

## GÜNLÜK PLAN

Okul Adı	
Öğretmen	
Yaş Grubu	60+ Ay
Tarih	24.2.2025

### ALAN BECERİLER

#### Türkçe Alanı:

TAE0B. Erken Okuryazarlık

#### Matematik Alanı

MAB6. Sayma

#### Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

#### Müzik Alanı

MSB2. Müziksel Söyleme

MHB4. Müziksel Hareket

### KAVRAMSAL BECERİLER

#### Temel Beceriler (KB1)

KB1.1 Saymak

KB1.3 Yazmak

### EĞİLİMLER

#### E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

#### E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

### PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

#### EK13 SOSYAL-DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ TABLOLARI

#### 2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

#### SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB1. Başkalarını etkin şekilde dinlemek

SDB2.1.SB1.G1. Dinlerken göz teması kurar.

SDB2.1.SB1.G2. Muhatabının sözünü kesmeden dinler.

#### DEĞERLER

#### D18 TEMİZLİK

D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek

D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.

#### EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

#### OB1. BİLGİ OKURYAZARLIĞI

OB1.1. Bilgi ihtiyacını Fark Etme

OB1.1.SB1. Bilgi ihtiyacını fark etmek

### ÖĞRENME ÇIKTILARI

#### Türkçe Alanı:

TAE0B.1. Yazı farkındalığına ilişkin becerileri gösterebilme

TAE0B.1.b. Yazı yönünü gösterir.

TAE0B.6. Yazma öncesi becerileri kazanabilme

TAE0B.6.a. Yazma için uygun oturma pozisyonu alır.

TAE0B.6.b. İstenilen nitelikte yazar ve çizer.

#### Matematik Alanı

MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilme

MAB.1.a. 1 ile 20 arasında birer ritmik sayar.

MAB.1.b. 1 ile 20 arasında nesne/varlık sayısını söyler.

MAB.1.c. 1 ile 5 arasında nesnelerin/varlıkların miktarını bir bakışta söyler.

#### Sanat Alanı

#### SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.ç.Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

#### Müzik Alanı:

#### MSB.2. Çocuk şarkılarındaki/çocuk şarkısı formlarındaki özellikleri fark ederek söyleyebilme

MSB.2.a. Çocuk şarkılarının/çocuk şarkısı formlarının sözlerini doğru telaffuzla söyler.

#### MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

MHB3.d. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.

### İÇERİK ÇERÇEVESİ

#### Kavramlar:

Sayı/Sayma:0 Sayısı (1-20 Arası Sayılar)

Sözcükler: 0 sayısı, baykuş

**Materyaller:** Çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, sayı kuklaları, pipet, şönil (oyun saatinde kullanmak için), kutu, top

**Eğitim/Öğrenme Ortamları:** Tepsi ya da ona benzer geniş bir kaba tuz, kinetiks kum vs. koyulur.

### ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

#### ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

#### GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Çocuklar gelmeden sınıf hazırlanır. Gelen çocuklar kapıda karşılanır ve selamlanır, çocukların ayakkabılarını koymaları ve pandiflerini giymeleri için rehberlik edilir.

Çocukların sandalyelerini alarak çember şeklinde oturmaları sağlanır. Çocukların o günkü duygu ve düşünceleri sorulur ve her çocuğun konuşması için cesaretlendirilir. O günün sınıf yoklaması alınır ve mandallarla ilgili daha önce öğretilen yoklama rutininin doğru bir şekilde yapılıp yapılmadığı kontrol edilir.

Güne sağlıklı başlamak için "[Baykuş Şarkısı | Burak Onurlu](#)" ve "[Dinozor - Onur Erol Sabah Sporu](#)" hareketleri hep birlikte yapılır. (MHB3.d.) Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.

#### ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir.

Tepsi ya da ona benzer geniş bir kaba tuz, kinetiks kum vs. koyular ve çocukların sayılar yapmasına olanak sağlanır.

#### BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Öğrenme merkezlerinde oyun sonunda [Toplanma Müziği](#) açılır. Müzik sonunda tüm merkezlerin düzenli bir şekilde toplanması sağlanır. Müzik bittiğinde hep birlikte merkezlerin düzenli toplanıp toplanmadığı kontrol edilir.

Bir sağa baktım

Bir sola baktım

Lokomotif yaptım

Cuf cuf cuff.

Tekerlemesi söylenerek sıra olunur ve kahvaltı öncesinde elleri yıkamaya gidilir. Kahvaltı öncesi dua edilerek kahvaltıya geçilir.

Tüm çocuklara kahvaltısını yaptıktan sonra eller yıkanır ve sınıfa geçilir.(D18)

#### ETKİNLİKLER

"[0 Rakamını Öğreniyorum - Okul Öncesi](#)", "[0 Sıfır Rakamını Örneklerle Öğreniyorum](#)" ve "[Pırl - Sayıların Kayboluşu - Eğitici Film](#)" izlenir.

Çocuklar masaya alınır ve "Sıfırdan Baykuş Yapımı" sanat etkinliği "[Baykuş Şarkısı](#)"

eşliğinde yapılır. (SNAB.4.ç.)

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

Çocuklara daha önce öğrendiğimiz sayılar sorulur ve "Bugün çok özel bir rakam öğreneceğiz. Sizce hangi rakam olabilir?" diye sorulur.(SDB2.1.SB1) Şimdiye kadar öğrenilen sayılar ritmik olarak sayılır. Çocuklara iki kutu (örneğin; bir kutu içinde 3 top, bir kutu içinde hiç top) gösterilerek hangi kutuda kaç top olduğu sorulur. (MAB.1.) Öğretmen bir masaya 9 tane lego koyar. Hep birlikte sayılır.(KB1.1) Sonra bir tanesini masadan alır ve tekrar sayılır. Bu şekilde devam edilir ve masada bir tane lego kaldığı zaman çocuklara şu an masada kaç tane lego var diye sorar. Cevapları aldıktan sonra son legoyu da masadan kaldırır. Şimdi masada kaç tane lego var diye sorar. Masada hiç lego kalmadığı zaman "sıfır" lego var denir ve sıfır kuklası çocuklara gösterilir.(OB1.1.)Sıfır rakamı tanıtılır ve "Sıfır hiç yok anlamına gelir, hiçbir şey ifade etmez ama diğer sayıların sağ yanına gelince çok güçlü olur!" denilir. Diğer sayı kuklalarının yanına tek tek sıfır kuklasını getirir. 10'dan 100'e kadar 10'ar 10'ar sayılır. Sınıfta bulunan nesnelere (kalem, oyuncak vb.) sıfır sayısı pekiştirilir. Örneğin; "Bu masada 3 kalem var, şimdi hepsini kaldırıyorum. Masada kaç kalem var?" vb. 0 rakamının yazılışı, yazılış yönü vurgulanarak gösterilir. (TAEOB.1.b.,E3.1.) Hep birlikte işaret parmaklarımızda havada 0 rakamı çizme çalışması yapılır. (E3.1.,KB1.3)

[Kırmızı Kanatlı Baykuş Hikâyesi](#)" izlenir. Hikaye hakkında konuşulur, sorular sorulur.

Daha önce öğretilen şarkılar tekrar edilir: "[0 Rakamı Şarkısı](#)" söylenir.(MSB.2.)

### SIFIR ŞARKISI

Sıfırdır onun ismi

Çember gibidir şekli

Sıfır tane kedi

Göremiyorum hani

Onun adı sıfırdır

Hiç değeri yoktur

Sıfır tane araba

Göremedim etrafta

["0 Rakamı Oyunu"](#) için daire şeklinde sandalyelere oturulur. Her çocuğa pipet verilir ama öncesinde öğretmen tehlike oluşabilecek durumlara göre çocukları uyarır. Şönil ya da fon kartonundan sıfır rakamı hazırlanır ve pipetin kıvrılan kısmı ile mümkün olduğu kadar dokunmadan yanındaki arkadaşının pipetine sıfır rakamı takılır.(E2.5.)

Çocuklar erken okuryazarlık çalışmaları için masaya alınır. Çalışmalar yapılır.

(TAEOB.1.b,TAEOB.6.) Çalışmayı erken bitiren çocuklara (her çocuğa yaptırılmalıdır) "0" rakamını tahtada da yazdırılır. (KB1.3)

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

### DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Baykuş nasıl bir hayvandır?
- Sen de bir baykuş olsaydın ve uçamasaydın ne hissederdin?
- Sıfır ne demek?
- 1 sayısından önce hangi rakam gelir?
- 1 sayısından sonra hangi rakam gelir?
- Şimdiye kadar öğrendiğimiz sayıları ileriye ve geriye doğru sayar mısın?

## FARKLILAŐTIRMA:

**Zenginleőtirme:** Sayıları ritmik olarak sayar. Sıfırın geçtiđi örnekleri günlük hayattan vermeleri istenir. (örneğin, "Bugün hiç ödevim yok, yani sıfır ödevim var vb.")

**Destekleme:** İhtiyaç duyan çocuklar için; görsel kartlar gösterilerek ve nesnelere kullanarak bireysel çalışmalar yapılır. Pet şişeleri dizerek bowling oyunu kurulur ve şişelerin üzerine 0 rakamı yapıştırılır. Çocuklar sıfır rakamını düşürmek için atış yaparlar.

## AİLE/TOPLUM KATILIMI:

**Aile Katılımı:** Ailelere o gün işlenilen konu ile ilgili bilgi verilir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

[Puzzle,](#)

[Hafıza Oyunu,](#)

[İnteraktif Çalışmalar,](#)

[İnteraktif Oyunlar](#)

Toplum Katılımı:

## ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

[Baykuş'un Özellikleri Eğitici Video](#)

[Minik Baykuş Şarkısı](#)