GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60–72 Ay (5 Yaş)

Tarih: 2 Kasım 2026 Pazartesi

ALAN BECERİLERİ, ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

Türkçe Alanı

TAEOB. Erken Okuryazarlık

TAEOB.1. Yazı farkındalığına ilişkin becerileri gösterebilme

TAEOB.1.a. Görsel semboller arasından yazıyı gösterir.

Matematik Alanı

MAB6. Sayma

MAB.1. Sayıları farklı durumlarda doğru kullanabilme

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

MAB2. Matematiksel Problem Çözme

MAB.5. Matematikle ilgili problemleri çözümleyebilme

MAB.5.a. Verilen problemdeki eksik / fazla / uyumsuz durumları söyler.

MAB.5.b. 1-10 arası nesne / varlıkların artması / azalmasıyla oluşan yeni sonucu söyler.

MAB4. Veri ile Çalışma ve Veriye Dayalı Karar Verme

MAB.11. Veriyle çalışabilme

MAB.11.a. Veri toplamak için plan yapar.

MAB.11.b. Veri toplar.

MAB.11.c. Elde edilen verinin kaynağını söyler.

MAB.11.ç. Verileri benzer özelliklerine göre sınıflandırır.

MAB.12. Bulguya ulaşabilme

MAB.12.a. Sınıflandırılmış verileri göstermek için grafik / tablo / çizim gibi uygun bir yol seçer.

MAB.12.b. Ulaştığı sonuçları çeşitli yollarla ifade eder.

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

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

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

Değerler

D18. Temizlik

D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek

Okuryazarlık Becerileri

OB4. Görsel Okuryazarlık

OB7. Veri Okuryazarlığı

Kavramlar:

Sayı / Sayma: 1–4 arası sayılar, 4 sayısı.

Miktar: Az–çok, eşit.

Sözcükler: Rakam, dörtlü grup, flamingo, eksik, fazla, tablo.

Materyaller: 4 rakamından flamingo çalışma kâğıdı, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, renkli kâğıtlar, büyük bloklar, kalemler, oyuncaklar, 1–4 rakam kartları, resimli kartlar, büyük kayıt kâğıdı, pipetle hazırlanmış çizgi çalışma sayfaları, dört parçalı 4 rakamı yapbozu.

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf. Matematik merkezine **4 Rakamı Flash Kartları ve Slayt Gösterisi** için hazırlanan kartlar konur. Sanat masasında flamingo çalışmasının malzemeleri hazırlanır. Hareket oyunu için kaymayan bir yürüyüş yolu oluşturulur.

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Çocuklar kapıda karşılanır; el sallama ve sözlü selamlaşma seçeneklerinden istediklerini kullanır. Eşyalarını yerleştirip ayakkabılarını değiştirirler. Minderli çemberde duygu kartlarından birini seçerek nasıl hissettiklerini paylaşırlar; konuşmak istemeyen çocuk kartı gösterebilir. Yoklama yapılır, takvimde tarih ve hava durumu incelenir. Çiçek koklama ve mum üfleme hayaliyle birkaç yavaş nefes alınır. Güne sağlıklı başlamak için **"Çocuklar İçin Zumba"** hareketleri hep birlikte yapılır. (E2.5) Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklar merkezlerini seçer ve seçimlerini mandallarla belirtir. Matematik merkezine dört nesneli kartlar ve bloklar, sanat merkezine kâğıt ve boyalar konur. Tuz veya kinetik kum tepsisinde isteyen çocuk parmağıyla serbest izler ve rakamlar oluşturur.

BESLENME,TOPLANMA,TEMİZLİK

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 oturuşlarını koruyarak yerleşir, beslenme çantalarını açmayı önce kendileri dener ve ihtiyaç duyduklarında yardım isterler. Beslenme sonrasında çöpler uygun kutuya atılır ve kişisel temizlik yapılır. (D18.1)

ETKİNLİKLER

Sanat, Matematik ve Türkçe (Bütünleştirilmiş Büyük Grup ve Bireysel Etkinlik)

Çocuklar masalara geçer. 4 rakamından Flamingo çalışması için renkli kâğıt, boya, makas ve yapıştırıcı arasından kullanacakları malzemeleri seçer. Rakamın biçimini koruyarak flamingoyu keser, yapıştırır ve boyar. Çalışmasını tamamlayan çocuk flamingosunu arkadaşlarına gösterir (SNAB.4.ç). Ardından 4 Rakamını Öğreniyorum ve 4 Rakamı Nasıl Çizilir? eğitici videoları izlenir.

Bir, iki, üç, dört,
Hep birlikte dans edelim,
Bir, iki, üç, dört,
Rakamları öğrenelim!

Tekerleme söylenirken dört parmak gösterilir. Öğretmen 4 rakamını büyükçe çizer; çocuklar işaret parmaklarıyla havada aynı hareketi dener. Masadaki 1, 2, 3 ve 4 rakam kartları arasından 4 bulunur. 4 Rakamı Flash Kartları ve Slayt Gösterisi izlenir; çocuklar görselleri inceler (OB4). Kartlardaki dört nesne tek tek sayılarak miktarı belirlenir (MAB.1.ç).

Çocuklar sınıftan dört blok, dört kalem ya da dört oyuncak seçip getirir. Her nesneye bir kez dokunarak sayar (MAB.1.ç). Getirdiklerinin resmini çizer ve yanına 4 rakamını yerleştirir ya da çizmeyi dener.

Dörderli gruplar hazırlanırken öğretmen bir gruba üç, başka bir gruba beş blok koyar. "Her grupta dört blok olmasını istiyoruz. Bu gruplarda neyi değiştirelim?" diye sorar. Çocuklar eksik ve fazla olanı gösterir (MAB.5.a). Grupları dörde tamamlamak için blok ekler ya da çıkarır; yeni miktarı sayarak söyler (MAB.5.b).

Öğretmen "Dörtlü gruplarımızı hazırlarken en çok hangi malzemeyi seçtik? Bunu nasıl öğrenebiliriz?" diye sorar. Çocukların önerileri dinlenir ve seçimleri kaydetmeye karar verilir (MAB.11.a). Her çocuk kullandığı malzemeye uygun bir resim kartı alır (MAB.11.b). Kartını seçerken kendi getirdiği nesnelere baktığını söyler veya nesneleri gösterir (MAB.11.c). Blok, kalem ve oyuncak kartları ayrı ayrı gruplanır (MAB.11.ç).



"Bu kartları herkesin kolayca görebileceği şekilde nasıl yerleştirelim?" diye sorulur. Çocuklarla birlikte kartlardan bir resim grafiği oluşturulmasına karar verilir (MAB.12.a). Kartlar, aynı hizadan başlanarak ilgili malzeme görselinin üzerine alt alta yerleştirilir. Her kart bir çocuğun seçimini gösterir. Sütunlardaki kartlar sayılır; en çok ve en az seçilen malzeme bulunur, eşit sayıda seçilen varsa belirtilir (MAB.12.b). Çocuklar yanıtlarını grafikteki kartları göstererek açıklar (OB7).

Türkçe- Matematik (Bireysel-Büyük Grup Etkinliği)

Ben, küçük kaplanım.
Taştan taşa atlarım.
Minderleri görünce
Üstlerine zıplarım.

Tekerleme söylenerek minderlere geçilir. Önceden öğrenilen parmak oyunları ve tekerlemeler tekrar edilir. 4 Rakamı Tekerlemesi söylenir.

4 RAKAMI

4 Bacaklı kurbağa
Zıplıyordu taşlarda
Ayağı kaydı suya düştü
Oyun bitti sonunda

Dört'ün Küçük Misafirleri hikâyesinin kapağı gösterilir. Çocuklar resmin ve yazının bulunduğu yerleri gösterir (TAEOB.1.a). Öğretmen başlığı okurken parmağıyla soldan sağa izler; ardından çocuklar yazının hangi yönde okunduğunu gösterir. Hikâye, görselleri çocukların görebileceği biçimde tutularak okunur.

Hikâye sonunda "Dört, bir civcivin eksik olduğunu nasıl fark etti?" ve "Civciv neden dışarı çıkamamıştı?" soruları sorulur. Çocuklar hikâyedeki olaylardan yola çıkarak yanıtlarını açıklar. Son görseldeki civcivler birlikte sayılır. Çocuklar dört parmak göstererek hikâyedeki misafirlerin sayısını belirtir.

4 Rakamı Oyunu için 4 rakamı bulunan kâğıtlar yere kaymayacak biçimde sabitlenir. Aralarına önceden öğrenilen 1, 2 ve 3 rakamları yerleştirilir. Çocuklar sırayla 4 rakamlarını izleyerek yürür ve yolun sonundaki masaya ulaşır. Birbirlerine çarpmamaları için aralık bırakılır. Masada 4 rakamının dört parçalı yapbozu tamamlanır. Her çocuğa oyunu denemesi için zaman verilir (E2.5).

Çocuklar masalara geçer. Masalarda pipetle hazırlanan çalışma sayfaları incelenir. Çocuklar önce parmaklarıyla çizgileri izler, ardından 4 rakamını çizmeyi dener. Otururken ayaklarını desteklemelerine ve kâğıdı rahatça görebilmelerine dikkat edilir. Kalemi baş, işaret ve orta parmaklarını işlevsel kullanarak tutmaları için gerektiğinde model olunur. İsteyen çocuk büyük yüzeyde ya da tahtada çalışabilir; zorlanan çocuk için kalın kalem ve geniş çizim alanı kullanılır.

Çekirdek 1 kitabındaki "4 Rakamını Öğreniyorum" çalışma sayfası açılır. Rakamlar arasından 4'leri bulup işaretlerler. Gemi görsellerinden dört tanesini tek tek sayarak boyarlar (MAB.1.ç). Büyük 4 rakamının üzerinden ok yönünde parmaklarıyla geçer, ardından kesik çizgileri birleştirerek rakamları tamamlarlar. Çevrelerinden dört nesne gösterir, deniz görseline dört balık çizerler. Sayfanın son bölümündeki 4 rakamına çizgiler ekleyerek kendi resimlerini oluştururlar.
"Arabaların Tekerlekleri" çalışma sayfasına geçilir. Araba görselleri incelenir; arabaların önde ve arkada bulunan tekerlekleri hakkında konuşulur. Çocuklar sayfadaki tekerlekleri dörder dörder sayıp çevrelerini çizerek gruplar. Çalışmalar tamamlandığında oluşturdukları grupları birlikte kontrol ederler.
Günün değerlendirmesinin ardından çocuklar bir sonraki eğitim gününde görüşmek üzere uğurlanır.

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.

- Dört, küçük misafirlerine nasıl yardım etti?
- Dört olması için eksik ya da fazla blokları nasıl değiştirdin?

- Hangi etkinlikte kendini mutlu hissettin?
- Evinde dört tane olan neler bulabilirsin?
- Bugün hangi çalışmayı kendi başına yaptın, hangisinde yardım istedin?

Çocuklar dört nesneli gruplar oluşturdu, eksik ve fazla nesneleri fark etti; hazırladıkları grafikte en çok ve en az seçilen malzemeleri belirledi. Sayarken nesne atlayan ve kalem tutmakta zorlanan çocuklara bireysel destek verdim; kısa yönergelerle çalışmaları sürdürdüm. Hikâye, oyun ve sanat çalışmalarının birbirini tamamlaması 4 rakamının pekiştirilmesini sağladı; grafik oluşturma çalışması için daha fazla zamana ihtiyaç duyuldu.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme: Çocuklardan farklı malzemelerle dörderli gruplar oluşturmaları, bir nesne ekleyip çıkararak grubu yeniden dörde tamamlamaları istenebilir. Hazırlanan grafikte iki malzemenin eşit sayıda seçilmesi için nelerin değişmesi gerektiği konuşulabilir. Hikâye kapağının ardından iç sayfalardaki yazıları bulmaları ve flamingo çalışmalarına kendi çizimleriyle ayrıntılar eklemeleri sağlanabilir.

Destekleme: Dört bölmeli bir karta her bölüme bir nesne gelecek şekilde yerleştirme yapılarak birlikte sayılabilir. Eksik nesneyi bulma çalışmasında dört nesneli örnek bir grup gösterilebilir. Veri çalışması iki malzeme türüyle sınırlandırılarak resimli kartlarla yürütülebilir. Yazı farkındalığı için resim ve yazının belirgin biçimde ayrıldığı bir kitap kapağı kullanılabilir. Flamingo çalışmasında büyük parçalar, kalın boya kalemleri ve gerektiğinde kesme desteği sunulabilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI

Aile Katılımı: Ailelere günün çalışmaları hakkında bilgi verilir. Evde dört kaşık veya dört oyuncak bulma, üç nesneyi dörde tamamlama ve beş nesneden birini ayırarak dört bırakma oyunları önerilir. Bir kitabın kapağındaki resim ve yazılar birlikte incelenebilir. Aşağıdaki dijital çalışmalar isteğe bağlı kullanılabilir.

Puzzle, Hafıza Oyunu, İnteraktif Çalışmalar, İnteraktif Oyunlar

Toplum Katılımı:

AİLEYE BİLGİ NOTU

Sevgili Ailemiz,
4 rakamını pekiştirmek için günlük işlerinizin arasına küçük oyunlar katabilirsiniz. Sofra hazırlarken çocuğunuzdan dört kaşık getirmesini isteyin. Her kaşığa bir kez dokunarak saymasına fırsat verin.
Bir kâğıda büyükçe **4** yazın. Çocuğunuz kartın yanına dört oyuncak yerleştirsin. Oyuncakların yerlerini değiştirip yeniden sayın; dizilişleri değişse de sayılarının aynı kaldığını birlikte fark edin.
Oyuncaklardan birini saklayarak "Yeniden dört olması için ne yapmalıyız?" diye sorun. Daha sonra bir oyuncak ekleyip dört tane kalması için ne yapabileceğini düşünmesini sağlayın.
Evde veya yürüyüşte kapı numaraları, saat ve takvim üzerinde **4 rakamını arayabilirsiniz**. İsterse oyun hamuruyla 4 yapabilir, parmağıyla üzerinden geçebilir.
Bu oyunları farklı günlerde birkaç dakika tekrarlamanız yeterlidir. Çocuğunuza düşünmesi ve denemesi için zaman tanıyın; zorlandığında birlikte sayın.

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

*Oyun hamuru ile 4 rakamına şekil verme çalışması yapılabilir.

4 Rakamı Şarkısı

4 ŞARKISI

Dört dört eller yukarı
Arabanın tekeri dört tanedir değil mi?
Yuvarlaktır yuvarlak tekerleri
Dört dört eller yukarı
Dört dört eller yukarı
Atlar gider dört nala dört tane ayağıyla
Haydi koş gel gidelim seninle atlara

Bu içerikte yer alan yazı, fotoğraf ve sair içeriklerin, bireysel kullanım dışında izin alınmadan kısmen ya da tamamen kopyalanması, çoğaltılması, kullanılması, yayınlanması ve dağıtılması yasaktır. İçeriğin tüm hakları saklıdır. annenin okulu