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

**Tarih: 19.12.2025**

**Yaş Grubu: 60-72 Ay**

**Okul Adı:**

**Öğretmen Adı-Soyadı:**

|  |  |
| --- | --- |
| Alan Becerileri | * **Fen Alanı:** FAB.1, FAB.6 (Gözlem, basit deney yapma) * **Sosyal Alan:** SAB.6 (Dinlediğini yorumlama), SAB.8 (Doğa sevgisi ve hayvan hakları farkındalığı) * **Hareket ve Sağlık Alanı:** HSAB.1, HSAB.2 (Büyük kas becerileri, nesne kullanma) * **Sanat Alanı:** SNAB.4 (Sanat etkinliği planlama ve uygulama) * **Müzik Alanı:** MSB.2, MSB.3 (Şarkı söyleme, ritimle hareket) |
| 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: Görsellerden anlam çıkarır.   TAOB.2.b: Görsellerle ön bilgileri ilişkilendirir.   MAB.3.b: Tek–çift kavramını ayırt eder.   KB2.5.SB3: Nesneleri belirli özelliklerine göre tasnif eder.   HSAB.1.a: Yer değiştirme hareketleri yapar.   FAB.4.a: Hayvanların yaşadıkları ortama ilişkin gözlem yapar.   SDB1.1.SB1: Öğrendiği yeni bilgiyi ifade eder.   * . |
| İçerik Çerçevesi | * **Kavramlar:** Çiftlik, ürün, çözülme, doku * **Sözcükler:** Süt, yün, yumurta, peynir, tereyağı, buz, çözülmek * **Materyaller:** Çiftlik hayvanı maketleri, buz kalıpları, sıcak su, kaplar, peçeteler, farklı dokularda kumaş/yün/deri parçaları, büyüteç, karton, boya * **Ortam:** Sınıf içinde çiftlik köşesi, buz çözme alanı, sanat masası |
| **Öğrenme-Öğretme Yaşantıları** | |
| Öğrenme-Öğretme Uygulamaları | **GÜNE BAŞLAMA ZAMANI – Merak Uyandırma** Öğretmen çocukları kapıda karşılar:  “Günaydın çiftliğin minik yardımcıları! Bugün çiftlikte çok önemli bir görevimiz var. Ama önce bakalım ekranımıza kim gelmiş?”  **Büyükanne – Çiftlikte Videosu** başlar. Öğretmen, videoyu izlerken ara ara durdurur:   * “Bu hayvanı tanıyor musunuz?” (İnek görüntüsünde) * “Sizce bize ne verir?” (Çocukların fikirleri alınır.) * “Koyunun tüyleri ellerinizde olsaydı, nasıl hissederdiniz?”   Video sonunda öğretmen fısıldar:  “Büyükanne dönüşte bana bir şey söyledi… Çiftlikteki bazı hayvanlar soğuktan donmuş! Onları kurtarmamız gerekiyor.” **Beslenme, Toplanma, Temizlik** Toplanma müziği eşliğinde sınıf toparlanır, beslenme yapılır, ardından etkinliklere geçilir. (D18.2.3.)  ÖĞRENME MERKEZİ   * **Erken Okuryazarlık Merkezi:** Yukarı-aşağı-yanında geçen kelimelerden oluşan kartlarla eşleştirme çalışması yapılır. (TAOB.2.b) * **Matematik Merkezi:** Tek ve çift sayı kartları ile masa oyunları oynanır. (MAB.1.a, KB2.5) * **Fen Merkezi:** Küçük buz parçaları ile dokunsal deney, erime süresini gözlemleme. (FAB.6.a, SDB1.1.SB1) * **Sanat Merkezi:** Çiftlik hayvanı maskeleri boyama.   SANAT KİTABI SAYFA 25 TAMAMLANIR.  **ETKİNLİK 2 – Fen ve Keşif Oyunu: “Buzu Kır, Hayvanını Kurtar!”**  **Amaç:** Maddenin hâl değişimini deneyimlemek, kurtarma temasıyla yardımlaşmayı pekiştirmek **Malzemeler:** Önceden su içinde dondurulmuş küçük çiftlik hayvanı oyuncakları, kaplar, ılık su, tahta çubuklar  **Hikaye Girişi:**  “Çiftlikte soğuklar öyle bastırmış ki, inekler, tavuklar, kediler buzların içine hapsolmuş. Onları kurtarmak için sizin yardımınıza ihtiyacım var!”  **Uygulama:**   1. Çocuklar gruplara ayrılır. 2. Her grubun önüne buz kalıpları konur. 3. Çocuklar ÇEKİÇLERLE, ılık suyla veya çubuklarla buzu kırarak hayvanı çıkarır. 4. Hayvan kurtarıldığında, çocuk “Bu benim hayvanım …, bize … verir.” şeklinde tanıtır. 5. Hayvanlar “Çiftlik Alanı”na yerleştirilir.   **Kodlar:** FAB.5.a, HSAB.2.a, SAB.12.a  **ETKİNLİK 3 – Sanat: “Kurtardığın Hayvanı Evine Döndür”**  **FENOMEN MİNİK III.SAYFA 8-9**  **Amaç:** Hayvanın yaşam alanını görsel olarak ifade etmek **Malzemeler:** Renkli kartonlar, pastel boya, yapıştırıcı, pamuk, keçe parçaları  **Hikaye Girişi:**  “Şimdi hayvanlarımız kurtuldu ama yuvaları eksik. Haydi, onlara evlerini yapalım.”  **Uygulama:**   * Her çocuk kurtardığı hayvanın yuvasını çizer. * Yün için pamuk, saman için sarı kağıt, göl için mavi karton kullanılır. * Çalışmalar panoda sergilenir.   **Kodlar:** SNAB.4.a, SNAB.4.c  **ETKİNLİK 4 – Müzik ve Drama: “ORMANDA Bir Gün”**  **Amaç:** Hayvan seslerini taklit etmek, ritim duygusu kazanmak **Malzemeler:** Çiftlik şarkısı (“Ali Babanın Çiftliği”), ritim çubukları  **Hikaye Girişi:**  “Hayvanlarımız evlerine dönünce ne yaparlar? Birlikte canlandıralım!”  **Uygulama:**   * Şarkı söylenir, her hayvanda çocuk o sesi taklit ederek sahnede canlandırır. * Ritim çubuklarıyla şarkıya eşlik edilir.   **Kodlar:** MSB.2.a, MSB.3.a, MSB.3.b  FENOMEN MİNİK MATEMATİK SUDOKU 12. SAYFA TAMAMLANIR  SAAT KİTAI 39 TAMAMLANIR  **DEĞERLENDİRME SORULARI**   * Hangi hayvanı kurtardın? * Bu hayvan bize ne verir? * Buz nasıl eridi? * Hayvanların yuvaları nasıl olmalı? |
| **Farklılaştırma** | |
| Zenginleştirme | * **Zenginleştirme:** Hayvanların yavruları ve beslenme şekilleri araştırılır. |
| Destekleme | * **Destekleme:** Doku tahminlerinde görsel ipuçları verme |
| Aile/Toplum Katılımı | * Aile: Evde “Hangi hayvan bize nasıl sesşenir?” kart oyunu oynama 42-43 TAMAMLAIR * Toplum: Mahallede küçük bir hayvan barınağı ziyareti planlama |