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

**Tarih: 19.06.2026**

**Yaş Grubu: 60-72 Ay**

**Okul Adı:**

**Öğretmen Adı-Soyadı:**

|  |  |
| --- | --- |
| Alan Becerileri | **Türkçe: Dinleme, okuma, konuşma**  **• Matematik: Sayma, matematiksel muhakeme**  **• Fen: Sınıflandırma, deney yapma, bilimsel gözleme dayalı tahmin**  **• Sosyal: Zamanı algılama, kronolojik düşünme**  **• Hareket ve Sağlık: Psikomotor beceriler, sağlıklı yaşam farkındalığı**  **• Sanat: Sanat eseri inceleme, sanatsal uygulama yapma**  **• Müzik: Söyleme, hareket, yaratıcılık** |
| Kavramsal Beceriler | **KB1. Temel Beceriler: Bulmak, saymak, çizmek**  **• KB2.2. Gözlemleme Becerisi**  **• KB2.5. Sınıflandırma Becerisi**  **• KB2.7. Karşılaştırma Becerisi**  **• KB2.9. Genelleme Becerisi**  **• KB2.10. Çıkarım Yapma Becerisi** |
| Eğilimler | **E1. Benlik Eğilimleri: Merak, öz güven, öz yeterlilik**  **• E2. Sosyal Eğilimler: Sorumluluk, oyun severlik**  **• E3. Entelektüel Eğilimler: Yaratıcılık, odaklanma** E3.1. Odaklanma E3.2. Yaratıcılık |
| **Programlar Arası Bileşenler** | |
| Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri | **Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri**  **• SDB2.1. İletişim Becerisi**  **• SDB2.2. İş Birliği Becerisi** |
| Değerler | **D3. Çalışkanlık**  **• D5. Duyarlılık (Çevreye ve canlılara değer vermek)**  **• D12. Sabır**  **• D18. Temizlik** |
| Okuryazarlık Becerileri | **OB4. Görsel Okuryazarlık**  **• OB6. Vatandaş Okuryazarlığı** |
| Öğrenme Çıktıları ve Süreç Bileşenleri | Türkçe Alanı  • TADB.2.b: Dinledikleri/izledikleri materyaller hakkındaki tahminini söyler.  • TAKB.2.a: Konuşacağı konu ile ön bilgileri arasında bağlantı kurar.  • TAOB.2.ç: Görsel materyalleri karşılaştırarak benzerlik ve farklılıkları ortaya koyar.  Matematik Alanı  • MAB.1.c: 1–10 arasında nesnelerin/varlıkların miktarını bir bakışta söyler.  • MAB.3.c: Nesne/varlıkların konum, şekil gibi matematiksel özelliklerini ifade eder.  Fen Alanı  • FAB.6.a: Basit düzeyde deney tasarlamak için malzemeler seçer.  • FAB.6.b: Merak ettiği konuya ilişkin basit düzeyde deney/inceleme yapar.  Sosyal Alanı  • SAB.3.a: Geçmişte kullanılan çeşitli nesnelerin günümüzdeki hâlleri ile benzerlik ve farklılıklarını karşılaştırır.  Hareket ve Sağlık Alanı  • HSAB.1.c: Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.  • HSAB.9.a: İç ve dış mekânda hareketli etkinliklere istekle katılır.  Sanat Alanı  • SNAB.2.a: Sanat eserine odaklanır.  • SNAB.4.d: Sanat etkinliklerinde yaratıcı ürünler oluşturur.  Müzik Alanı  • MSB.2.a: Çocuk şarkılarının sözlerini doğru telaffuzla söyler.  • MHB.3.d: Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu yapar.  ⸻ |
| İçerik Çerçevesi | Kavramlar  • Matematiksel: 1–10 arası sayılar, eşleştirme, mantık yürütme  • Dil: Hece, ses, farklı–benzer  • Fen: Elektrik, pil, bilgisayar, tablet  • Sosyal: Eski – yeni, görev – sorumluluk  • Zıt: Dolu–boş, temiz–kirli  ⸻  🎨 Materyaller  • Çalışma sayfaları (mantık yürütme, hece çalışması, genel tekrar oyun sayfası)  • Ritim için Orff enstrümanları (tahta blok, marakas, zil vb.)  • Artık materyaller (renkli kapaklar, kutular, ipler – robot oyunu için)  • Boya kalemleri, kartonlar, çıkartmalar  ⸻  🏫 Eğitim Ortamı  • Sınıf içi: Masa düzeni grup çalışmasına uygun, ritim köşesi hazırlanmış  • Dış mekân: Bahçede “robot gibi hareket etme” ve grup oyunu için alan ayrılmış  • Drama köşesi: Mikrofon, kamera gibi sembolik araçlarla mantık yürütme oyunu desteklenmiş |
| **Öğrenme-Öğretme Yaşantıları** | |
| Öğrenme-Öğretme Uygulamaları | Güne Başlama  ⸻  Öğrenme Merkezlerinde Oyun  •  **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**  1. Mantık Yürütme (Sokak Röportajı)  • Öğretmen çocuklara muhabir ve kameraman resmini gösterir.  • “Bu kamera hangi görüntüyü çekmiş olabilir?” sorusuyla çocuklar eşleştirme yapar.  • Çocuklar benzer–farklı durumları tartışır.  • (Alan: Türkçe, Sosyal; Çıktı: TADB.2.b, SAB.3.a)  2. Hece Çalışması / ORFF  • Nesneler (pil, tablet, elektrik, bilgisayar) yüksek sesle okunur.  • Her hece için alkış, diz vurma ya da ayakla tempo tutma yapılır.  • Çocuklar hece kadar kutucuğu boyar.  • (Alan: Türkçe, Müzik; Çıktı: TAOB.2.ç, MSB.2.a, MHB.3.d)  3. Genel Tekrar – Oyun Parkuru  • Çocuklar oyun tahtasında görevleri sırayla yapar:  • Sesleri söyle (a,e,ı,i,o,ö,u,ü)  • Telefonları boya  • Sayıları say 1–10  • Temiz olanı işaretle  • Robot gibi dans et  • Saati söyle (09.00)  • Oyun bitişinde tüm görevler pekiştirilir.  • (Alan: Matematik, Fen, Türkçe, Müzik, Sanat; Çıktı: MAB.1.c, FAB.6.a, SNAB.4.d)  4. Bahçe Oyunu – Robot Dansı  • Çocuklar gruplara ayrılır, “robot” rolüne girer.  • Komutlarla (ileri–geri, sağ–sol, hızlı–yavaş) hareket eder.  • Beden perküsyonu ile ritim eklenir.  • (Alan: Hareket, Müzik; Çıktı: HSAB.9.a, MHB.3.d)  ⸻  🌱 Değerler Eğitimi  • Sorumluluk bilinci (görevini tamamlamak)  • İş birliği ve yardımlaşma  • Teknolojiyi bilinçli kullanma  ⸻**MATEMMATİK KİTABI SAYFA 56-57 TAMAMLANIR.**  📊 Ölçme – Değerlendirme  • Çocuklar görevleri tamamlarken gözlem formları doldurulur.  • |
| **Farklılaştırma** | |
| Zenginleştirme | Grup oyunu sonunda çocuklara “Bugün robot gibi olduğunda neler hissettin?” sorusu yöneltilir. |
| Destekleme | Hece ritminde ve sayı saymada bireysel performans değerlendirilir.  • |
| Aile/Toplum Katılımı |  |