

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 48-60 Ay (4 Yaş)

Tarih: 9 / 11 / 2026

ALAN BECERİLERİ, ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

Türkçe Alanı

TADB. Dinleme / İzleme

TADB.1. Dinleyecekleri / izleyecekleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri yönetebilme

TADB.1.b. Seçilen materyalleri dinler / izler.

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

TADB.2.a. Dinledikleri / izledikleri materyallerde yer alan bilgiler ile günlük yaşamı arasında ilişki kurar.

TADB.2.b. Görsellerden yararlanarak dinleyecekleri / izleyecekleri hakkındaki tahminlerini söyler.

TADB.2.c. Yetişkin rehberliğinde / kendiliğinden dinledikleri / izlediklerine ilişkin çıkarımda bulunur.

TAEOB. Erken Okuryazarlık

TAEOB.1. Yazı farkındalığına ilişkin becerileri gösterebilme

TAEOB.1.ç. Günlük yaşamdan örnekler vererek yazıya neden ihtiyaç duyulduğunu söyler.

TAEOB.2. Ses bilgisel farkındalık becerileri gösterebilme

TAEOB.2.e. Sözcüklerin ilk sesini söyler.

TAEOB.2.f. Sözcüklerin ilk sesinden yeni sözcükler üretir.

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

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

Müzik Alanı

MSB2. Müziksel Söyleme

MSB.2. Söyleme becerilerini sınıf içinde sergileyebilme

MSB.2.a. Şarkıyı grupla ya da tek başına söyler.

MSB.2.b. Şarkı söylerken sesini, sınıf ortamına ve grubun ses yüksekliğine uygun şekilde ayarlar.

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.2. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri

Benlik Becerileri (SDB1)

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme)

Sosyal Yaşam Becerileri (SDB2)

SDB2.1. İletişim

Değerler

D6. Dürüstlük

D6.2. Doğru ve güvenilir olmak

D14. Saygı

D14.1. Nezaketli olmak

D18. Temizlik

D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek

D18.2. Yaşadığı ortamın temizliğine dikkat etmek

Okuryazarlık Becerileri

OB4. Görsel Okuryazarlık

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar:

Zıt: Aynı-farklı

Zaman: Önce-sonra

Ses Farkındalığı: "e" sesi.

Sözcükler: Ses, elma, erik, eldiven, etek, eşek, not, temkinli, Hımbıl.

Materyaller: Elma, temiz bir eldiven, küçük sepet, elma ve erik görselleri, not kâğıdı, kalem, hazır eşek maskeleri, kalın boya kalemleri, maske tutacağı, oyun hamuru, duygu kartları; her dört kişilik grup için elma, erik, eldiven ve etek görsellerinden ikişer tane olmak üzere 8 Hımbıl kartı. Çekirdek 5 Yaş 3 kitabının "E Sesi" sayfası öğretmen rehberliğinde görsel destek olarak kullanılır.

Eğitim / Öğrenme Ortamları: Sınıf, öğrenme merkezleri ve okul bahçesi. Kartlar çocukların rahat görebileceği büyüklükte hazırlanır. Dört kişilik grupların masalarına kart verilecek yönü gösteren oklar konur.

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, takvim tarih ve hava durumu incelenir. Çiçek koklama ve mum üfleme hayaliyle birkaç yavaş nefes alınır. Güne hareketle başlamak için "[Hareketsiz Robot](#)", ve [Kırt Kırt Pat Şarkısı ile Beden Perküsyonu](#) açılır. Hareketler birlikte yapılır.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklar istedikleri öğrenme merkezinde oynar. Oyun hamurunu avuçlarıyla sıkıp yuvarlayabilir, büyük blokları üst üste koyabilir veya resimli kitaplara bakabilirler. Öğretmen oyun kurmakta zorlanan çocuğa eşlik eder; bir arkadaşını oyuna çağırması için örnek olur. Merkez değiştirirken kullanılan malzemeler birlikte yerlerine kaldırılır.

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. Eller öğretmen gözetiminde su ve sabunla yıkanır (D18.1). Çocuklar beslenme çantalarını açmayı önce kendileri dener, gerektiğinde yardım ister. Beslenme sonrasında çöpler uygun kutuya atılır, masalar düzenlenir (D18.2) ve kişisel temizlik yapılır.

ETKİNLİKLER

Türkçe ve Erken Okuryazarlık (Bütünleştirilmiş Büyük Grup Etkinliği)

Öğretmen küçük bir sepetten elma ve temiz bir eldiven çıkarır. Çocuklar sırayla nesnelere dokunur, adlarını söyler veya ilgili görseli gösterir (OB4). "Eelma, eeeldiven" sözcükleri ilk sesleri hafifçe uzatılarak söylenir. Çocuklar öğretmenin modelinden sonra ilk sesi (TAE0B.2.e) söylemeyi dener. Yanıt vermesi için her çocuğa zaman tanınır; çalışma iki tanıdık sözcükle başlatılır.

E Sesi Flash Kartları ve Slayt Gösterisi içinden elma, erik ve top görselleri seçilir. Adları birlikte söylenir. Çocuklar "e" sesiyle başlayan görselleri gösterir. Öğretmen elma görselini yeniden gösterip "Elma gibi e ile başlayan başka ne var?" diye sorar. Çocukların başka bir sözcük üretmesi (TAE0B.2.f) desteklenir; zorlanan çocuğa erik ve top görselleri sunulur. Kısa bir hareket arası verilerek eller açılıp kapanır, parmaklarla hayalî elmalar toplanır.

Öğretmen "Evdeki birine elma almasını söyleyelim. Şimdi burada değil; ona bir not bırakalım." der. Çocukların söylediği kısa istek bir kâğıda yazılıp okunur. "Bu notu neden yazdık?" diye sorulur. Çocukların "Elma alması için." gibi günlük yaşamdan bir örnek yazıya neden ihtiyaç duyulduğunu söylemesi (TAE0B.1.ç) desteklenir. İsteyen çocuk notun yanına elma resmi çizer.

Eveleme Develeme Tekerlemesi öğretmen tarafından yavaşça söylenir. Çocuklar kısa bölümleri tekrar eder; isteyenler dizlerine hafifçe vurarak eşlik eder. "Devekuşu" sözcüğünün anlamı bir görselle açıklanır.

EVELEME DEVELEME TEKERLEMESİ

Oooo eveleme, develeme

Devekuşu kovalama

Çengi çember, mis gibi amber

Lebbe a çocuk

Sana dedim sen çık

Türkçe (Büyük Grup Etkinliği)

Temkinli Eşek Hikâyesi açılır. "Temkinli olmak, dikkatli davranmak demektir." denir. Çocuklar hikâyeyi kısa bölümler hâlinde dinler / izler (TADB.1.b). "Yürürken önümüze neden bakarız?" sorusuyla hikâye ile günlük yaşam arasında ilişki kurmaları (TADB.2.a) desteklenir.

Uygun bir görselde durulur; çocukların görsele bakarak "Eşek şimdi ne yapacak?" sorusuna tahminde bulunması (TADB.2.b) beklenir. Hikâye sonunda eşeğin dikkatli davrandığı bölüm tekrar gösterilir. "Dikkatli olunca ne oldu?" sorusuyla yetişkin rehberliğinde basit bir çıkarım yapmaları (TADB.2.c) desteklenir. Çocuklar düşüncelerini kısa cümlelerle veya işaret ederek paylaşır; birbirlerini dinlemelerine (SDB.1) rehberlik edilir.

Sanat ve Müzik (Bütünleştirilmiş Büyük Grup ve Bireysel Etkinlik)

Çocuklara önceden hazırlanmış eşek maskeleri ve kalın boya kalemleri verilir. Maskelerini istedikleri renklerle boyayarak çalışmaya katılmaları (SNAB.4.c) desteklenir. Öğretmen ihtiyaç duyan çocuğa kâğıdı sabit tutmada yardım eder. Tamamlanan maskelere öğretmen tarafından kısa bir tutacak (ip vs.) takılır; çocuklar maskelerini yüzlerine yapıştırmadan ellerinde tutar.

Çalışma sırasında **Arkadaşım Eşek Şarkısı** dinlenebilir. Tamamlanan maskelerle kısa bir hareket molası verilir.

E Sesi Şarkısı kısa bölümler hâlinde dinlenir. Çocuklar özellikle elma, erik ve eldiven sözcüklerinin geçtiği bölümlere birlikte eşlik eder (MSB.2.a). Öğretmen yumuşak bir sesle örnek olarak çocukların seslerini grubun ses yüksekliğine göre ayarlamalarını (MSB.2.b) destekler.

E SESİ ŞARKISI

E harfi tarak gibi.

Hem de var bak 3 dişi.

Elma erik ve ekmek.

Hepsi mideye gerek.

Eldiven etek elbise giyeriz üstümüze.

Emzik veririz bebeğe.

Uyuturken eee...

Oyun (Küçük Grup Etkinliği)

Maarifin Kalbinde Oyun bültenindeki **Himbil**, 4 yaş için açık görsellerle ve iki aynı kartı bulmaya dayalı olarak uyarlanır. **Yüz Yüze 100 Çocuk Oyunu** kapsamında ele alınan oyunda puan ve hız yarışı kullanılmaz. Eklerdeki bülten görseli özgün oyunu gösterir; sınıfta aşağıdaki sadeleştirilmiş kurallar uygulanır.

Önce iki elma ve iki erik kartı masaya açık yerleştirilir. Çocuklar aynı resimleri yan yana getirir. Ardından dört kişilik gruba elma, erik, eldiven ve etek resimlerinden ikişer tane olmak üzere 8 kart dağıtılır; her çocuğun önünde iki kart açık durur. Kartların adları birlikte söylenir. Çocuklardan yazıları okumaları beklenmez. Öğretmen kartı hangi arkadaşına vereceğini göstererek bir deneme turu yapar.

Öğretmen sırayla her çocuğa bir kart seçtirir. Çocuk, öğretmenin gösterdiği yanındaki arkadaşına seçtiği kartı verir; bütün çocuklar kartını verdiğinde herkesin önünde yine iki kart bulunur. Çocuklar kartların resimlerine dikkat ederek (E3.2) aynı olup olmadığını karşılaştırır. "Önce kartı ver, sonra yeni kartına bak." yönergesi tek tek uygulanır. Sırasını ve işareti beklemesi (SDB1.2) için çocuğa kısa hatırlatmalar yapılır.

İki aynı kartı olan çocuk kartlarını gösterir, elini masaya yavaşça koyarak "Himbil!" der. Arkadaşları ellerini kendi önlerine koyarak ona katılır; eller üst üste vurulmaz. Kartlar birlikte







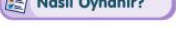
Himbil



4 oyuncu



Kâğıt ve kalem.



- Oyuncular, halka oluşturacak şekilde yere veya masa etrafına oturur.
- 4 farklı kelime belirlenir.
- Her kelime 4 ayrı kâğıda yazılır. Toplam 16 kâğıt hazırlanır.
- Kâğıtlar yazıları görünmeyecek şekilde katlanır ve karıştırılır.
- Her oyuncu 4 kâğıt alır.
- Oyuncular ellerindeki kâğıtlara bakar.
- Oyun sağdan sola doğru ilerler.
- Her oyuncu her turda elindeki bir kâğıdı sağındaki oyuncuya verir.
- Aynı kelimenin yazılı olduğu 4 kâğıdı toplayan oyuncu elini ortaya koyar ve "Himbil!" der.
- Diğer oyuncular ellerini sırayla ortaya koyar.
- "Himbil!" diyen ilk oyuncu 100 puan alır.
- Sonraki oyuncular ellerini koyma sırasına göre 75, 50 ve 25 puan alır.
- Belirlenen tur sayısı tamamlandığında en yüksek puanı alan oyuncu oyunu kazanır.





25

kontrol edilir. Kartların farklı olduğunu fark eden çocuğun bunu söylemesi (D6.2) desteklenir. Arkadaşların birbirini tebrik etmesiyle (D14.1) tur tamamlanır. Kartlar yeniden dağıtılarak birkaç kısa tur oynanır (E2.5). Oyunu izlemek isteyen çocuğa önce öğretmenle birlikte katılma fırsatı verilir.

Açık Havada Oyun (Büyük Grup Etkinliği)

Sıra olunarak bahçeye çıkılır. Güvenli oyun alanının sınırları gösterilir. Çocuklar kısa süreli serbest oyun oynar. Öğretmen oyun kurmakta zorlanan çocuğa bir arkadaşıyla birlikte eşlik eder. Sınıfa dönüşte sıraya girme ve eşyaları toplama yönergeleri tek tek verilir; eller yıkanır.

GÜNÜ DEĞERLENDİRME

Gün sonunda çocuklarla kısa bir değerlendirme çemberi oluşturulur. Çocukların gün içerisinde gerçekleştirdikleri etkinliklere ilişkin deneyimlerini, düşüncelerini ve duygularını paylaşımlarına fırsat verilir. Daha sonra etkinliklerle ilgili aşağıdaki sorular sorularak günün değerlendirmesi yapılır.

- Hımbıl oyununda hangi resimleri eşleştirdik?
- "Elma" derken ilk hangi sesi duyduk?
- Evdeki birine elma almasını söylemek için ne yapabiliriz?
- Aynı kartları bulunca nasıl hissettin?
- Yazdığımız not ne işe yaradı?

Çocuklar "e" sesiyle başlayan tanıdık sözcükleri söyleyebildi ve kısa not örneği üzerinden yazının iletişimdeki amacını fark edebildi. Hımbıl oyununda aynı görselleri eşleştirebildi; sıra bekleme ve kart aktarma sırasında bazı çocuklar öğretmen desteğine ihtiyaç duydu. Öğretmenin kısa yönergeler kullanması, oyunu örnekleyerek anlatması ve bireysel destek sunması çocukların katılımını kolaylaştırdı. Sanat çalışmasının kısa tutulması diğer etkinliklere yeterli zaman ayrılmasını sağladı. Programda ses farkındalığı, yazının kullanım amacı ve eşleştirme çalışmaları birbirini tamamladı. Somut materyallerin kullanılması ve Hımbıl oyununun az sayıda kartla oynanması 4 yaş grubunun etkinlikleri takip etmesini kolaylaştırdı.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme: Çocuğun "e" sesiyle başlayan başka bir sözcük bulması ve kısa bir cümlede kullanması desteklenebilir. İletmek istediği bir mesajı öğretmene yazdırması ve notun ne işe yaradığını söylemesi istenebilir. Hikâyedeki eşeğin farklı bir durumda nasıl dikkatli davranabileceğini anlatması desteklenebilir. Hımbıl oyununa hazır olan çocuklarla her varlıktan dört kart kullanılarak dört aynı görseli toplama aşamasına geçilebilir.

Destekleme: İki tanıdık görselle başlanabilir; sözcükler yavaşça ve birlikte söylenebilir. Çocuğun işaret ederek yanıt vermesine fırsat verilebilir. Maske boyamada kalın boya kalemleri sunulabilir ve kâğıt sabitlenebilir. Şarkının tek bir sözcüğüne ya da hareketine katılması desteklenebilir. Hımbıl önce iki çocuk ve iki tür görselle oynanabilir; kartlar açık tutulabilir, kart verilecek yön gösterilebilir ve öğretmenle deneme yapılabilir. Dikkati dağılan çocuk için kısa hareket araları verilebilir.

AİLE / TOPLUM KATILIMI

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Çocuklara evde "E" sesi ile başlayan nesneler bulmaları için küçük bir görev verilmesi istenir. **Oyun ve Yaşam Becerileri: Maarifin Kalbinde Oyun ve Yüz Yüze 100 Çocuk Oyunu kapsamında** Hımbıl'ın resimli kartlarla oynanan biçimi ailelerle paylaşılır. **Ailelele EĞİTİM Yolculuğum kapsamında,** oyunda çocuğa düşünme zamanı tanıma ve sonucundan önce çabasını fark etme üzerinde durulur. **Yaşam Becerileri çalışmalarıyla** bağlantılı olarak çocukların oyun sonunda kartları kutusuna yerleştirmesi ve kendi eşyalarını toplaması önerilir.

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER / ÖNERİLER

Alternatif: Çocuklar oyun hamurunu sıkıp yuvarlayarak elma yapabilir.

Sanat etkinliğindeki e sesi (sert kartona çizilmiş e sesi de olabilir) istenirse önce kesme yapıştırma yöntemi ile tamamlanır ardından kenarları delikli zimba ile delinir. Çocuklara ip verilir ve çocuklar ipi deliklerden geçirirler. Alternatif olarak istenirse ["E Sesi Oyunu"](#) da oynanabilir.

[Tilki ile Eşek Hikayesi](#)

[Mandal Takmaca Oyunu](#) için önce iki tane uzun dikdörtgen hazırlanır. Bugün öğrenilen sayışma tekerlemesi ile 4 tane çocuk seçilir. 2 Çocuk ayakta uzun dikdörtgenleri tutar. İki tanesi de mandalları takar. Mandallar müzik eşliğinde takılır. ["E Harfi Müziği"](#) açılır, müzik bittiğinde çocuklar mandal takmayı bırakmak zorundadır.

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

HİMBİL OYUNU BÜLTEN GÖRSELİ

Bültenin özgün kurallarıdır. 4 yaş grubunda plandaki açık kartlı ve iki eş görseli bulmaya dayalı uyarlama uygulanır.



 Oyun Adı	Himbil
 Oyuncu Sayısı	4 oyuncu
 Materyaller	Kâğıt ve kalem.
 Nasıl Oynanır?	- Oyuncular, halka oluşturacak şekilde yere veya masa etrafına oturur. 4 farklı kelime belirlenir. - Her kelime 4 ayrı kâğıda yazılır. Toplam 16 kâğıt hazırlanır. - Kâğıtlar yazıları görünmeyecek şekilde katlanır ve karıştırılır. - Her oyuncu 4 kâğıt alır. - Oyuncular ellerindeki kâğıtlara bakar. - Oyun sağdan sola doğru ilerler. - Her oyuncu her turda elindeki bir kâğıdı sağındaki oyuncuya verir. - Aynı kelimenin yazılı olduğu 4 kâğıdı toplayan oyuncu elini ortaya koyar ve "Himbil!" der. - Diğer oyuncular ellerini sırayla ortaya koyar. "Himbil!" diyen ilk oyuncu 100 puan alır. - Sonraki oyuncular ellerini koyma sırasına göre 75, 50 ve 25 puan alır. - Belirlenen tur sayısı tamamlandığında en yüksek puanı alan oyuncu oyunu kazanır.



 **25**

HIMBİL GÖRSEL KARTLARI

Başlangıçta her satırdan iki kart seçilerek toplam 8 kart kullanılır. Kalan kartlar zenginleştirme için ayrılır.

