söyler. Hazır bulunuşluğa göre iki, üç, dört ve beş nesneli küçük gruplar kısa süre gösterilir; söylenen miktar, nesnelere tek tek dokunarak sayma yoluyla kontrol edilir. Bir nesnenin yeri değiştirildiğinde hâlâ bir tane olduğu fark ettirilir. (MAB.1.c, MAB.1.ç, E3.2)

[1 Rakamı Flash Kartları ve Slayt Gösterisi](#) incelenir. Çocuklar bir nesneyi, bir noktayı ve 1 rakamını gösteren kartları eşleştirir. "Masada bir kalem var." durumunu bir blokla veya bir nokta çizerek gösterir. Oyun hamuruyla 1 rakamı yapıp yanına bir ev ya da bir ağaç yerleştirir. Böylece bir miktarını nesne, çizim ve rakamla gösterirler. (MAB.3.a, MAB.3.b, OB4)

1 rakamı kuklası için çocuklar boyama veya kâğıtla kaplama yöntemini seçer; boya, kâğıt ve yapıştırıcı arasından gerekli malzemeleri alır. Kuklayı tamamlayıp yuvarlatılmış çubuğunu öğretmen desteğiyle yapıştırır. Gözler çizilebilir. Malzemeler amacına uygun kullanılır. Çocuklar kuklalarını kısa süre konuşturur. (SNAB.4.a, SNAB.4.b, SNAB.4.c, SDB2.1)

Sınıftaki bir tane olan nesneler aranır. Ardından ulaşılabilir yerlere bırakılan 1 kartları bulunur; her çocuk bir kart alıp getirir ve yanına bir nesne yerleştirir. Herkesin katılımı sağlanır; en çok kartı bulmaya dayalı ödül verilmez. Çocuklar kendi sırasını bekler. (MAB.3.b, SDB1.2, E2.5)

##### Türkçe (Büyük Grup ve Bireysel Etkinlik)

Bir rakamı tekerlemesi hareketlerle söylenir: "Bir rakamıyım ben tekim / Bu uzun gövde benim / Küçük de bir burnum var benim / Bazen pipete benzerim." Öğrenilen parmak oyunları tekrar edilir. [Kuzu Zumi](#) içeriği izlenir; çocukların hikâyeye ilişkin duygu ve düşünceleri dinlenir.

Çocuklar masalara geçer. Ayakların desteklenmesi, kâğıdın uygun konumu ve rahat oturma gösterilir. Kalem başparmak, işaret parmağı ve orta parmakla işlevsel kullanmaları desteklenir. Büyük boyutlu 1 çizgisi üzerinde parmakla yön izlenir, ardından çalışma sayfasında kısa çizme denemeleri yapılır. Ters çizim olduğunda model tekrar gösterilir; çok sayıda tekrar veya kusursuz yazım beklenmez. Çalışmayı sürdüren çocukların çabaları fark edilir. (TAE0B.5.a, TAE0B.5.b, D3.1)

##### Matematik (Küçük Grup Etkinliği)

[1 Rakamı Oyunu](#) için silinebilir yüzeye 1 ve birkaç farklı rakam yazılır. Çocuklar sırayla nemli bezle yalnızca 1 rakamını siler. Her turdan sonra yanına bir nokta çizer veya bir blok koyarak miktarı gösterir. Yarışın yerine bütün çocukların denemesi ve birbirine fırsat vermesi esas alınır. (MAB.3.a, MAB.3.b, SDB1.2, E2.5)

## FARKLILAŖTIRMA

**ZenginleŖtirme:** Çocuklar bir miktarını gösteren kendi nesne, nokta ve rakam kartlarını hazırlayabilir; nesnenin yeri deęiŖtięinde miktarın deęiŖip deęiŖmedięini açıklayabilir.

**Destekleme:** İlk olarak tek nesne ve az sayıda kart kullanılabilir. Kalın kalem, baŖlangıcı belirgin rakam modeli ve kesilmiş kukla sunulabilir. Sayma dizisinde öğretmenle birlikte katılım sağlanabilir.

## GÜNÜ DEęERLENDİRME

Çemberde aŖaęıdaki sorulardan uygun olanlar yöneltilir. Çocuklar sözle, görselle veya hareketle yanıt verebilir; her sorunun her çocuęa sorulması beklenmez.

- Bir tane nesneyi hangi yollarla gösterdik?
- 1 kartını hangi görselle eŖleŖtirdin?
- Kuklanı yaparken nasıl hissettin?
- En çok hangi oyundan hoşlandın?
- Evinde bir tane olan neler var?
- Masaya bir kaŖık koyman istenirse ne yaparsın?
- Bugün hangi çalışmayı kendi başına yaptın?
- Çizme çalışmasında hangi desteęe ihtiyaç duydun?

**Genel Deęerlendirme:** Çocukların miktarı fark etme, nesne-çizim-rakam ilişkisi kurma ve kalem kullanma süreçleri deęerlendirildi. Model olma, bekleme süresi ve bireysel destekler gözden geçirildi. Kartların, çalışma süresinin ve farklılaştırmanın uygunluęu deęerlendirilerek sonraki uygulamalar için düzenlemeler belirlendi.

## AİLE VE TOPLUM KATILIMI

**Aile Katılımı:** Evde bir tane olan nesneler bulunabilir; bir nesne, bir nokta ve 1 rakamı eŖleŖtirilebilir. Ertesi günkü kırmızı etkinlięi için kırmızı giysi veya bir kırmızı nesne göndermeleri istenir.

**Toplum Katılımı:**

## ALTERNATİF LİNKLER VE ÖNERİLER

Sanat etkinlięinde 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, düęme) hazırlanmış “**Hissetme Kartları**” ekleyebilirsiniz. Çocuklar parmaklarıyla üzerinden geçerek yazım yönünü öğrenir.

[1 Zürafa Zuzu Tek Başına Şarkısı](#)

*Bu içerikte yer alan yazı, fotoęraf ve sair içeriklerin, bireysel kullanım dışında izin alınmadan kısmen ya da tamamen kopyalanması, çoęaltılması, kullanılması, yayınlanması ve dağıtılması yasaktır. İçerięin tüm hakları saklıdır.*