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

**Tarih:15.10.2025**

**Yaş Grubu: 60-72 Ay**

**Okul Adı:**

**Öğretmen Adı-Soyadı:**

|  |  |
| --- | --- |
| Alan Becerileri | **Matematik Alanı**   * MAB3. Matematiksel Temsil Becerisi   **Hareket ve Sağlık Alanı**   * HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler |
| Kavramsal Beceriler | **KB2.2. Gözlemleme Becerisi** KB2.11.SB1. Mevcut olay/konu/duruma ilişkin ön gözlem ve/veya deneyimi ilişkilendirmek  KB2.11.SB2. Mevcut olay/konu/duruma ilişkin çıkarım yapmak  KB2.11.SB3. Mevcut olay/konu/duruma ilişkin yargıda bulunmak |
| Eğilimler | **E1. Benlik Eğilimleri** E1.1. Merak **E2. Sosyal Eğilimler** E2.2. Sorumluluk |
| **Programlar Arası Bileşenler** | |
| Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri | **SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi) SDB1.2.SB1.İhtiyaçlarını karşılamaya yönelik hedef belirlemek** SDB1.2.SB1.G1. İhtiyaçlarının olduğunu fark eder.  SDB1.2.SB1.G2. İhtiyaçlarını tanımlar.  SDB1.2.SB1.G3. İhtiyaçlarına yönelik hedef tanımlar. |
| Değerler | **D5. Duyarlılık** • D5.2.1. Çevre sorunlarına yol açabilecek davranışlardan kaçınır.  **D18. Temizlik** • D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder. • D18.2.3. Ev, sınıf, okul bahçesi gibi ortak alanların temizliğinde görev alır. |
| Okuryazarlık Becerileri | **OB4. Görsel Okuryazarlık** • OB4.2. Görseli Yorumlama • OB4.2.SB1. Görseli incelemek |
| Öğrenme Çıktıları ve Süreç Bileşenleri | **Türkçe Alanı: TADB.2. Dinledikleri/izledikleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri ile ilgili yeni anlamlar oluşturabilme** TADB.2. a. Dinledikleri/izledikleri materyaller ile ön bilgileri arasında bağlantı kurar. TADB.2. b. Dinledikleri/izledikleri materyaller hakkındaki tahminini söyler.  **Matematik Alanı:** • MAB.9.a. Çeşitli semboller arasından belirtilen matematiksel temsilleri gösterir. • MAB.10.a. Matematiksel temsillerin özelliklerini/anlamlarını açıklar.  **Hareket ve Sağlık Alanı:** • HSAB1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar. |
| İçerik Çerçevesi | **Kavramlar:** Aynı – Farklı – Benzer **Sözcükler:** Sembol, eş, karşılaştırma **Materyaller:** Kazıma kartları, renkli kalemler, doğal materyaller, sembol kartları, eşleştirme görselleri, tebeşir **Eğitim Ortamı:** Sınıf ve bahçe, Fenomen Minik sayfa 38-39 panosu, yer çizgileri, sembol bölgeleri |
| **Öğrenme-Öğretme Yaşantıları** | |
| Öğrenme-Öğretme Uygulamaları | **GÜNE BAŞLAMA ZAMANI**  Çocuklar günün saatine uygun olarak güler yüzle karşılanır. Yoklama ve takvim rutininden sonra öğretmen çocuklara “Bugün sınıfımızın her yerinde gizli semboller var, bakalım bulabilecek misiniz?” şeklinde ipucu verir (E1.1.). Ardından “aynı” ve “farklı” kavramlarıyla ilgili sohbet edilir. Çocuklara “Sizce bu kalemlerle bu kalem aynı mı farklı mı? Neden?” gibi sorular yöneltilerek dikkatleri odaklanır (KB2.11.SB1., E3.1.).  Çocuklarla aynı farklı nesneler ne demek istendiği, ne demek olduğu hakkında konuşulur. (TADB.2.a., TADB.2.b.)  **ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN**  Bahçeye kurulan açık hava merkezlerine, “aynı-farklı” semboller ve doğal materyaller yerleştirilir. Çocuklar Fenomen Minik 38. ve 39. sayfalardaki eşleştirme örneklerine benzer kartlarla eşleştirme oyunları oynar. Fen merkezinde doğal malzemelerle sembol yapma istasyonu kurulur. Matematik merkezinde ise +, –, = kartlarıyla sembol eşleştirme oynanır.  **BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK**  Toplanma müziği eşliğinde sınıf toplanır. Bahçede oynanan materyaller kutulara yerleştirilir. Beslenme sürecinden sonra çocuklar çöplerini çöpe atar, ellerini yıkar (D18.1.2., D18.2.3.).  **ETKİNLİKLER**  **Aynı-Farklı Sandık Oyunu** *(Türkçe / Görsel Okuryazarlık / Duyarlılık)* Öğretmen sınıfın ortasına iki kutu getirir. Bir kutuda tamamen aynı nesneler (örneğin iki kırmızı kalem), diğer kutuda benzer ama farklı nesneler (örneğin bir kırmızı ve bir yeşil kalem) vardır.  “Çocuklar bu kutuların içinde bazı sürpriz nesneler var. Sizce ne olabilir?” diyerek çocukların ilgisi çekilir.  Her çocuğu sırayla çağırarak, bir kutudan iki nesne çekmesini ister.  “Bu iki nesne aynı mı yoksa farklı mı?”, “Nereleri benziyor, nereleri farklı?” soruları yöneltilir.  Çocuklar sınıfta gördükleri nesnelerle de aynı-farklı karşılaştırmaları yapmaları için yönlendirilir: “Bak bakalım sınıfta tıpkı bu kaleme benzeyen başka neler var?”  Etkinlik sonunda çocuklardan bugün öğrendiklerini kısa **c**ümlelerle ifade etmeleri istenir.TADB.2.a., OB4.2.SB1., D5.2.1., E1.1., E3.1.  **Bahçede Sembol Avı** *(Matematik / Hareket / Merak-Odaklanma)* Bahçeye yerleştirilen sembol kartlarını çocuklar ellerindeki örnekle karşılaştırarak bulur. Sembol bulunduktan sonra çizgi üzerinde zıplama, yürüme gibi hareketler yapılır.   Etkinlikten önce bahçeye +, –, = gibi matematiksel sembollerin yer aldığı kartlar gizlice yerleştirilir.   Çocuklar dışarıya alınır. “Bahçede sihirli semboller saklı! Acaba onları bulabilir misiniz?” diyerek heyecan uyandırılır.   Her çocuğa elindeki kartı göstererek, aynı sembolü bahçede bulmaları istenir.   Çocuklar sembolü bulduklarında bir arkadaşına gösterir ve birlikte yeni bir kartın yerini keşfeder.   Her sembol için çocuklardan “Bu sembol ne işe yarıyor olabilir?”, “+ işaretinin anlamı nedir?” gibi sorulara cevap vermeleri beklenir.   Etkinlik sonunda çocuklara sembollerle ilgili tebeşirle çizgi çizdirilir ve bu çizgide yürüme/zıplama gibi psikomotor yönergeler verilir. MAB.9.a., MAB.10.a., HSAB1.a., OB4.2.SB1., E3.1., E1.1.  **Çamurlu Kazıma Kartı Atölyesi** *(Sanat / Temizlik / Görsel Okuma)* Kazıma kartları çubuklarla kazınır, semboller bulunur ve çamurla yeniden kapatılır. Eller yıkanır, çevre temizlenir.   Her çocuğa daha önceden hazırlanmış siyah yüzeyli “kazıma kartları” verilir.   “Bu kartların altında ne saklı olabilir sizce?” sorusuyla merak uyandırılır.   Doğal materyaller (dal, taş, çubuk) kullanarak kartları kazımaları teşvik edilir.   Kartın altından çıkan sembol üzerine sohbet edilir: “+ ne anlama gelebilir?”   Daha sonra çocuklara “Bu kartları çamurla kapatıp yeniden görünmez yapabilir miyiz?” denir.   Çocuklar hazırlanan çamuru kullanarak kartları kapatır, ardından temiz bir yere kurumaya bırakır.   Etkinlik sonrası öğretmen “Şimdi ne yapmamız gerekiyor?” sorusuyla çocuklara temizlik alışkanlıklarını hatırlatır. Eller yıkanır, bahçe düzenlenir.  OB4.2.SB1., D18.1.2., D18.2.3., SDB1.2.SB1.G3., MAB.10.a., E3.1., E1.1.  **DEĞERLENDİRME**  • Bugün hangi sembolleri buldun? • Aynı olan nesneler nasıl anlaşılıyor? • Bahçede farklı olan sembolü nasıl fark ettin? • Çamurlu kartı yaparken ne kullandın? • Elleri yıkamayı neden unutmamalıyız? |
| **Farklılaştırma** | |
| Zenginleştirme | Matematik köşesine geçici merkez kurulabilir. Toplama-çıkarma kavramları ile artırma/eksiltme oyunları oynanabilir. Web2 araçları ile dijital oyunlar entegre edilebilir. |
| Destekleme | Kartlara dokunsal materyaller eklenebilir. Bahçede çocukların yerleri minderle belirlenebilir. Sembollerin ayırt edilmesi için örnek gösterimler yapılabilir. |
| Aile/Toplum Katılımı | **Aile Katılımı:** Evde birlikte “aynı-farklı” eşyaları bulma oyunu oynanması önerilir..  **Toplum Katılımı:**Bahçede yapılan çamurlu kartlardan oluşan “Aynı-Farklı Sanat Galerisi” okul panosunda sergilenir. |