

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 48-60 Ay (4 Yaş)

Tarih: 6 / 10 / 2026 Salı

ALAN BECERİLERİ, ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

MATEMATİK ALANI

MAB1. Matematiksel Muhakeme

MAB.4. Karşılaştırmaya ve tahmine dayalı çıkarım yapabilme

MAB.4.a. Uzunluk, büyüklük, ağırlık veya miktara ilişkin tahmini ile sonucu karşılaştırır.

MAB.4.b. Örüntüyü kuralına uygun olarak devam ettirir.

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 etkinliklerine aktif olarak katılır.

SNAB.4.ç. Sanat etkinliklerinde özgün ürünler oluşturur.

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

SOSYAL-DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

SDB2.1. İletişim

DEĞERLER

D4. Dostluk

D4.2. Arkadaşları ile etkili iletişim kurmak

OKURYAZARLIK BECERİLERİ

OB4. Görsel Okuryazarlık

Kavramlar:

Miktar: Az-çok.

Zıt: Aynı-farklı.

Sözcükler: Miktar, karşılaştırma, eşleme, sıra, örüntü, tekrar, tırtıl.

Materyaller: Aynı renk ve büyüklükte büyük legolar, iki özdeş tepsi, iki özdeş şeffaf plastik bardak, su, iki renkte aynı boy büyük daireler, boş kâğıtlar, yapıştırıcı, pastel boyalar, başlangıcı hazırlanmış kısa örüntü şeritleri, tırtıl başı ve gövde şablonları, az-çok görsel kartları, minderler ve yumuşak toparlar. Renkli Kule oyunu için her çocuk veya ikiliye 10 renkli karton ya da plastik bardak ve renkli kule şablonları; uyarlamada iki renk ve 3-6 bardak hazırlanır.

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Çember alanında minderler ve karşılaştırma tepsileri hazırlanır. Matematik masasında aynı özellikte legolar ile su çalışması için alt tepsi bulundurulur. Sanat masalarında iki renk daireler, boyalar, kâğıtlar ve yapıştırıcılar ayrı kaplara yerleştirilir. Oyun alanında çocukların rahatça hareket edebileceği boşluk bırakılır. Sakin köşede bir minder, az ayrıntılı iki miktar görseli ve kısa bir örüntü şeridi sunulur. Öğrenme ortamlarına [Az Çok Kavramı ile ilgili Flash Kartları ve Slayt Gösterisi](#) çıktı alınır, konulur.

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

Güne Başlama Zamanı

Öğretmen kapıda her çocuğu adıyla karşılar. Çocuk; el sallama, gülümseme, "merhaba" deme veya elini kalbine götürme seçeneklerinden biriyle selam verir. Takvim ve hava durumu panosu kısaca incelenir. Günlük akış görselleri üzerinden önce ve sonra yapılacak çalışmalar konuşulur.

Duygu kartları incelenir. İsteyen çocuk o günkü duygusunu söyler veya kartla gösterir. Güne sağlıklı başlamak için [Oyna ve Dans Et](#) hareketleri hep birlikte yapılır. Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir. (E2.5)

Öğrenme Merkezlerinde Oyun

Çocuklar ilgi duydukları öğrenme merkezlerini seçer. Blok merkezine legolar, sanat merkezine iki renk kâğıt ve boyalar yerleştirilir. Öğretmen çocukların oyunlarını gözlemler; yardım istemelerine, materyalleri paylaşmalarına ve başladıkları oyunu sürdürmelerine rehberlik eder. İlgili öğrenme merkezlerine [Az Çok Kavramı ile ilgili Kartları](#) koyularak çocukların ilgileri çekilir. İsteyen çocukların oyun hamuru ile oynamalarına, isteyen çocukların serbest resim yapmalarına fırsat verilir.

Beslenme, Toplanma ve Temizlik

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

TOPLA TOPLA YERİNE KOY

Topla topla yerine koy

Oyuncaklar mutlu olsun

Arkadaşın da oynasın

Sınıfımız güzel olsun.

Şarkı eşliğinde çocuklar kullandıkları oyuncakları ait oldukları kutulara yerleştirirler. Toplama işlemi tamamlandıktan sonra öğretmen çocuklarla birlikte sınıfı gözden geçirir.

Lavaboya geçerken "Bir sağa baktım, bir sola baktım / Lokomotif yaptım, çuf çuf çuf" tekerlemesi söylenir. Çocukların öğretmen gözetiminde ellerini su ve sabunla yıkamaları desteklenir. Çocuklar yemek masalarına güvenli oturushlarını koruyarak yerleşir, beslenme çantalarını açmayı önce kendileri dener ve ihtiyaç duyduklarında yardım isterler. Beslenme sonrasında çöpler uygun kutuya atılır ve kişisel temizlik yapılır.

ETKİNLİKLER

Matematik (Büyük Grup ve Küçük Grup Etkinliği)

Çocuklar aşağıdaki tekerleme hareketlerle söylenerek çembere davet edilir.

Tık tık tık kim geliyor? (Parmaklar sırayla yere vurulur)

Kanatları renkli bir kelebek geliyor! (Kollar göğüste çapraz yapıp kanat gibi sallanır)

Sessizce çiçeğine konanı, (Minder kastedilir)

Renkli Kelebek çok seviyor! Şışt...

Kelebek şimdi uyuyor!" (Sessizlik sağlanır)

[Tırtıl Kıpır ve Yarım Kalan Yol Hikayesi](#) izlenir/okunur.(OB4.) Öğretmen iki tepsiyi yan yana koyar. Birine aynı renk ve büyüklükte iki lego, diğerine beş lego yerleştirir. "Hangi tepside daha az, hangisinde daha çok lego olabilir?" diye sorar. Çocuklar tahminlerini söyler veya gösterir. Legolar karşılıklı iki sıra hâlinde, her legonun karşısına bir lego gelecek biçimde eşlenir. Çocuklar eşleşmeden kalan legoları fark eder; ilk düşündükleriyle gördükleri sonucu karşılaştırır. Sayma zorunlu tutulmaz. "Bu grupta diğerinden daha çok lego var." denilerek iki grubun birlikte karşılaştırılması desteklenir. (MAB.4.a)

Küçük gruplara aynı özellikte legolar ve iki tepsi verilir. Öğretmen iki ve dört legodan oluşan gruplar hazırlar. Çocuklar önce az ve çok olanı tahmin eder, ardından legoları karşılıklı yerleştirerek kontrol eder. Bir çocuk legoyu yerleştirirken arkadaşı eşini karşısına koyar; sonra roller değiştirilir. Çocuklar "Sıra sende.", "Bana bir lego verir misin?" gibi ifadelerle iletişim kurar. Tepsilerin yerleri değiştirilir ve miktarların değişip değişmediği yeniden incelenir. (MAB.4.a, SDB2.1, D4.2)

Öğretmen alt tepsiye iki şeffaf plastik bardak koyar; birine az, diğerine belirgin biçimde daha çok su doldurur. Çocuklar hangi bardakta daha çok su olduğunu tahmin eder. Bardaklar aynı düz zeminde yan yana getirilir; çocuklar su seviyelerini göstererek tahminlerini kontrol eder. Bardakların büyüklüğü değiştirilmez. Su içilmez; dökülürse birlikte kurulanır. (MAB.4.a)

Somut karşılaştırmaların ardından [Kavramları Öğreniyorum – Az Çok](#) veya [Az Çok Kavramı Eğitici Filmi](#) içinden biri seçilerek kısa bölümler hâlinde izlenir. Ardından [Az Çok Kavramı Flash Kartları ve Slayt Gösterisi](#) incelenir, üzerinde konuşulur. (OB4)

Oyun ve Matematik (Bütünleştirilmiş Büyük Grup Etkinliği)

Maarifin Kalbinde Oyun Bülteni'nin Ekim bölümündeki "Renkli Kule"

oyunu oynanır.

Nasıl Oynanır?

- Oyun bireysel olarak veya ikili gruplar hâlinde oynanabilir.
- Oyuncular bardakları masalarına yerleştirir.
- Öğretmen renk ve katman düzeninin yer aldığı kule şablonunu 10 saniye gösterir, ardından kaldırır.
- Oyuncular şablondaki renk ve katman düzenini hatırlayarak bardaklarla kulelerini oluşturur.
- Tüm oyuncular kulelerini tamamladığında öğretmen şablonu yeniden gösterir. Oyuncular kulelerini şablonla karşılaştırır ve gerekli düzeltmeleri yapar.
- Öğretmen farklı renk ve kule düzenlerinin yer aldığı şablonları kullanarak oyunu tekrarlayabilir.

Bu oyun istenirse şu şekilde de uyarlanabilir: Dört yaş grubunda iki renk ve daha az sayıda bardakla başlanabilir; ilk denemelerde şablon çocukların görebileceği yerde tutulabilir. Üç ve altı bardakla oluşturulmuş iki kule gösterilerek "Hangi kulede daha az, hangisinde daha çok bardak kullanılmış olabilir?" diye sorulur. Çocuklar tahminlerini söyler; ardından kuleleri söküp bardakları karşılıklı eşleyerek tahminlerini kontrol eder. (MAB.4.a)

Örüntü çalışması için bardaklar masaya kırmızı-sarı-kırmızı-sarı sırasıyla dizilir. Çocuklar tekrar eden renk sırasını inceler, sırada hangi rengin geleceğini söyleyerek veya göstererek örüntüyü devam ettirir. İkili çalışmada bardak seçme ve yerleştirme görevlerini sırayla üstlenir; birbirlerinden nazıkçe yardım isterler. (MAB.4.b, SDB2.1, D4.2)

Çocukların şablondaki renk ve katman düzenini incelemelerine, kendi kuleleriyle karşılaştırmalarına ve oyuna istekle katılmalarına fırsat verilir. (OB4, E2.5)

Oyun kaynağı: Maarifin Kalbinde Oyun Bülteni, Ekim, s. 15. [Bültene ulaşmak için tıklayınız.](#)

Öğretmen "Şimdi hareketlerimiz sırayla tekrar etsin." diyerek alkış-dize dokunma hareketini üç kez yavaşça yapar. Çocuklar hareketleri birlikte tekrarlar. Öğretmen bir alkıştan sonra durur ve "Şimdi hangi hareket geliyor?" diye sorar. Çocuklar dize dokunarak diziyi sürdürür. İsteyen çocuk hareket yerine iki resim kartından uygun olanı gösterir. (MAB.4.b, E2.5)

Çocuklar çember olur. [Renklerle Oyun](#) bağlantısı kullanılarak oyunun sözleri birlikte söylenir.

Az geldim, çok gittim / Ben bir renk seçtim / Benim adım kırmızı / Kırmızı bir nesne söyle.

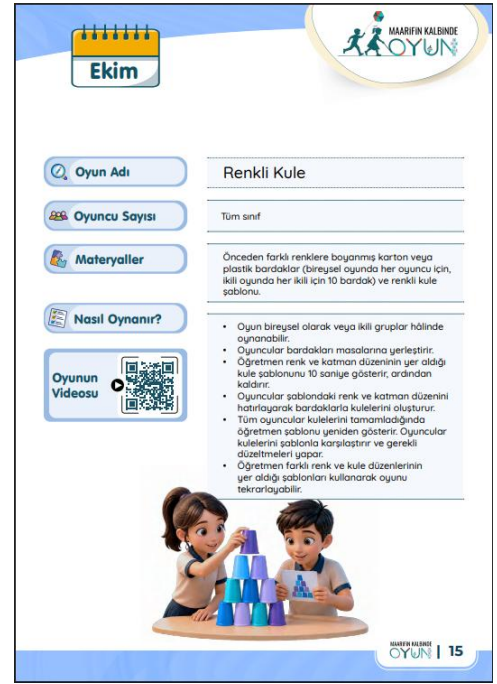
Çocuklar söylenen renkte bir nesne düşünür, adını söyler veya sınıfta gösterir. Ardından nesneyi hareketleriyle canlandırır. Her çocuğa düşünmesi için zaman verilir; doğru yanıt yarışına dönüştürülmez. (E2.5, SDB2.1)

Öğretmen "Şimdi hareketlerimiz sırayla tekrar etsin." diyerek alkış-dize dokunma hareketini üç kez yavaşça yapar. Çocuklar hareketleri birlikte tekrarlar. Öğretmen bir alkıştan sonra durur ve "Şimdi hangi hareket geliyor?" diye sorar. Çocuklar dize dokunarak diziyi sürdürür. İsteyen çocuk hareket yerine iki resim kartından uygun olanı gösterir. (MAB.4.b, E2.5)

Matematik (Küçük Grup Etkinliği)

[Yade Yade — Motif Sergisi](#) izlenir. Öğretmen "Kırmızı, sarı; kırmızı, sarı... Aynı sıra yeniden geliyor." diyerek kısa bir model sunar. Masada aynı büyüklükte kırmızı-sarı-kırmızı-sarı daireler soldan sağa dizilir. Öğretmen ilk iki daireyi göstererek tekrar eden parçayı birlikte okur. Çocuklardan sırada hangi rengin geleceğini söylemeleri veya iki seçenekten göstermeleri istenir. Her çocuk sıraya bir daire ekler; dizi birlikte yeniden okunur. İlk denemelerde yalnızca renk değişir, şekil ve büyüklük aynı kalır. (MAB.4.b, OB4)

Çocuklar ikili gruplarda, başlangıcı hazır örüntü şeritlerini iki öge daha ekleyerek tamamlar. Biri uygun parçayı seçer, diğeri yerleştirir; sonra görevler değişir. Öğretmen seçim uygun olmadığında cevabı hemen söylemez; "Baştan birlikte okuyalım mı?" diyerek modeldeki sıraya yeniden bakmalarını sağlar. Yanlış açıklama ve bağımsız yeni kural oluşturma beklenmez. (MAB.4.b, SDB2.1, D4.2)



Sanat ve Matematik (Bütünleştirilmiş Küçük Grup ve Bireysel Etkinlik)

"Tırtılın Renkli Yolu" çalışması için çocuklara bir tırtıl başı ve boş kâğıt sunulur. Tırtılın gövdesini hazır daireleri yapıştırarak mı, daire şablonunu boyayarak mı oluşturacaklarına karar verirler. Kolağı seçenler iki renkte hazır daireleri ve yapıştırıcıyı; boyamayı seçenler şablonu ve iki boya kalemını alır. (SNAB.4.a, SNAB.4.b)

Öğretmen çocuğun seçtiği iki renkle gövdenin ilk dört bölümünde bir renk-diğer renk sırasını gösterir. Çocuk aynı düzeni iki bölüm daha ekleyerek veya boyayarak devam ettirir. Tırtılın başı renk dizisine katılmaz. Çocuklar çalışmaya kendi hızlarında katılır; başına yüz, çevresine istedikleri ot, güneş veya yaprakları ekleyerek resimlerini özgünleştirir. İsteyen çocuk tırtılına ad verir. Çalışmalar yan yana sergilenir ve isteyen çocuk kullandığı renk sırasını gösterir. (MAB.4.b, SNAB.4.c, SNAB.4.ç)

Çekirdek 1 kitabında "Az-Çok" başlıklı sayfa açılır. Çocuklar görsellerdeki balık, çiçek ve kalem gruplarını inceler; az ve çok olanları göstererek yönergeleri tamamlar. Ardından **Çekirdek 2 kitabında "Örüntü Yolu"** başlıklı sayfa açılır. Çocuklar görsellerin sıralanışını inceler, tekrar eden düzeni fark eder ve bu düzene uygun boyama yapar. Oluşturdukları tırtılın gövdesindeki renklerin de sırayla tekrar ettiği hatırlatılır. (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 paylaşmalarına fırsat verilir. Daha sonra etkinliklerle ilgili aşağıdaki sorular sorularak günün değerlendirmesi yapılır.

- Legoların hangi grupta daha çok olduğunu nasıl kontrol ettik?
- Kırmızı-sarı-kırmızı-sarı sırasından sonra hangi renk gelir?
- Tırtılını yaparken kendini nasıl hissettin?
- Evde hangi eşyalarla böyle bir sıra yapabilirsin?
- Bugün hangi işi kendi başına yapabildin?

Genel Değerlendirme: Çocukların az-çok tahminlerini eşleme yoluyla kontrol etme ve iki ögeli örüntüyü sürdürme süreçleri, katılımları ve bireysel destek ihtiyaçları açısından değerlendirildi. Verdiğim kısa yönergeler, sunduğum modeller ve çocuklara tanıdığım deneme süresi gözden geçirildi. Materyallerin, etkinlik sürelerinin ve somut çalışmadan görsel çalışmaya geçişin grubun yaşına ve ihtiyaçlarına uygunluğu ele alındı.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme: İki ögeli renk örüntüsünü rahatça sürdüren çocuk aynı diziyi daha uzun devam ettirebilir; renklerin yerine alkış ve dize dokunma hareketlerini koyabilir. Miktar karşılaştırmasında farkı daha az belirgin olan üç ve dört nesnelilik gruplara geçilebilir.

Destekleme: Miktar karşılaştırmasına bir ve üç nesneyle başlanabilir. Legoların karşılıklı yerleştirileceği alanlar gösterilebilir. Örüntüde model görünür tutulur; çocuk iki parçadan uygun olanı seçer ve öğretmenle birlikte yerleştirir. Büyük hazır daireler, kalın boya kalemleri ve tek adımlı yönergeler sunulur. Sözel yanıt yerine işaret etme kabul edilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI

Aile Katılımı: Aşağıdaki bilgi notu ailelerle paylaşılır.

Toplum Katılımı:

AİLEYE BİLGİ NOTU

Sevgili Ailemiz,

Çocuğunuzla aynı türden oyuncakları iki gruba ayırın. "Hangi grupta daha az, hangisinde daha çok oyuncak olabilir?" diye sorun. Oyuncakları karşılıklı eşleyerek tahminini kontrol etmesine fırsat verin. Ardından iki farklı renkteki büyük oyuncak bloklarını bir renk-diğer renk sırasıyla dört parça hâlinde dizin. "Sence sırada hangi renk var?" diye sorarak sırayı iki parça daha ekleyip devam ettirmesini isteyin. Yanıtı hemen söylemeden düşünmesini ve denemesini bekleyin.

İlginiz ve desteğiniz için teşekkür ederiz.

Sınıf Öğretmeni

ALTERNATİF ÖNERİLER

[Basit Düzeyde Örüntü](#)

[Kendi Örüntümü Yapabilirim](#)

[Dört Arkadaş \(Alternatif Hikâye\)](#)

Bu ierikte yer alan yazı, fotoėraf ve sair ieriklerin, bireysel kullanım dıřında izin alınmadan kısmen ya da tamamen kopyalanması, oėaltılması, kullanılması, yayınlanması ve daėıtılması yasaktır. İeriėin tm hakları saklıdır.

