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

**Tarih: 17.12.2025**

**Yaş Grubu: 60-72 Ay**

**Okul Adı:**

**Öğretmen Adı-Soyadı:**

|  |  |
| --- | --- |
| Alan Becerileri | **Türkçe Alanı**   * TAOB.2: Görsel materyallerden anlamlar üretebilme * TAEOB.3: Ses bilgisel farkındalık becerileri gösterebilme   **Fen Alanı**   * FAB.1: Gözlem yapabilme * FAB.6: Deney/etkinlik tasarlayabilme   **Sosyal Alan**   * SAB.6: Geçmiş ve güncel durumları yorumlama * SAB.20: Toplumsal yaşama yönelik olayları çözümleme   **Hareket ve Sağlık Alanı**   * HSAB.1: Yer değiştirme hareketlerini yapabilme * HSAB.2: Nesneleri etkin kullanabilme   **Sanat Alanı**   * SNAB.4: Sanat etkinliği uygulayabilme   **Müzik Alanı**   * MSB.2: Müziksel söyleme * MSB.3: Söyleme becerilerini grup içinde sergileme |
| Kavramsal Beceriler | * KB1: Temel beceriler – bulma * KB2.5: Sınıflandırma becerisi (SB1, SB2, SB3, SB4) * KB2.7: Karşılaştırma becerisi (SB1, SB2, SB3) |
| Eğilimler | **E1. Benlik Eğilimleri** E1.1. Merak **E2. Sosyal Eğilimler** E2.1. Empati **E3. Entelektüel Eğilimler** E3.1. Odaklanma |
| **Programlar Arası Bileşenler** | |
| Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri | **SDB1.1.SB2. Olaylar/durumlar karşısında hangi duyguları yaşadığını fark etmek** SDB1.1.SB2.G1. Duygularını sözel olarak ifade eder. |
| Değerler | **D5. Duyarlılık D9.3. İnsanı ve doğayı sevmek** D9.3.3. Hayvanlara karşı duyarlı olur. **D15.3. Sadakatli olmak** D15.3.2. Her canlının/nesnenin sevilmeye değer yönleri olduğunu keşfeder. |
| Okuryazarlık Becerileri | **OB4.1.Görseli Anlama** OB4.1.SB1. Görseli algılamak OB4.1.SB2. Görseli tanımak **OB4.2.Görseli Yorumlama** OB4.2.SB1. Görseli incelemek |
| Öğrenme Çıktıları ve Süreç Bileşenleri |  **TAOB.2.a:** Görsel ile ön bilgiyi ilişkilendirir.   **TAOB.2.c:** Görsellerden çıkarım yapar.   **FAB.1.b:** Hayvanların gözlemlenebilir özelliklerini tanımlar.   **FAB.6.a-b:** Hayvan yaşam alanı ile ilgili etkinlik tasarlar.   **KB2.5.SB3:** Hayvanları yaşam alanlarına göre tasnif eder.   **KB2.7.SB3:** Hayvanlar arasındaki farklılıkları açıklar.   **HSAB.1.a:** Yer değiştirme hareketleri yapar.   **SNAB.4.d:** Sanat etkinliği ile yaratıcılığını ifade eder.   **MSB.3.a-b:** Şarkıları grup uyumuyla söyler. |
| İçerik Çerçevesi | **Kavramlar:** Karada – Havada – Suda, Evcil hayvan **Sözcükler:** Tasnif, bakım, kafes, akvaryum **Materyaller:** Yün ip, mandal, hayvan görselleri, üç alan köşesi tabelaları, pastel/sulu boya, kağıt, güvenli taşıma kutuları/kafesler, pelüş oyuncaklar **Eğitim Ortamı:** Sınıfta “Karada – Havada – Suda” köşeleri hazırlanır. Hayvanlar güvenli şekilde getirilir. |
| **Öğrenme-Öğretme Yaşantıları** | |
| Öğrenme-Öğretme Uygulamaları | **GÜNE BAŞLAMA ZAMANI**  Öğretmen çocukları kapıda güler yüzle karşılar. Her gelen çocuğa: 🗣 **“Bugün çok özel bir misafirimiz var mı yanında?”** diye sorar. Tüm çocuklar geldikten sonra çember oluşturulur.  Hikâye başlangıcı: 🗣 “Gugi bugün çok heyecanlı… Çünkü karada, havada ve suda yaşayan dostlarını görecek. Ama önce onların kim olduğunu bulmamız gerekiyor. Sizce havada yaşayan evcil hayvan olur mu? Peki suda yaşayan? Karada yaşayanlar hangileri olabilir?”  Çocukların fikirleri alınır, günün konusu açıklanır: **“Bugün Evcil Hayvan Günü ve Karada – Havada – Suda oyunu oynayacağız.”**  FENOMEN MİNİK 3. KİTAP 3-4-5 TAMAMLANIR.  **Öğrenme Merkezlerinde Oyun**   * **Fen ve doğa merkezi:** Hayvan fotoğrafları incelenir, özellikleri konuşulur. * **Erken okuryazarlık merkezi:** “Kedi, kuş, balık” gibi evcil hayvan isimleri yazı kartlarından okunur. * **Drama merkezi:** Çocuklar hayvan gibi hareket eder.   **BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK**  Sınıf için rutin haline gelen toplanma müziği açılır ve sınıf toplanmasına rehberlik edilir. Beslenme ve temizlik sürecinin ardından etkinliklere geçilir. (D18.1.1., D18.1.2.)  **Etkinlik Akışı – Hikâyeli Anlatım**  **1. Evcil Hayvan Tanıtımı**   * Çocuklar getirdikleri evcil hayvanları sırayla tanıtır. * Evcil hayvanı olmayan çocuklar öğretmenin pelüş ve görselleriyle katılır. * Öğretmen güvenli mesafeden hayvanları gösterir, “Bu hayvan nerede yaşar?” sorusunu sorar. (FAB.1.b, TAOB.2.a)   **"Gugi’nin Evcil Hayvan Günü"**  Öğretmen çocukları çemberde toplar ve Gugi’yi gösterir: 🗣 **“Gugi bugün çok heyecanlı, çünkü evine misafirler gelecek! Ama bu misafirlerin bazıları karada yaşıyor, bazıları havada uçuyor, bazıları ise suda yüzüyor. Üstelik bugün siz de sınıfa kendi evcil hayvanlarınızı getirdiniz. Acaba hangi hayvanlar Gugi’nin arkadaşları olacak?”**  **Evcil Hayvan Tanıtımı:**   * + Ailelerin izin verdiği ölçüde çocuklar evcil hayvanlarını sınıfa getirir.   + Her çocuk sırayla evcil hayvanını gösterir, adını, yaşını, neler yemeyi sevdiğini ve nerede yaşadığını anlatır.   + Hayvanlar güvenli bir şekilde taşıma kutularında, kafeslerde ya da akvaryumlarda olur.   + Evcil hayvanı olmayan çocuklar da öğretmenin getirdiği pelüş veya görsellerle katılır.  1. **Yün İpli Eşleştirme Oyunu:**    * Sınıfın üç köşesinde **Karada**, **Havada**, **Suda** alanları hazırlanır.    * Yün ip üzerinde hem gerçek hayvanların fotoğrafları hem de getirilen evcil hayvanların resimleri mandallanır.    * Çocuklar sırayla ipten bir kart alır, ilgili köşeye götürür ve oraya asar. 2. **Gerçek Hayvan Eşleştirme:**    * Çocuklar gerçek evcil hayvanları da uygun yaşam alanı köşesine götürür (havada yaşayan kuş kafesi, suda yaşayan balık akvaryumu vb.).    * Bu sırada öğretmen hayvanların özelliklerini vurgular: **“Bakın, bu balık suda yaşar. Eğer sudan çıkarırsak yaşayamaz. O yüzden akvaryumda kalmalı.”** 3. **Taklit Oyunu:**    * Karada yaşayan hayvanlar dört ayak üzerinde yürür, havada yaşayanlar kanat çırpar, suda yaşayanlar yüzme hareketi yapar.    * Her grup kendi “hayvan sesi” ile yürür. 4. **Sanat Etkinliği**     * Çocuklar bugün gördükleri hayvanlardan birini seçer, sulu boya veya pastel boya ile resmini yapar.    * Resimlerin altına “Bu hayvan …’da yaşar” yazılır.   **2. Yün İpli Eşleştirme Oyunu**   * Sınıfın üç köşesine **Karada**, **Havada**, **Suda** tabelaları yerleştirilir. * Uzun bir yün ip üzerine hayvan resimleri mandallanır. * Çocuklar sırayla ipten bir hayvan kartı alır ve doğru köşeye götürür. (KB2.5.SB3, KB2.7.SB3) * Getirilen gerçek hayvanlar da köşelere yerleştirilir (ör: kuş kafesi, balık akvaryumu).   **3. Taklit ve Hareket Oyunu**   * Öğretmen: **“Karada yaşayanlar yürüsün, havadakiler kanat çırpsın, sudakiler yüzme hareketi yapsın.”** * Müzik açılır, çocuklar hareket eder. (HSAB.1.a)   **4. Sanat Etkinliği**   * Çocuklar bugün gördükleri hayvanlardan birini seçer, resmini yapar. * Resmin altına **“Bu hayvan …’da yaşar”** cümlesi yazılır. (SNAB.4.d) * SANAT KİTABI 35 TAMAMLANIR   **5. Müzik** “Ali Babanın Çiftliği” veya “Küçük Kurbağa” gibi hayvan temalı şarkılar söylenir. (MSB.3.a-b)   * Gün değerlendirme soruları sorulur.   **Değerlendirme Soruları**   * Bugün hangi evcil hayvanları gördük? * Suda yaşayan bir hayvan söyler misin? * Hayvanlara nasıl bakmalıyız? |
| **Farklılaştırma** | |
| Zenginleştirme | * **Zenginleştirme:** Hayvanların yavruları ve beslenme şekilleri araştırılır. |
| Destekleme | * **Destekleme:** Hayvan kartlarını eşleştirmekte zorlanan çocuklara ipuçları verilir. |
| Aile/Toplum Katılımı | **Aile/Toplum Katılımı**   * Aileler evcil hayvanlarını güvenle sınıfa getirir. * Evcil hayvanı olmayanlar hayvan fotoğrafı veya oyuncak getirir. * Yerel veteriner davet edilerek hayvan bakımı hakkında bilgi verilebilir. |