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

**Tarih: 04.06.2026**

**Yaş Grubu: 60-72 Ay**

**Okul Adı:**

**Öğretmen Adı-Soyadı:**

|  |  |
| --- | --- |
| Alan Becerileri | **Matematik Alanı (MAB): Eksiltme işlemleri yapma, nesneleri çıkararak sonuç bulma.**  **• Türkçe Alanı (TADB): Dinlediklerini anlama ve yönergeleri takip etme.**  **• Erken Okuryazarlık (TAEOB): Semboller (şekil–rakam) arasındaki ilişkiyi kurma.**  **• Hareket ve Sağlık Alanı (HSAB): Şekil kartlarını oyunlaştırarak taşıma, eşleştirme.**  **• Sanat Alanı (SNAB): Şekil çizimi, boyama ve bilgisayar ekranına “şifre” olarak yapıştırma.** |
| 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 | **Türkçe Alanı (TADB, TAKB)**  **• TADB.1.a: Dinleyecekleri/izleyecekleri materyalleri seçer.**  **• TADB.1.b: Seçilen materyalleri dinler/izler.**  **• TAKB.2.a: Konuşacağı konu ile ön bilgileri arasında bağlantı kurar.**  **• TAKB.2.c: Konuşma sürecinde karşılaştırmalar yapar.**  **2. Matematik Alanı (MAB)**  **• MAB.4.b: Örüntü oluşturur.**  **• MAB.4.c: Nesne, olgu ve olayları karşılaştırır.**  **• MAB.4.ç: Nesne, olgu ve olaylara ilişkin çıkarımlarını söyler.**  **3. Hareket ve Sağlık Alanı (HSAB)**  **• HSAB.2.a: Farklı büyüklükteki nesneleri kavrar.**  **• HSAB.2.c: Farklı boyutlardaki nesneleri kullanır.**  **• HSAB.2.ç: Çeşitli nesneleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.**  **• HSAB.1: Yönlere göre (sağ-sol, yukarı-aşağı) hareket eder.**  **4. Sanat Alanı (SNAB)**  **• SNAB.4.c: Katıldığı drama/yaratıcı süreç için gerekli olabilecek materyalleri seçer.**  **• SNAB.4.e: Sanat etkinliklerinde yaratıcı performans sergiler.**  **5. Müzik Alanı (MSB)**  **• MSB.2.a: Çocuk şarkılarının sözlerini doğru telaffuzla söyler.**  **• MSB.2.b: Çocuk şarkılarını/ritimleri farklı ses ve tempo özelliklerine göre söyler/uygular.**  **6. Kavramsal Beceriler (KB2)**  **• KB2.9.SB1: Olay/konu/durum hakkında bilgi toplar.**  **• KB2.9.SB2: Ortak özellikleri belirler.**  **• KB2.10.SB3: Karşılaştırma yapar.**  **• KB2.10.SB5: Değerlendirme yapar.**  **7. Sosyal-Duygusal Beceriler (SDB)**  **• SDB2.1.SB4: Grup iletişimine katılır.**  **• SDB2.2.SB4: Ekip (takım) çalışması yapar.**  **• SDB2.2.SB5: Sosyal etkileşimlerle elde edilen çıktıları eyleme dönüştürür.**  **8. Değerler Eğitimi (D)**  **• D12.1: Düşünce, duygu ve davranışlarında kontrollü olur.**  **• D12.2: İstikrarlı olur.**  **• D18.2.3: Ortak alanların temizliğinde görev alır.**  **9. Okuryazarlık (OB)**  **• OB4.1: Görseli anlar.**  **• OB4.2: Görseli yorumlar.**  **• OB6.1.SB2: Toplumsal kuralların farkına varır.** |
| İçerik Çerçevesi | Kavramlar: Eksiltme, daha az, eşit, şifre, şekil–rakam eşleştirme.  • Sözcükler: Üçgen, daire, kare, altıgen, eksiltme, şifre, ekran.  • Materyaller: Şekil kartları (üçgen, daire, kare, altıgen), bilgisayar resmi maket, rakam kartları, fon kartonu, boya kalemleri.  • Eğitim Ortamı: Matematik merkezi, bilgisayar köşesi, masa üstü etkinlik alanı. |
| **Öğrenme-Öğretme Yaşantıları** | |
| Öğrenme-Öğretme Uygulamaları | **Güne Başlama**  **Öğretmen sınıfa büyük bir bilgisayar maketiyle girer.**  **“Bilgisayarımız kilitlendi, açabilmek için şifreye ihtiyacımız var. Şifreyi bulmak için eksiltme işlemlerini yapmamız gerekiyor.” diyerek çocuklara görev verir.**  **⸻**  **🔹 2. Matematik Etkinliği (Eksiltme – Veri Düzenleme)**  **• Çocuklara şekil kartları dağıtılır (ör: 4 daire, 2’sini çıkar → 2 daire kaldı).**  **• Her grup sırayla işlem yapar, sonucu bilgisayardaki şifre yerine yapıştırır.**  **• Bilgisayar ekranındaki boşluklar şifreyi oluşturur (örn. üçgen=2, daire=3 vb.).**  **• “Eksiltme oyunu” müzik eşliğinde hızlandırılır.**  **(MAB.4.b., MAB.4.c., KB2.9., KB2.10.)**  **⸻**  **🔹 3. Hareket Oyunu (Şekil Avı)**  **Sınıfın farklı köşelerine şekiller saklanır.**  **• Öğretmen: “4 kare bul, 1’ini çıkar → Kaç kaldı?” diye sorar.**  **• Çocuklar hareket ederek şekilleri toplar ve eksiltme işlemini uygular.**  **(HSAB.2.a., HSAB.2.c.)**  **⸻**  **🔹 4. Sanat Çalışması**  **• Çocuklar bilgisayar ekranı maketini boyar.**  **• Şekilleri kesip eksiltme işleminden kalanları ekrana yapıştırır.**  **• “Şifre bilgisayara yüklendi!” denilerek sınıfta alkış yapılır.**  **(SNAB.4.e.)**  **⸻**  **🔹 5. Değerler Eğitimi**  **Eksiltme işlemi yapılırken sıraya girmenin ve paylaşmanın önemi vurgulanır.**  **“Bilgisayar ancak birlikte çalışınca açılır.” mesajı verilir.**  **(D12.1., SDB2.2.SB4.)**  **MATEMMATİK KİTABI SAYFA 52 TAMAMLANIR.**  **🎤 Değerlendirme Soruları**  **• Eksiltme işleminde şekiller azaldı mı, çoğaldı mı?**  **• Bilgisayarın şifresini nasıl bulduk?**  **• Eğer hiç eksiltme yapmasaydık ne olurdu?** |
| **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. |