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

**Tarih: 15.06.2026**

**Yaş Grubu: 60-72 Ay**

**Okul Adı:**

**Öğretmen Adı-Soyadı:**

|  |  |
| --- | --- |
| Alan Becerileri | **Matematik Alanı**  **• MAB1. Ritmik ve algısal sayabilme**  **• MAB3. Matematiksel olgu, olay ve nesneleri yorumlayabilme**  **• Türkçe Alanı**  **• TAKB1. Konuşma sürecini yönetebilme**  **• Sosyal Alan**  **• SAB.3. Olayları benzerlik ve farklılıklarına göre değerlendirme**  **• Sanat Alanı**  **• SNAB.4. Sanatsal uygulama yapma**  **• Müzik Alanı**  **• MHB.3. Ritimle hareket etme** |
| Kavramsal Beceriler | **• KB1. Temel Beceriler: Bulmak, sıralamak**  **• KB2.7. Karşılaştırma Becerisi**  **• KB2.9. Genelleme Becerisi**  **• KB2.10. Çıkarım Yapma Becerisi** |
| Eğilimler | **• Merak: Robotların nasıl çalıştığını öğrenme**  **• Sorumluluk: Takım çalışmasına katılma**  **• Odaklanma: Eksik sayıları tamamlama ve dikkatli gözlem yapma** |
| **Programlar Arası Bileşenler** | |
| Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri | **SDB2.2. İş Birliği Becerisi: Takım çalışması yapmak**  **• SDB3.2. Esneklik: Yeni durumlara uyum sağlamak** |
| Değerler | **Değerler**  **• Sabır: Tasarım sürecinde beklemek ve dikkatli çalışmak**  **• Temizlik: Çalışma ortamını düzenli tutmak**  **• İşbirliği: Grup halinde robot yapımında görev paylaşımı yapmak** |
| Okuryazarlık Becerileri | **•** **Görsel Okuryazarlık: Robot parçalarını tanıma, vinç çalışmasını görselden yorumlama**  **• Vatandaşlık Okuryazarlığı: İş makinelerinin toplum için önemini fark etme** |
| Öğrenme Çıktıları ve Süreç Bileşenleri | **• Matematik Alanı**  **• MAB1. Ritmik ve algısal sayabilme**  **• MAB3. Matematiksel olgu, olay ve nesneleri yorumlayabilme**  **• Türkçe Alanı**  **• TAKB1. Konuşma sürecini yönetebilme**  **• Sosyal Alan**  **• SAB.3. Olayları benzerlik ve farklılıklarına göre değerlendirme**  **• Sanat Alanı**  **• SNAB.4. Sanatsal uygulama yapma**  **• Müzik Alanı**  **• MHB.3. Ritimle hareket etme**  **• Çocuk 1’den 10’a kadar ritmik sayma yapar.**  **• 10 rakamını tanır, yazma denemeleri yapar.**  **• 10 nesneyi gruplandırır ve toplu halde sayar.**  **• 10’ar sayarak ileriye doğru ritmik sayma denemesi yapar.**  **• Eksik olan sayıyı belirler ve tamamlamayı öğrenir.**  **• Sanat etkinliğinde 10 parça materyali bir araya getirerek görsel ürün oluşturur.**  **• Oyun içinde 10 adım, 10 zıplama, 10 alkış gibi hareketleri uygular.** |
| İçerik Çerçevesi | Sayı: 10  • Miktar: Tam, eksik, fazla  • Yön/Zaman: Önce – sonra  • Matematiksel İşlem: Sayma, tamamlama, ritmik sayma |
| **Öğrenme-Öğretme Yaşantıları** | |
| Öğrenme-Öğretme Uygulamaları | **Türkçe – Sohbet Çemberi “10’un Gizemi”**  **• Çocuklarla sohbet:**  **“Bir elimizde 5 parmak var. İki elimizi açarsak kaç parmak eder?”**  **• Parmak oyunu: “On küçük parmak oyunu” (parmak hareketleriyle ritmik sayma).**  **📌 Kazanım: 10 sayısını günlük yaşamla ilişkilendirme.**  **⸻**  **2️⃣ Matematik – Atölye Grupları**  **• Görsel çalışma sayfasındaki 39 sanat, spor, drama, müzik atölyesi etkinliği yapılır.**  **• Her atölye 10 çocuk alır. Eksik sayılar tamamlatılır.**  **• Çocuklar gerçek sınıfta da 10 kişilik gruplar oluşturup drama yaparlar.**  **📌 Kazanım: Eksik – tamam kavramını öğrenme.**  **⸻**  **3️⃣ Fen – “10 Deneyi”**  **• Çocuklarla birlikte 10 damla su damlatma deneyi yapılır.**  **• Pipetle su damlatılarak 10 sayısına ulaşıldığında durulur.**  **📌 Kazanım: Sayının ölçülebilirliği ve gözlem.**  **⸻**  **4️⃣ Sanat – “10 Parçalık Kolaj”**  **• Çocuklara renkli kağıt, boncuk, pamuk, yaprak gibi artık materyaller verilir.**  **• Her çocuk tam 10 parça malzeme seçip resim kâğıdına yapıştırır.**  **📌 Kazanım: 10’un bütünlük içinde kullanılmasını kavrama.**  **⸻**  **5️⃣ Müzik/Orff – “10 Ritim Oyunu”**  **• Öğretmen ritim tutar: “10 kez alkış, 10 kez diz vur, 10 kez zıpla.”**  **• Çocuklar ritmi takip eder.**  **• Grup oyunu: 10 adım ilerle – dur! müzik eşliğinde yapılır.**  **📌 Kazanım: Ritmik sayma – müzikle bütünleştirme.**  **⸻**  **6️⃣ Oyun – “10 Hazine”**  **• Sınıfa 10 farklı nesne saklanır.**  **• Çocuklar nesneleri buldukça grup halinde sayar.**  **• Eksik kalanları birlikte tamamlar.**  **📌 Kazanım: İşbirliği ve matematiksel muhakeme.**  **⸻**  **🔹 Duyusal Etkinlik**  **“10 Dokunuş Kutusu”**  **• Kutunun içine farklı dokulardan 10 nesne (yumuşak sünger, sert taş, pürüzlü zımpara vb.) konur.**  **• Çocuk gözlerini kapatarak dokunur ve kaç nesne olduğunu sayar.**  **⸻**  **🔹 Eğitim Ortamı**  **• Halka düzeni sohbet için**  **• Masalar grup çalışması için**  **• Orff ritim aletleri, sayı kartları, sanat materyalleri**  **⸻**  **🔹 Değerler Eğitimi**  **• Paylaşma ve iş birliği (grup çalışmalarında).**  **• Sabır (10’a kadar sayarken bekleme).**  **• Dikkat (ritmik hareketlerde sıralama).** |
| **Farklılaştırma** | |
| Zenginleştirme | Zenginleştirme: Daha büyük sayı gruplarıyla eksiltme işlemleri yapılır.  • .  ⸻ |
| Destekleme | • Destekleme: Az sayıda şekille (ör. 3–1=2) işlem yapılır, somut nesnelerle desteklenir |
| Aile/Toplum Katılımı | Ailelerden çocuklarıyla birlikte mutfakta ya da oyuncaklarıyla “eksiltme oyunu” oynamaları istenir. Örneğin:  • Masaya 5 kaşık koyun, 2’sini kaldırın → “Kaç kaşık kaldı?”  • Çocuğun sevdiği oyuncak arabalarla “10 arabadan 3’ünü kenara ayıralım, kaç araba kaldı?” gibi küçük günlük alıştırmalar yapılır. |