GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60–72 Ay (5 Yaş)

Tarih: 14 Ekim 2026 Çarşamba

ALAN BECERİLERİ, ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

Türkçe Alanı

TADB. Dinleme / İzleme

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.

TAEOB. Erken Okuryazarlık

TAEOB.5. Yazma öncesi becerileri kazanabilme

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

TAEOB.5.b. Kalemi doğru tutmak için üç parmağını işlevsel olarak kullanır.

Matematik Alanı

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.

MAB1. Matematiksel Muhakeme

MAB.3. Matematikle ilgili durumları yorumlayabilme

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

MAB3. Matematiksel Temsil

MAB.9. Matematikle ilgili temsillerden yararlanabilme

MAB.9.c. Çeşitli semboller arasından matematikle ilgili temsili / sembolü gösterir.

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Motor Beceriler

HSAB.5. Kişisel ve genel alanın farkında olarak hareket edebilme

HSAB.5.a. Başkalarının kişisel alanına girmeden hareket eder.

Müzik Alanı

MSB2. Müziksel Söyleme

MSB.1. Şarkılara kendi sesiyle eşlik edebilme

MSB.1.c. Yaşına ve gelişim düzeyine uygun şarkıyı temposuna uyum sağlayarak söyler.

MHB4. Müziksel Hareket

MHB.2. Müzik eserleriyle hareket / dans edebilme

MHB.2.a. Müzik eşliğinde grupla birlikte hareket / dans eder.

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.2. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme)

SDB2.1. İletişim

OKURYAZARLIK BECERİLERİ

OB1. Bilgi Okuryazarlığı

OB4. Görsel Okuryazarlık

Kavramlar:

Sayı / Sayma: 1–20 arası sayılar

Sözcükler: İki, rakam, kuğu, ikişerli grup.

Materyaller: 2 rakamı kartları, 1–2–3–7 rakam kartları ve ters gösterimleri, bloklar, iki nesneli görseller, boş kâğıt, boya kalemleri, küt uçlu makas, yapıştırıcı, 2 rakamı çalışma sayfası, tuz veya kinetik kum tepsisi, kapak ve pipetle öğretmenin önceden hazırladığı çizgi materyali, sağlam sandalyeler, Çekirdek 1 (5 Yaş).

Eğitim / Öğrenme Ortamları: Sohbet ve hikâye için minderli çember, ikişerli nesne grupları ve rakam kartları için matematik masası hazırlanır. Sanat ve çizgi masasında kalın kalemler ile büyük çalışma alanları bulunur. Kum tepsisi kenarlı bir masaya konur. Sandalyeler kaymayan zeminde aralıklı dizilir; hareket alanı ve geçiş yolları açık tutulur. Sakin köşe ve az uyaranlı bireysel çalışma alanı hazırlanır.

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 15 Ekim 2026 Perşembe tarihi ve hava durumu incelenir. Çiçek koklama ve mum üfleme hayaliyle birkaç yavaş nefes alınır. Hareketi Severim eşliğinde kısa hareketlerle güne başlanır. Ardından öğrenme merkezlerine geçilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklar merkezlerini seçer ve seçimlerini mandallarla belirtir. Matematik merkezine iki 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.

ETKİNLİKLER

Matematik ve Türkçe (Bütünleştirilmiş Büyük Grup ve Bireysel Etkinlik)

Öğretmen bir ve iki nesneli küçük grupları kısa süreyle gösterir. Çocuklar (MAB.1.c) gördükleri miktarı saymadan söyler; ardından (MAB.1.ç) nesnelere birer kez dokunup sayarak kontrol eder. İki nesnenin yanına 2 kartı yerleştirilir. Çocuklar (MAB.9.c) farklı semboller arasından 2 rakamını gösterir. "2 Rakamı" ve "2 Rakamını Öğreniyorum Eğitici Filmi" aynı bağlantılardan izlenir.

2 rakamının başlangıç noktası ve çiziliş yönü model üzerinde gösterilir. Çocuklar işaret parmaklarıyla havada ve tepside dener. Kartlardaki rakamların yönüne dikkatlerini vererek (E3.2) modeli inceler; görseldeki yönü dikkate alıp (OB4) modelle aynı yöndeki 2 rakamlarını bulup yan yana koyarlar. Ters çizen çocuğa "Yanlış yaptın." demek yerine modele yeniden bakması için zaman verilir.

Çocuklar masadaki blokları (MAB.1.ç) birer birer sayarak ikili gruplar oluşturur. Öğretmen "İki tane nesneyi hangi rakamla gösterebiliriz?" diye sorar. Yanıtı bulmak için birlikte 2 Rakamı ile ilgili Flash Kartları ve Slayt Gösterisi

incelenir. Çocuklar (OB1) kartlardaki nesneleri ve yanlarında bulunan rakamı inceleyerek bilgi edinir. Görseldeki nesneleri sayar, önlerine aynı sayıda blok koyar ve iki nesnenin 2 rakamıyla gösterildiğini fark eder. "Sınıfta iki tane olan neler var?" sorusu üzerine çocuklar iki kukla, iki blok gibi bir grup oluşturur. Çocuklar (MAB.3.b) buldukları iki nesneyi çizer ve resmin yanına 2 kartını yerleştirerek miktarı farklı yollarla gösterir. Arkadaşlarına (SDB2.1) hangi nesneleri seçtiklerini anlatır ve birbirlerinin açıklamalarını dinlerler.

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

Tekerleme söylenerek minderlere geçilir. Önceden öğrenilen parmak oyunları hatırlanır. "2 Sayısı Hikayesi"nin ilk görseli açılır; çocuklar hikâyede neler olabileceğini tahmin eder. Hikâyeyi (TADB.1.b) izlerken iki rakamına benzeyen hayvanı fark etmeleri için uygun yerde durulur. Çocuklar (TADB.2.a) hikâyedeki iki nesneli durumları sınıfta oluşturdukları gruplarla ilişkilendirir; kuğuyla 2 rakamının hangi yönlerinin benzediğini açıklar. Hikâyeye ilişkin duygu ve düşüncelerini paylaşırlar.

Müzik, Hareket ve Sağlık (Bütünleştirilmiş Büyük Grup Etkinliği)

Önceden öğrenilen şarkılar hatırlanır. "2 Rakamı Şarkısı" önce dinlenir, ardından çocuklar (MSB.1.c) temposuna uyum sağlayarak birlikte söyler.

2 ŞARKISI
Bir'den sonra gelir iki
Rakamların ikincisi
Hem sevimli hem neşeli
Çift eşyalarda hep iki
Onun adı nedir ki?
İki İki!
Hilal EROĞLU

"Sandalye Kapmaca Oyunu" için çocukların oyuna katılma isteği (E2.5) desteklenir. Çocuk sayısından bir eksik sayıda sağlam sandalye, aralarında güvenli geçiş boşluğu bırakılarak yerleştirilir. Çocuklar (MHB.2.a) müzik eşliğinde grupla birlikte yürüyüp dans ederken (HSAB.5.a) birbirlerinin kişisel alanına girmemeye dikkat eder. Müzik durunca itişmeden boş bir sandalyeye otururlar. Sandalye bulamayan çocuk bir tur müziği öğretmenle yönetir, sonra yeniden oyuna katılır.

Matematik ve Türkçe (Bireysel Etkinlik)

Çekirdek 1 (5 Yaş) kitabında "2 Rakamını Öğreniyorum" başlıklı sayfa açılır. Çocuklar (MAB.9.c) sayfadaki 2 rakamlarını bulup işaretler; çevrelerinden iki nesne gösterir. Saksıya (MAB.3.b) iki çiçek çizer, iki ayıyı boyar ve 2 rakamıyla kendi resmini oluşturur. Öğretmen yönergeleri sırayla okur; çalışma çocuğun hızına göre kısa bölümlere ayrılır.

Çocuklar çizgi çalışmasında (TAEOB.5.a) ayaklarını destekleyip uygun oturuş alır, (TAEOB.5.b) kalemi üç parmağını işlevsel kullanarak tutmayı dener. Parmakla rakamın ok yönünü izledikten sonra kesik çizgileri tamamlar. Gerektiğinde kapak-pipet materyali veya kum tepsisinde iz sürme seçeneği sunulur. Tahtada denemek isteyen çocuklara fırsat verilir; aynı çizgiyi tüm çocuklara tekrar tekrar yazdırma zorunluluğu getirilmez.

Günün değerlendirmesinin ardından çocuklar bir sonraki eğitim gününde görüşmek üzere uğurlanır.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme: Çocuktan iki nesnenin yerini ve aralarındaki uzaklığı değiştirerek miktarın değişip değişmediğini açıklaması istenebilir. Farklı nesnelerle ikili gruplar oluşturması ve her grubu 2 rakamıyla eşleştirmesi sağlanabilir. 2 rakamını çizgiler ekleyerek özgün bir resme dönüştürmesine fırsat verilebilir.
Destekleme: Sayma çalışmalarına iki büyük blokla başlanabilir. Çocuğun her bloğa bir kez dokunarak saymasına ve iki bloğun yanına 2 rakamı kartını yerleştirmesine rehberlik edilebilir. Çizgi çalışmalarında büyük boy model, kalın kalem ve parmakla izleme desteği sunulabilir. Hareket oyununda yönergeler tek tek verilebilir; oyuna katılmadan önce bir tur arkadaşlarını izlemesine fırsat tanınabilir.

GÜNÜ DEĞERLENDİRME

Gün sonunda kısa bir değerlendirme çemberi oluşturulur. Çocuklar yanıtlarını konuşarak, işaret ederek veya çalışmasını göstererek paylaşabilir.

- Bugün iki nesneli grupları hangi malzemelerle oluşturduk?
- Kartta 2 rakamının yanında kaç nesne vardı? Nasıl kontrol ettin?
- Sandalye oyununda kendini nasıl hissettin?

- Evde iki tane olan hangi eşyaları gösterebilirsin?
- Bugün hangi çalışmayı kendi başına yaptın?

Genel Değerlendirme: Çocukların iki nesneyi fark etme, sayma ve 2 rakamıyla eşleştirme çalışmalarına katılımları ile destek ihtiyaçları değerlendirildi. Yönergelerin açıklığı, sunduğum modeller ve çocuklara tanıdığım deneme süreleri gözden geçirildi. Etkinliklerin yaş düzeyine uygunluğu, materyallerin yeterliliği ve öğrenme çıktılarını destekleme durumu değerlendirildi.

AİLE VE TOPLUM KATILIMI

Aile Katılımı: Ailelerden çocuklarıyla evde iki kaşık, iki çorap veya iki oyuncaktan oluşan gruplar hazırlamaları istenir. Çocuğun nesneleri saymasına, yerlerini değiştirerek yeniden kontrol etmesine ve miktarın aynı kaldığını fark etmesine fırsat vermeleri önerilir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

Puzzle, Hafıza Oyunu, İnteraktif Çalışmalar, İnteraktif Oyunlar

Toplum Katılımı:

AİLEYE BİLGİ NOTU

Sevgili Ailemiz,

Bu akşam çocuğunuzla evde iki kaşık, iki çorap veya iki oyuncak bulun. "Burada kaç tane var?" diye sorun. Önce bakarak söylemesine, ardından her nesneye bir kez dokunarak saymasına fırsat verin.

Bir kâğıda 2 rakamını yazıp nesnelerin yanına koyun. Nesnelerin arasını açarak "Şimdi kaç tane oldu?" diye sorun. Yeniden sayarak nesnelerin sayısının değişmediğini keşfetmesini destekleyin. Son olarak çocuğunuzdan evde iki tane olan başka eşyalar bulmasını isteyin.

Yanıtı hemen söylemeden düşünmesine ve denemesine zaman tanıyın. Birkaç dakikalık keyifli bir oyun yeterlidir.

İlginiz ve desteğiniz için teşekkür ederiz.

Sınıf Öğretmeni

ALTERNATİF LİNKLER / ÖNERİLER

2 Rakamı Ayırdetme ve Farkındalık Öyküsü

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.