**2025-2026 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI  
GÜNLÜK PLAN**

**Tarih: 12.06.2026**

**Yaş Grubu: 60-72 Ay**

**Okul Adı:**

**Öğretmen Adı-Soyadı:**

|  |  |
| --- | --- |
| Alan Becerileri | **Türkçe Alanı**  **• TADB.1.a, b → Dinledikleri hikâyeyi takip eder, tekrarlar.**  **• TADB.3.a, b → Olayların parçalarını belirler ve ilişkilendirir.**  **• TAKB.2.a, b, c → Konuşurken tahmin yürütür, karşılaştırma yapar.**  **Matematik Alanı**  **• MAB.3.a, c → Kum saatine göre süreyi ölçer, oyun süresiyle ilişkilendirir.**  **Fen Alanı**  **• FAB.3.a → Dijital/sanal olaylar ile gerçek yaşam olaylarını ayırt eder.**  **• FAB.6.a, b → Basit deney (kum saati ile zaman ölçme) uygular.**  **Sosyal Alanı**  **• SAB.3.a → Geçmiş ve bugünkü oyun alışkanlıklarını karşılaştırır.**  **Sanat Alanı**  **• SNAB.4.c, e → Drama ile masaldaki sahneleri canlandırır.**  **• SNAB.4.d → Resimleme çalışmasında “Robot Robin’e güvenli oyun alanı” tasarlar.**  **Müzik Alanı**  **• MSB.2.a, b → “Bilgisayarım Çalışıyor” şarkısını farklı ritimlerde söyler.**  **Hareket ve Sağlık Alanı**  **• HSAB.9.a, b → Dijital olmayan hareketli oyunlara katılır.** |
| Kavramsal Beceriler | **Bütünleşik Beceriler (KB2) KB2.2. Gözlemleme Becerisi** KB2.2.SB1. Gözleme ilişkin amaç-ölçüt belirlemek  KB2.2.SB2. Uygun veri toplama aracı ile veri toplamak  KB2.2.SB3. Toplanan verileri sınıflandırmak ve kaydetmek |
| Eğilimler | **E1. Benlik Eğilimleri** E1.1. Merak **E2. Sosyal Eğilimleri** E2.5. Oyun severlik **E3. Entelektüel Eğilimler** E3.1. Odaklanma E3.2. Yaratıcılık |
| **Programlar Arası Bileşenler** | |
| Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri | **SDB2.1.SB4 → Grup iletişimine katılır.**  **• SDB2.2.SB4 → İş birliği yapar.** |
| Değerler | **D3.1 → Azimli ve sorumlu davranır.**  **• D18.2 → Ortamın temizliğine dikkat eder (tablet yerine bahçede oyun).** |
| Okuryazarlık Becerileri | **OB8. Sürdürülebilirlik Okuryazarlığı** OB8.1.Sürdürülebilirliği ve sürdürülebilir kalkınmayı anlama OB8.2.Sürdürülebilir ve sürdürülebilir olmayan sistemleri anlama |
| Öğrenme Çıktıları ve Süreç Bileşenleri | **Türkçe:**  **• TADB.1: Çevre ile ilgili hikaye dinler, neden-sonuç ilişkisini kurar.**  **• TAKB.2: Çevreyi korumak için yapılması gerekenleri sözlü ifade eder.**  **• Matematik:**  **• MAB.3: Çöpleri renklerine göre (cam, plastik, kağıt) sınıflandırır ve sayar.**  **• Fen:**  **• FAB.2: Atıkları geri dönüşüm kutularına ayırarak sınıflandırır.**  **• FAB.6: Basit bir geri dönüşüm deneyi yapar (ör: kağıdı ıslatıp yeniden şekillendirme).**  **• Sosyal:**  **• SAB.3: Geçmişte çevre temizliği ile ilgili alışkanlıklar ile günümüz arasındaki farkları karşılaştırır.**  **• Sanat:**  **• SNAB.4: Atık materyallerden yeni bir sanat eseri (oyuncak, hayvan figürü) yapar.**  **• Müzik:**  **• MSB.2: Çevre şarkısını ritim çalgılarıyla söyler.**  **• Hareket ve Sağlık:**  **• HSAB.1: Bahçede çevre temizliği yaparken aktif hareket eder.** |
| İçerik Çerçevesi | **Kavramlar: Temiz-kirli, az-çok, canlı-cansız, geri dönüşüm**  **Sözcükler: Geri dönüşüm, doğa, çevre, atık, kutu, plastik, cam**  **Materyaller: Geri dönüşüm kutuları (renkli karton kutular), pet şişeler, kağıt, boya, hikaye kitabı (çevre temalı), ritim çalgıları, eldiven, poşet, drama maskeleri**  **Eğitim Ortamı: Sınıf içi, bahçe, geri dönüşüm köşesi.** |
| **Öğrenme-Öğretme Yaşantıları** | |
| Öğrenme-Öğretme Uygulamaları | **GÜNE BAŞLAMA ZAMANI** Öğretmen çocuklara dünya çevre günüyle ilgili afişler gösterir. Çocuklardan afişleri yorumlamasını ister. İNTERNET NEDİR ilgili bir video izlenir. Gün içinde konuyla ilgili etkinlikler yapılacağı söylenir. Çocuklar çember olurlar ve yoklama alınır. Günün takvimi yapılır. Öğrenme merkezlerine geçmek için hazırlıklar yapılır.  **ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN** Çocuklar fen merkezini incelerler. Merkezde dünya küresine dikkat çekilir. Dünyamızın kirliliğine sebep olan olaylarla ilgili oyun oynayabilecekleri vurgulanır. Oyunda hayvanlar, bitkiler yer alır ve canlıların GÜVENLİ İNTERNET HİKAYESİ nden kadar etkilendiğiyle ilgili bir oyun kurulur.  **BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK**  Sınıf için rutin haline gelen toplanma müziği açılır ve sınıf toplanmasına rehberlik edilir. Beslenme ve temizlik sürecinin ardından etkinliklere geçilir. (D18.2.3.) **ETKİNLİKLER**  2. Masal Zamanı – Robot Robin  • Öğretmen, masalı dramatik bir ses tonuyla okur.  • Dinlerken çocuklara küçük sorular:  • “Robin neden oyuna çok dalmış?”  • “Hangi olayı kaçırmış?”  3. Drama – Robin’in Hataları  • Çocuklar gruplara ayrılır: Robin, arkadaşları, büyükannesi.  • Rollerle hikâye tekrar canlandırılır.  • Tablet yerine gerçek oyunların sahnesi oynanır.  4. Fen Deneyi – Kum Saati Oyunu  • Kum saatiyle 1 dakikalık oyun oynanır.  • Tablet süresi ile kum saati ilişkisi kurulur.  • “Ne kadar oynamalıyız ki hem eğlenelim hem de gözlerimiz yorulmasın?”  5. Sanat – Robin’e Güvenli Alan Tasarlayalım  • Renkli kâğıt, artık materyallerle “Robin’in parkı” tasarlanır.  • Parkta salıncak, kaydırak gibi güvenli oyun alanları oluşturulur.  6. Müzik – Dijital mi, Gerçek mi?  • İki ritim çalışılır:  • Tablet tıklama ritmi (hafif tempo).  • Bahçe oyunu ritmi (hızlı tempo, alkış/beden perküsyonu).  7. Oyun – Gerçek ve Sanal  • Kartlarda “sanal” ve “gerçek” resimler (tablet oyunu, ip atlama, video izleme, top oyunu).  • Çocuklar sınıflandırır: “Gerçek oyun – Sanal oyun”.  8. Değerlendirme Soruları  • Robin hangi güzellikleri kaçırdı?  • Tablet yerine arkadaşlarıyla oynasa neler olurdu?  • Biz tabletle ne kadar süre oynamalıyız? |
| **Farklılaştırma** | |
| Zenginleştirme |  |
| Destekleme |  |
| Aile/Toplum Katılımı | **Aile Katılımı:** Evde aileyle “1 saat dijital oyun – 1 saat gerçek oyun” uygulaması yapılır.  • Çocuklar aileleriyle güvenli internet kuralları posteri hazırlar.**T**  **oplum Katılımı:**GÜVENLİ İNTERNET ilgili bir afiş hazırlanır. |