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

**Tarih: 23.12.2025**

**Yaş Grubu: 60-72 Ay**

**Okul Adı:**

**Öğretmen Adı-Soyadı:**

|  |  |
| --- | --- |
| Alan Becerileri | **Matematik Alanı: MAB6. Sayma Fen Alanı:** Bilimsel Veriye Dayalı Tahmin Etme **Deney Yapma Hareket ve Sağlık Alanı:** HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler **Sanat Alanı:** SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma **Müzik Alanı:** MHB4. Müziksel Hareket |
| Kavramsal Beceriler | **KB1. Temel Beceriler** Bulmak  **Bütünleşik Beceriler (KB2) KB2.7. Karşılaştırma Becerisi** KB2.7.SB1. Birden fazla kavram veya duruma ilişkin özellikleri belirlemek  KB2.7.SB2. Belirlenen özelliklere ilişkin benzerlikleri listelemek KB2.7.SB3. Belirlenen özelliklere ilişkin farklılıkları listelemek |
| Eğilimler | **E1. Benlik Eğilimleri** E1.1. Merak **E3. Entelektüel Eğilimler** E3.1. Odaklanma E3.2. Yaratıcılık |
| **Programlar Arası Bileşenler** | |
| Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri | **SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi)** SDB1.1.SB1. Öğreneceği yeni konu/kavram veya bilgiyi nasıl öğrendiğini belirlemek  **SDB2.1. İletişim Becerisi** SDB2.1.SB4. Grup iletişimine katılmak |
| Değerler | **D18 Temizlik** **D18.2. Yaşadığı ortamın temizliğine dikkat etmek** D18.2.3. Ev, sınıf, okul bahçesi gibi ortak alanların temizliğinde görev alır. |
| 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 | **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. TADB.2. c. Dinledikleri/izledikleri materyallere ilişkin çıkarım yapar. TADB.2. ç. Dinledikleri/izledikleri materyallerdeki benzerlik ve farklılıkları karşılaştırır.  **Matematik Alanı: MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilme**  MAB.1.a. 1 ile 20 arasında birer ritmik sayar.  MAB.1.b. 1 ile 20 arasında nesne/varlık sayısını söyler. **MAB.3. Matematiksel olgu, olay ve nesneleri yorumlayabilme** MAB.3. a. Matematiksel olgu ve olayları farklı materyaller/semboller kullanarak ifade eder. **Fen Alanı: FAB.1. Günlük yaşamında fene yönelik olaylara/olgulara ve durumlara yönelik bilimsel gözlem yapabilme** FAB.1. b. Materyallerin gözlemlenebilir özellikleriyle ilgili verileri duyuları aracılığıyla toplar. **FAB.6 Merak ettiği konular/olay/durum hakkında deneyler yapabilme** FAB.6.a. Basit düzeyde deney tasarlamak için malzemeler seçer.  FAB.6.b. Merak ettiği konuya ilişkin basit düzeyde deney tasarlar.  **Hareket ve Sağlık Alanı:**  **HSAB.2. Farklı ebat ve özellikteki nesneleri etkin bir şekilde kullanabilme** HSAB.2. a. Farklı büyüklükteki nesneleri kavrar.  HSAB.2. c. Farklı boyutlardaki nesneleri kullanır.  **Sanat Alanı: SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme** SNAB.4.c. Katıldığı drama etkinliği için gerekli olabilecek materyalleri seçer. SNAB.4. ç. Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.  SNAB.4. d. Sanat etkinliklerinde yaratıcı ürünler oluşturur. SNAB.4.e. Drama etkinliklerinde yaratıcı performans sergiler. **Müzik Alanı:** **MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme**  MHB.3. b. Mekânın fiziki koşullarına uygun olarak hareket/dans eder. |
| İçerik Çerçevesi | **Kavramlar:** Evcil-hayvan, Yaban-hayvan, Küçük-büyük, 5 rakamı **Sözcükler:** Çiftlik, ahır, kümese, yavru, beslemek **Materyaller:** Çiftlik hayvanı figürleri, 5 rakamı çalışma sayfaları, hikâye görselleri, drama maskeleri, farklı yüzeyli hayvan oyuncakları **Eğitim Ortamı:** Çiftlik temalı öğrenme köşesi, hayvan ses efektleri, 5 rakamı panosu |
| **Öğrenme-Öğretme Yaşantıları** | |
| Öğrenme-Öğretme Uygulamaları | **GÜNE BAŞLAMA ZAMANI** Öğretmen çocukları sınıfa güler yüzle karşılar. Sırayla yanlarına eğilerek hayvan sesleri çıkarır: “Mööö, mee, vak vak…” ve “Bu hangi hayvanın sesi?” diye sorar (E1.1., KB1.). Çocukların cevaplarından sonra “Peki bugün sınıfımızda kaç tane hayvanımız var?” diye sorar ve birlikte sayarlar. Hayvan sayısının **5** olduğu fark ettirilir (MAB.1.a., MAB.1.b.). Günün konusunun “Hayvanlar ve 5 rakamı” olduğu açıklanır.  **ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN**  **Drama Merkezi:** Çocuklar kartondan yapılmış hayvan maskelerini seçer, çiftlikteymiş gibi canlandırma yapar (SNAB.4.c.).   **Matematik Merkezi:** 5 rakamı panosu hazırlanır. Üzerine 5 adet hayvan figürü yapıştırılır, çocuklar başka 5’li gruplar oluşturmaya çalışır (MAB.3.a.).   **Fen Merkezi:** Gerçek yün, tüy, plastik ördek figürü gibi farklı yüzeyli materyaller dokunma kutusuna konur. Çocuklar “hangi hayvana ait olabilir?” tahmini yapar (FAB.1.b.).  **FENOMEN MİNİK SAYILAR VE MATEMATİK KİTAPLARIDA 5 RAKAMI TAMAMLANIR.**  **BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK**  Sınıf için rutin haline gelen toplanma müziği açılır ve sınıf toplanmasına rehberlik edilir. Beslenme ve temizlik sürecinin ardından etkinliklere geçilir. (D18.2.3.)  **ETKİNLİKLER Hayvanlar ve 5 Rakamı Tanıtımı** Öğretmen 5 rakamı kalıbını gösterir: “Bu 5 rakamı… Tıpkı 5 parmağımız gibi, bazı hayvanların da pençelerinde 5 parmağı var.” Ardından şempanze ve rakun görselleri gösterilir. “Bakın, şempanzenin elleri bizimkine çok benziyor. Onun da 5 parmağı var.” (MAB.1.a., OB4.1.SB2.)  **2. Hikâye Anlatımı** “Ormanın Derinliklerinde Beşli Takım” hikâyesi anlatılır: Kartal, flamingo, rakun, şempanze ve kaplumbağa bir gün ormanda karşılaşmış. Hepsi farklı özellikleriyle övünüyormuş. Kartal: “Benim kanatlarım var, gökyüzünde süzülürüm.” Flamingo: “Ben tek ayak üzerinde dururum.” Şempanze: “Benim ellerim sizinkine benzer, 5 parmağım var.” Rakun: “Ben de 5 parmağımla yiyecekleri tutarım.” Kaplumbağa: “Benim sert kabuğum var.” Sonra yılan gelmiş: “Benim ne parmağım var ne kabuğum, ama çok sessiz hareket ederim.” Hep birlikte anlamışlar ki farklı olmak güzeldir ve her özellik değerlidir. (TADB.2.a., TADB.2.c., E3.2.)  **3. Drama Çalışması** Çocuklar hayvan maskelerini takar ve hikâyedeki gibi sahneye çıkar. Hayvanların hareketlerini taklit eder, birbirleriyle diyalog kurarlar (SNAB.4.c., SDB2.1.SB4.).  **4. 5 Rakamı Çalışması** Yılan resimleri olan sayfa üzerinde “5 tane yılanı boya” etkinliği yapılır. Ardından kesik çizgiler üzerinden 5 rakamı yazılır (MAB.3.a., HSAB.2.a.).  **5. Hareket Oyunu: ‘Hayvan Taklitleri’** Öğretmen komut verir: “Kartal ol ve kanat çırp”, “Kaplumbağa gibi yürü”, “Şempanze gibi zıpla.” (HSAB.1.) **DEĞERLENDİRME**  * Hangi hayvanın 5 parmağı var? * Kaplumbağanın kabuğu nasıl bir yüzeye sahip? * Yılanın derisi pütürlü mü kaygan mı? * 5 rakamını hangi hayvanlarla ilişkilendirdik? |
| **Farklılaştırma** | |
| Zenginleştirme | **Zenginleştirme:** Hayvanların yaşam alanları ile ilgili görseller incelenir. |
| Destekleme | **Destekleme:** 5 rakamı yazmada zorlanan çocuklara el üstünde yönlendirme yapılır. |
| Aile/Toplum Katılımı | **Aile Katılımı:**  AİLE KATILIMI 37. SAYFA yapılır.  **Toplum Katılımı: -** |