GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60–72 Ay (5 Yaş)

Tarih: 30 / 11 / 2026

ALAN BECERİLERİ, ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

Türkçe Alanı

TADB. Dinleme / İzleme

TADB.3. Dinledikleri / izledikleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri çözümleyebilme

TADB.3.a. Dinledikleri / izledikleri materyalleri oluşturan unsurları belirler.

TADB.3.b. Dinledikleri / izledikleri materyalleri oluşturan unsurlar arasındaki ilişkileri belirler.

Matematik Alanı

MAB3. Matematiksel Temsil

MAB.9. Matematikle ilgili temsillerden yararlanabilme

MAB.9.d. Temel geometrik şekilleri farklı materyallerle oluşturur.

MAB.10. Matematikle ilgili temsilleri değerlendirebilme

MAB.10.a. Geometrik şekilleri kenar / köşe, sayı ve özelliklerine göre isimlendirir.

MAB.10.b. Matematikle ilgili temsillerin / sembollerin benzerlik / farklılıklarını söyler.

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB2. Sağlıklı Yaşam ve Öz Bakım Becerileri

HSAB.7. İç ve dış mekânda fiziksel aktivitelere katılabilme

HSAB.7.a. Hareketli oyunlar sonrasında vücudundaki temel değişimlerin neden-sonuç ilişkisini açıklar.

Müzik Alanı

MHB4. Müziksel Hareket

MHB.2. Müzik eserleriyle hareket / dans edebilme

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

MSB2. Müziksel Söyleme

MSB.2. Söyleme becerilerini sınıf içinde sergileyebilme

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

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri

SDB2.2. İş Birliği

Değerler

D14. Saygı

D14.1. Nezaketli olmak

Okuryazarlık Becerileri

OB4. Görsel Okuryazarlık

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar:

Geometrik Şekiller: Kare, üçgen, daire, kenar, köşe.

Sayı / Sayma: Dört.

Zıt: Aynı-farklı.

Sözcükler: Kare, eşit uzunluk, kenar, köşe, köşe kapmaca. İzmir yalıçapkını, turna, yeşil arı kuşu, Anadolu sıvacısı.

Materyaller: Kare, üçgen ve daire biçiminde kâğıtlar; boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, boş kâğıt, eşit uzunlukta dört geniş çubuk, ip, yer bandı veya tebeşir, dört köşe işareti. 5 Yaş Çekirdek 1 "Noktalı Kareler" sayfası (s. 64), büyük renkli kâğıt daireler. Duygu kartları ve yoklama mandalları. "Ahmet'in Kuşları" hikâye kitabı ve 5 Yaş Çekirdek 1 "Ülkemizdeki Kuş Türleri" sayfası (s. 67).

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf, öğrenme merkezleri ve okul bahçesi. Sanat masalarına şekil parçaları konur. Matematik merkezine farklı büyüklükte ve yönde kareler yerleştirilir. Bahçede geniş bir kare çizilir; köşeler belirginleştirilir ve çevresi boş bırakılır.

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Çocuklar kapıda karşılanır, eşyalarını yerleştirmelerine gerektiğinde yardım edilir. Çemberde duygu kartlarıyla duygularını paylaşırlar. Mandallarla Yoklama Tablosu ile yoklama alınır; takvim ve hava durumu incelenir. Çiçek koklama ve mum üfleme hayaliyle birkaç yavaş nefes alınır. Küçük Kuş Şarkısı ile Spor hareketleri yapılır. Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklar oynamak istedikleri öğrenme merkezini seçer. İsteyenler oyun hamuruyla oynar veya serbest resim yapar. Matematik merkezinde kare, üçgen ve daireler incelenebilir; bloklarla şekiller kurulabilir. Öğretmen gerektiğinde oyuna katılır.

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.
"Bir sağa baktım, bir sola baktım / Lokomotif yaptım, çuf çuf çuf." tekerlemesiyle sıra olunur. Beslenme öncesinde eller yıkanır. Çocuklar masaya yerleşir, beslenme çantalarını açmayı kendileri dener. Lokmalarını çiğneyip yuttuktan sonra konuşmaları hatırlatılır. Beslenme sonrasında kullanılan alan toplanır, eller yıkanarak sınıfa geçilir.

ETKİNLİKLER

Sanat (Bireysel Etkinlik)

Masalara geçilir ve "Kare Üçgen ve Daireden Sevimli Kuş" çalışması yapılır. Çocuklar şekil parçalarını önce yapıştırmadan yerleştirir; kuşun gövdesi, kanadı ve gagası için nasıl kullanacaklarına karar verir. Seçtikleri düzeni yapıştırır, istedikleri ayrıntıları çizer.

Matematik ve Türkçe (Bütünleştirilmiş Büyük Grup Etkinliği)

Ben küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerleme söylenerek minderlere geçilir. Daha önce öğrenilen daire ve üçgen hatırlanır. Kare gösterilir; çocuklar parmaklarıyla kenarları izler, köşeleri sayar. Dört kenarının eşit uzunlukta olduğu eşit çubuklarla karşılaştırılarak gösterilir. Çocuklar şekli kenar ve köşe özellikleriyle adlandırır (MAB.10.a). Kare, üçgen ve dairenin benzer ve farklı yönlerini söyler (MAB.10.b). Kare farklı yönlere çevrilir; yönü değişse de kare olduğu üzerinde durulur.

"Kare Şekli Flash Kartları ve Slayt Gösterisi" incelenir (OB4). "Şekilleri Öğreniyorum-Kare" ve "Kare Nasıl Çizilir?" izlenir. Sınıfta kare avına çıkılır; eşyaların kendisinin değil, bazı yüzlerinin kareye benzediği gösterilir.

Çocuklar buldukları yüzlerin kenar ve köşelerini inceler (E1.1). Dört eşit çubuk veya ip kullanarak kendi karelerini oluşturur (MAB.9.d).

"Kare Şekli Parmak Oyunu" birlikte oynanır.

KARE ŞEKLİ PARMAK OYUNU

Karedir benim adım

Dört kenar dört köşeden yapıldım

Haydi sen de öğren bakalım

Kenarları birlikte sayalım

1 2 3 4

Bazen hediye paketi

Bazen de bir duvar saati

Dikkatini toplarsan

Bak çevren hep kareli

Hareket ve Sağlık Alanı (Açık Hava) (Küçük Grup Etkinliği)

Sıra olunarak bahçeye çıkılır; çevrede kareye benzeyen yüzeyler aranır. Ardından **Yüz Yüze 100 Çocuk Oyunu** kitabında yer alan "Köşe Kapmaca" oynanır. Yere çizilen geniş karenin dört köşesine birer çocuk yerleşir, beşinci çocuk ortada ebe olur. Köşedeki çocuklar birbirleriyle işaretleşip yer değiştirir; ebe boşalan köşeye geçmeye çalışır. Köşesiz kalan çocuk yeni ebe olur. Önce yürüyerek deneme yapılır; itme ve çekme olmadan oynanır. Kısa turlarla diğer çocuklara da sıra verilir (E2.5).

Oyun sonrasında dinlenilir. Çocuklar nefeslerinin ve bedenlerinin nasıl değiştiğini söyler. "Neden daha hızlı nefes alıyor olabiliriz?" sorusuyla hareket ile bedendeki değişiklik arasında bağlantı kurmaları desteklenir (HSAB.7.a). Kısa serbest oyundan sonra sınıfa dönülür.

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

Dilimizin Zenginlikleri Projesi kapsamında "Ahmet'in Kuşları" kitabı etkileşimli okunur. Okuma öncesinde kitabın kapağı gösterilir; kitapta yer alan yazar ve çizer bilgileri tanıtılır. "Kapakta neler görüyorsunuz?", "Sizce bu kitapta neler anlatılıyor olabilir?" sorularıyla çocukların tahminleri dinlenir.

Okuma sırasında uygun yerlerde durularak "Resimde neler dikkatinizi çekti?", "Sizce bundan sonra ne olacak?", "Neden böyle düşündünüz?" soruları sorulur. Çocuklar görselleri inceler, düşüncelerini sırayla paylaşır; konuşan arkadaşlarının sözünü kesmeden dinler (D14.1). Anlamını bilmedikleri sözcükler görsellerden ve cümlelerden yararlanılarak açıklanır.

Okuma sonrasında çocuklar hikâyedeki kahramanları, olayların geçtiği yerleri ve yaşanan olayları anlatır (TADB.3.a). "Önce ne oldu, sonra ne oldu?", "Bu olayın ardından ne değişti?" sorularıyla olaylar arasında bağlantı kurmaları desteklenir (TADB.3.b).

Ardından **5 Yaş Çekirdek 1 kitabındaki "Ülkemizdeki Kuş Türleri"** çalışması açılır (s. 67). İzmir yalıçapkını, turna, yeşil arı kuşu ve Anadolu sıvacısı görselleri birlikte incelenir; adları söylenir. "Bu kuşlardan hangisini daha önce gördünüz?", "Kuşların renklerinde, gagalarında ve bacaklarında ne gibi farklılıklar var?" soruları üzerine konuşulur. Çocuklar üst sıradaki kuşları ve altlarındaki renkleri inceler. Tabloda aynı kuşları bulur, altlarındaki daireleri örnekteki renklerle eşleştirerek boyar (OB4).

5 Yaş Çekirdek 1 kitabındaki "Noktalı Kareler" çalışması açılır (s. 64). Çocuklar örnekteki renkli dairelerin hangi bölümlerde olduğunu inceler. Aynı konumu karşıdaki karede büyük kâğıt dairelerle gösterir, ardından işaretlerini çizer. Çalışma bir örnekle başlatılır; grubun ihtiyacına göre diğer örneklere geçilir.

"Mini Mini Bir Kuş Şarkısı" şarkısı birlikte söylenir (MSB.2.a).

MİNİ MİNİ BİR KUŞ ŞARKISI

Mini mini bir kuş donmuştu

Pencereme konmuştu

Mini mini bir kuş donmuştu

Pencereme konmuştu

Aldım onu içeriye

Cik cik cik cik ötsün diye

Pır pır ederken canlandı

Ellerim bak boş kaldı

Pır pır ederken canlandı

Ellerim bak boş kaldı

Masalara boş kâğıtlar ve boya kalemleri konur. Çocuklar müzik eşliğinde masanın çevresinde yürür ve hareket eder (MHB.2.a). Müzik durunca önlerindeki kâğıda kare, üçgen ve dairelerden yararlanarak bir ayrıntı çizer. Müzik yeniden başlayınca yer değiştirir; sıradaki kâğıtta arkadaşının çizimini silmeden yeni bir ayrıntı ekler. Oyun sonunda ortak resimler incelenir (SDB2.2).

Çocuklar ertesi gün 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.

- Karenin kaç kenarı ve köşesi var?
- Kareyi üçgenden nasıl ayırt ettin?
- Köşe Kapmaca'da ne zaman yer değiştirdin?
- Hareketli oyundan sonra nefesin neden değişti?
- Ortak resme sen hangi ayrıntıyı ekledin?
- Ahmet'in Kuşları hikâyesinde önce ne oldu, sonra ne oldu?

Çocuklar karenin dört eşit kenarını ve dört köşesini tanıdı; kareyi üçgen ve daireyle karşılaştırarak farklı malzemelerle oluşturdu. Hikâyedeki olayları ilişkilendirme, ortak resme katkı sunma ve hareketli oyun sonrasında bedenlerindeki değişimleri açıklama çalışmalarına ilgiyle katıldı. Somut materyallerle örnek vermem ve oyun öncesinde deneme turuna yer vermem, yönergelerin anlaşılmasını ve katılımı kolaylaştırdı. Açık hava oyunları, masa çalışmaları ve müzikli etkinliklerin dengeli dağılımı çocukların ilgisini canlı tuttu; materyaller ve etkinlik süreleri grubun ihtiyaçlarına uygun oldu.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme: Çocuğun farklı büyüklüklerde kareler oluşturup ortak özelliklerini açıklaması istenebilir. Kareyi döndürerek yine aynı şekil olduğunu göstermesi ve ortak resimde yeni bir kullanım bulması desteklenebilir. Hikâyedeki bir olayın farklı gelişmesi durumunda neler olabileceğini anlatması ve kuş görsellerindeki benzerlikleri açıklaması istenebilir.

Destekleme: Kenar ve köşeler renkli işaretlerle belirginleştirilebilir. Dört eşit çubuk bir örnek üzerinde yerleştirilebilir. Noktalı Kareler çalışması tek örnek ve iki renkle sınırlandırılabilir. Köşe Kapmaca yürüyerek oynanabilir; köşeler arası mesafe çocuğun hareketine uygun düzenlenebilir. Etkileşimli okumada yanıt vermesi için ek süre tanınabilir; olayları hatırlamasına görsellerle destek olunabilir. Kuş eşleştirme çalışması önce tek satırla başlatılabilir.

AİLE VE TOPLUM KATILIMI

Aile Katılımı: Ailelere evde kareye benzeyen yüzeyleri birlikte bulmaları, dört kenarı ve dört köşeyi parmakla izlemeleri önerilir. Çocuk eşit uzunlukta çubuklarla veya kâğıt şeritlerle kare oluşturabilir. Güvenli bir alanda beş kişiyle Köşe Kapmaca oynanabilir; herkesin sırayla ebe olmasına fırsat verilebilir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

Puzzle, Hafıza Oyunu, İnteraktif Çalışmalar, İnteraktif Oyunlar

AİLE BİLGİ NOTU

Evimizde Kare Avı

Değerli Ailemiz,

Çocuğunuzla evde küçük bir şekil keşfine çıkabilirsiniz. "Sence hangi eşyanın yüzü kareye benziyor?" diye sorarak bulduğu yüzeylerin kenarlarını parmağıyla takip etmesini ve köşelerini saymasını isteyebilirsiniz. Karenin dört köşesi ve eşit uzunlukta dört kenarı olduğunu birlikte fark edebilirsiniz.

Eşit uzunlukta dört çubuk veya kâğıt şeritle kare oluşturabilirsiniz. Kareyi farklı yönlere çevirerek "Çevirdiğimizde şeklimiz değişti mi?" sorusu üzerine konuşabilirsiniz. Ardından kare, üçgen ve dairelerden birlikte bir kuş resmi tasarlayabilir, kuşunuz için kısa bir hikâye oluşturabilirsiniz.
Çevrenizdeki kuşları birlikte gözlemleyebilir, renkleri ve hareketleri hakkında konuşabilirsiniz. Çocuğunuzdan "Ahmet'in Kuşları" hikâyesinden hatırladıklarını anlatmasını isteyebilirsiniz.
Hareketli bir oyunun ardından dinlenirken "Nefes alışın nasıl değişti?", "Sence neden hızlandı?" sorularıyla çocuğunuzun bedenindeki değişiklikleri fark etmesine yardımcı olabilirsiniz.
Birlikte keşfetmenin ve oyun oynamanın keyfini çıkarın. ✿

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF İÇERİKLER ve ÖNERİLER

"Minik Kuşun Evi Masalı - Modern Türk Masalları

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.