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

**Tarih: 23.05.2026**

**Yaş Grubu: 60-72 Ay**

**Okul Adı:**

**Öğretmen Adı-Soyadı:**

|  |  |
| --- | --- |
| Alan Becerileri | **Türkçe Alanı**  **• TADB. Dinleme**  **• TAKB. Konuşma**  **Matematik Alanı**  **• MAB1. Matematiksel Muhakeme**  **• MAB6. Sayma**  **Sosyal Alan**  **• SBAB5. Sosyal Katılım Becerisi**  **Hareket ve Sağlık Alanı**  **• HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler**  **• HSAB3. Harekete İlişkin Sosyal/Bilişsel Beceriler**  **Sanat Alanı**  **• SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma**  **Müzik Alanı**  **• MSB2. Müziksel Söyleme** |
| Kavramsal Beceriler | **KB2.4. Çözümleme Becerisi**  **• KB2.7. Karşılaştırma Becerisi**  **• KB2.10. Çıkarım Yapma Becerisi**  **• KB3.2. Problem Çözme Becerisi** |
| Eğilimler | **E1.1. Merak**  **• E2.5. Oyunseverlik**  **• E2.1. Empati**  **• E3.1. Odaklanma**  **• E3.2. Yaratıcılık** |
| **Programlar Arası Bileşenler** | |
| Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri | **Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri**  **• SDB2.1. Grup iletişimine katılmak**  **• SDB2.2. İş birliği yapmak**  **• SDB2.3. Başkalarına karşı anlayış geliştirmek** |
| Değerler | **Değerler**  **• D5.1. İnsana ve topluma değer vermek**  **• D12. Sabır**  **• D18.2. Ortam temizliğine dikkat etmek** |
| Okuryazarlık Becerileri | **Okuryazarlık Becerileri**  **• OB4. Görseli Yorumlama**  **• OB6. Vatandaşlık Hak ve Sorumlulukları** |
| Öğrenme Çıktıları ve Süreç Bileşenleri | **Türkçe Alanı**  **• TADB.1.a. Dinleyecekleri/izleyecekleri materyalleri seçer.**  **• TADB.1.b. Dinler/izler.**  **• TAKB.2.a. Konuşacağı konu ile ön bilgileri arasında bağlantı kurar.**  **• TAKB.2.d. Bir konuyu kendi cümleleriyle yeniden ifade eder.**  **Matematik Alanı**  **• MAB.1.c. 1 ile 10 arasında nesneleri sayar.**  **• MAB.4.c. Nesne, olgu ve olayları karşılaştırır.**  **Hareket ve Sağlık Alanı**  **• HSAB.1.a. Yer değiştirme hareketlerini yapar.**  **• HSAB.1.c. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.**  **• HSAB.12.a. Hareketli oyunlara ilişkin kuralları fark eder.**  **• HSAB.13.c. Oyunlara yönelik basit stratejiler önerir.**  **Sosyal Alanı**  **• SAB.8.a. Grup çalışmalarında iletişimi başlatır.**  **• SAB.8.c. Grup içi iletişimi artırmaya yönelik etkinliklere katılır.** |
| İçerik Çerçevesi | **Kavramlar: Aynı – Farklı – Benzer, Renkler**  **• Sözcükler: Renk, Ton, Oyun, Takım**  **• Materyaller: Renkli kartonlar, şönil, kumaş parçaları, boya, “Kısa Kulaklı Tavşancık” hikâyesi, renkli taşlar, oyun kartları**  **• Eğitim Ortamı: Sınıf içi, bahçe, sanat masaları, dramatik oyun köşesi**  **⸻** |
| **Öğrenme-Öğretme Yaşantıları** | |
| Öğrenme-Öğretme Uygulamaları | **GÜNE BAŞLAMA ZAMANI** • Çocuklarla selamlaşılır, çember oluşturulur.  • Öğretmen: “Bugün Renk Günü! Sizce hangi renkler oyunumuzda olacak?” diye sorar.  • Parmak oyunu: “Kırmızı, sarı, mavi” renk şarkısı söylenir.  **1. GÜNE BAŞLAMA ZAMANI**  **• Çocuklarla çemberde sohbet edilir:**  **“Siz hiç saklambaç oynadınız mı? Körebe oyununu biliyor musunuz? İp atlarken nasıl sayarız?”**  **• Günün planı paylaşılır ve çocuklardan tahminler alınır.**  **⸻**  **2. ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN**  **• Dramatik Oyun Merkezi: Çocuklar “saklanan oyuncakları bulma” oyunu kurar.**  **• Matematik Merkezi: İp atlama sayılarının tutulduğu küçük grafik yapılır.**  **• Sanat Merkezi: Çocuklar oyunlarda kullanılacak mendil, göz bandı ya da sayı kartları tasarlar.**  **⸻**  **3. BESLENME – TOPLANMA – TEMİZLİK**  **• Beslenme öncesi çocuklarla “Ebenin en çok yorulduğu oyun hangisi?” üzerine sohbet edilir.**  **• Eller yıkanır, sınıf toplanır.**  **⸻**  **🔵 ETKİNLİKLER**  **1. Saklambaç Oyunu – Geleneksel Oyun**  **• Bahçede alan belirlenir. Öğretmen: “Bir ebe seçelim. Ebe sayarken diğerleri saklansın.” der.**  **• Çocuklar sırayla ebe olur.**  **• Öğretmen oyun sırasında gözlemler: Kim stratejik saklanıyor, kim çabuk bulunuyor.**  **• Oyun bitiminde konuşma: “Saklanırken en çok hangi yere güvendin?”**  **Çıktı: Problem çözme, hızlı karar alma, iş birliği.**  **⸻**  **2. Körebe Oyunu – Duyusal Deneyim**  **• Bir çocuk gönüllü ebe olur, gözleri bağlanır.**  **• Diğer çocuklar “ebe geliyor” diyerek heyecanla kaçar.**  **• Ebe birini yakaladığında ismini tahmin eder.**  **• Öğretmen oyunun sonunda sorar: “Gözlerin kapalı olunca hangi duyunu daha çok kullandın?”**  **Çıktı: Duyu farkındalığı, empati, güven geliştirme.**  **⸻**  **3. İp Atlama – Sayma ve Ritim**  **• Çocuklar sırayla ip atlar, diğerleri ritim tutarak sayar: “1-2-3…”**  **• Öğretmen bazen “10’ar 10’ar sayalım” yönergesi verir.**  **• İp atlayan çocuk kendi rekorunu kırmaya çalışır.**  **Çıktı: Sayı sayma, ritim tutma, bedensel koordinasyon.**  **⸻**  **🟠 DEĞERLENDİRME**  **• Saklambaçta saklanmak mı daha zor, bulmak mı?**  **• Körebede görmeden oynamak nasıl bir duyguydu?**  **• İp atlamada kaç sayıya kadar geldin?**  **• Hangi oyun seni en çok eğlendirdi?** |
| **Farklılaştırma** | |
| Zenginleştirme | **Zenginleştirme: İp atlama rekor tablosu tutulur, çocuklar farklı sayma yöntemleri (2’şer, 5’er) ile atlar.**    . |
| Destekleme | **Destekleme: Saklanma ve körebe oyununda zorlanan çocuklara ek yönergeler verilir, ip atlamada kısa ip kullanılır** |
| Aile/Toplum Katılımı | **🟤 AİLE/TOPLUM KATILIMI**  **• Aile Katılımı: Ailelere çocuklarıyla evde geleneksel oyunlar (saklambaç, sek sek, mendil kapmaca) oynamaları önerilir.**  **• Toplum Katılımı: Okul bahçesinde “geleneksel oyun günü” etkinliği düzenlenip veliler de davet edilebilir.** |