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

**Tarih: 24.05.2026**

**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 materyalleri seçer.**  **• TADB.1.b. Dinler/izler.**  **• TAKB.2.a. Konuşacağı konu ile ön bilgileri arasında bağlantı kurar.**  **• TAKB.2.d. Konuşmayı kendi cümleleriyle ifade eder.**  **Matematik Alanı**  **• MAB.6.a. 10’ar 10’ar sayar.**  **• MAB.7.a. Problem çözümüne yönelik strateji oluşturur.**  **Fen Alanı**  **• FAB.6.a. Basit deney için malzeme seçer.**  **• FAB.6.b. Deney tasarlar ve uygular.**  **Hareket ve Sağlık Alanı**  **• HSAB.1.a. Yer değiştirme hareketlerini yapar.**  **• HSAB.9.a. İç ve dış mekânda hareketli etkinliklere katılır.**  **• HSAB.12.a. Oyun kurallarını fark eder.**  **Sanat Alanı**  **• SNAB.4.a. Yapacağı sanat etkinliğine karar verir.**  **• SNAB.4.d. Yaratıcı ürünler oluşturur.**  **Müzik Alanı**  **• MSB.2.a. Çocuk şarkılarının sözlerini doğru telaffuzla söyler.**  **• MSB.2.b. Ritim ve tempo farklılıklarına göre şarkılar söyler.** |
| İçerik Çerçevesi | **Kavramlar: Dijital – Geleneksel, Hızlı – Yavaş, Sağ – Sol**  **Sözcükler: Modern, oyun, skor, işbirliği, seviye**  **Materyaller: Projeksiyon/tablet (rehberlik amaçlı), renkli kartlar, ip, piyonlar, legolar, müzik kaydı**  **Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf, bahçe, teknoloji köşesi**  **⸻** |
| **Öğrenme-Öğretme Yaşantıları** | |
| Öğrenme-Öğretme Uygulamaları | **1. GÜNE BAŞLAMA**  **• Çocuklarla sohbet:**  **“Eskiden ip atlama, körebe gibi oyunlar vardı. Peki şimdi çocuklar hangi oyunları oynuyor? Tablette ya da bilgisayarda oynadığınız oyunlar var mı?”**  **• Çocukların cevapları alınır, öğretmen:**  **“Oyunların hepsi bizi geliştirir ama önemli olan doğru şekilde ve süreyle oynamaktır.” der.**  **⸻**  **2. ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN**  **• Matematik Merkezi: Tablet veya projeksiyon üzerinden sayı bulma oyunu (ör: 10’ar 10’ar atlama).**  **• Sanat Merkezi: Çocuklar kendi “modern oyun karakterlerini” resim kâğıdına çizerler.**  **• Fen Merkezi: “Ekran süresi – hareket” deneyi yapılır. 5 dk hareketsiz kalmak ile 5 dk zıplamak arasındaki fark gözlemlenir (nabız, terleme).**  **⸻**  **3. BESLENME – TOPLANMA – TEMİZLİK**  **• Eller yıkanır, sınıf toplanır.**  **• Sohbet: “Oyun oynarken sağlıklı kalabilmek için nasıl davranmalıyız?”**  **⸻**  **🔵 ETKİNLİKLER**  **1. Modern Oyun: Renk Yakalama (Projeksiyon Oyunu)**  **• Projeksiyonda ya da tahtada renkler sırayla yanar.**  **• Çocuklardan belirtilen renge en hızlı şekilde dokunmaları istenir.**  **• Oyun hem hız hem dikkat çalışmasıdır.**  **• Matematikle destek: Kaç kere doğru yaptı? Kaç hata oldu? Sayılır.**  **Kazandırdığı: Dikkat, hızlı tepki, sayma.**  **⸻**  **2. Hareketli Modern Oyun: “İnsan Tetris”**  **• Çocuklar blok (lego/renkli kart) şeklinde kartlar alır.**  **• Öğretmen “Tetris şekli” gösterir, çocuklar vücutlarıyla veya kartları dizerek şekli oluştururlar.**  **• Grup oyunu olarak oynanır.**  **Kazandırdığı: İş birliği, görsel algı, problem çözme.**  **⸻**  **3. Sanat Etkinliği – Oyun Karakteri Maskesi**  **• Çocuklara artık materyaller verilir (karton, düğme, ip, parıltı).**  **• Her çocuk hayalindeki “modern oyun kahramanı” maskesini yapar.**  **• Maske takılarak oyun kurgulanır.**  **Kazandırdığı: Yaratıcılık, öz güven, estetik duyarlılık.**  **⸻**  **4. Müzik ve Hareket: Oyun Marşı**  **• “Oyunlarla Güzel Dünya” şarkısı çocuklarla birlikte söylenir.**  **• Hızlı – yavaş tempo uygulamaları yapılır.**  **⸻**  **🟠 DEĞERLENDİRME**  **• Geleneksel oyunlarla modern oyunlar arasında ne fark vardı?**  **• Hangi oyun seni daha çok eğlendirdi?**  **• Sağlıklı olmak için oyunları nasıl oynamalıyız?**  **⸻** |
| **Farklılaştırma** | |
| Zenginleştirme | . **Zenginleştirme: Çocuklara modern oyunlardan esinlenerek kendi oyunlarını tasarlama görevi verilir.** |
| Destekleme | **• Destekleme: Dikkat ve koordinasyonda zorlanan çocuklara basit renk eşleme ve sayı kartlarıyla alıştırmalar yapılır.** |
| Aile/Toplum Katılımı | **🟤 AİLE/TOPLUM KATILIMI**  **• Aile Katılımı: Ailelerden çocuklarıyla birlikte hem bir geleneksel oyun (saklambaç) hem de bir modern oyun (zeka kartı) oynamaları istenir.**  **• Toplum Katılımı: Okula bir spor eğitmeni davet edilerek “hareketli modern oyunlar” (mini parkur, denge çalışmaları) yaptırılır.**  **⸻** |