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

**Tarih: 25.12.2025**

**Yaş Grubu: 60-72 Ay**

**Okul Adı:**

**Öğretmen Adı-Soyadı:**

|  |  |
| --- | --- |
| Alan Becerileri | **Türkçe Alanı:**   * TADB. Dinleme * TAKB. Konuşma   **Matematik Alanı:**   * MAB. Matematiksel Temsil * MAB. Karşılaştırma   **Fen ve Doğa Alanı:**   * FAB. Gözlem Yapma * FAB. Deneyimleme   **Sanat Alanı:**   * SNAB. Sanatsal Uygulama Yapma   **Müzik Alanı:**   * MSB. Müziksel Söyleme |
| Kavramsal Beceriler |  KB1. Temel Beceriler: Bulmak, Çevirmek, Kaydetmek   KB2.7. Karşılaştırma Becerisi   KB2.9. Genelleme Becerisi   KB2.10. Çıkarım Yapma Becerisi |
| Eğilimler | **E1. Benlik Eğilimleri** E1.1. Merak **E2. Sosyal Eğilimler** E2.5. Oyunseverlik **E3. Entelektüel Eğilimler** E3.1. Odaklanma E3.2. Yaratıcılık |
| **Programlar Arası Bileşenler** | |
| Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri |  SDB2.1. İletişim Becerisi   SDB2.2. Ekip Çalışması ve Yardımlaşma |
| Değerler |  D11. Hayvan Sevgisi   D18. Temizlik |
| Okuryazarlık Becerileri | **OB1. Bilgi Okuryazarlığı** OB1.1.Bilgi İhtiyacını Fark Etme OB1.2.Bilgiyi Toplama OB1.3.Bilgiyi Özetleme |
| Öğrenme Çıktıları ve Süreç Bileşenleri | **Türkçe Alanı: TADB.1. Dinleyecekleri/izleyecekleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri yönetebilme**  TADB.1. a. Dinleyecekleri/izleyecekleri materyalleri seçer.  TADB.1. b. Seçilen materyalleri dinler/izler. **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.  **Fen Alanı:** **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. **HSAB.12. Hareketli oyunların temel kurallarını açıklayabilme**  HSAB.12. a. Hareketli oyunlara ilişkin kuralları fark eder.  HSAB.12. b. Hareketli oyunun kurallarını söyler.  HSAB.12. c. Hareketli oyunlara basit kural önerileri getirir. **HSAB.13. Hareketli oyunlara özgü basit taktik ve strateji geliştirebilme**  HSAB.13. a. Hareketli oyunu gözlemler.  HSAB.13. b. Gözlemlediği/bildiği bir hareketli oyunun akışını söyler.  HSAB.13. c. Hareketli oyuna yönelik basit taktik ve stratejiler önerir.  HSAB.13. ç. Hareketli oyuna yönelik basit taktik ve stratejileri dener.  **HSAB.14. Hareketli oyunlarda liderliği deneyimleme**  HSAB.14. a. Liderlik yapmaya istekli olur.  HSAB.14. b. Alınan kararları uygular.  **Sanat Alanı: SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme** SNAB.4. a. Yapmak istediği sanat etkinliğinin türüne karar verir.SNAB.4.b. Yapmak istediği sanat etkinliği için gerekli olan materyalleri seçer. SNAB.4. ç. Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.  SNAB.4. d. Sanat etkinliklerinde yaratıcı ürünler oluşturur. **Müzik Alanı: MDB.4. Dinlediği sözlü/ sözsüz müzik eserlerindeki/çocuk**  **şarkılarındaki özellikleri fark edebilme**  MDB.4. a. Dinlediği sözlü/sözsüz müzik eserlerindeki/çocuk şarkılarındaki kalın ve ince/kuvvetli ve hafif ses farklılıklarını/yavaş ve hızlı tempo farklılıklarını ifade eder.  MDB.4. b. Dinlediği sözlü/sözsüz müzik eserlerindeki/çocuk şarkılarındaki ezgi/ritim/çalgı farklılıklarını ifade eder. **MSB.2. Çocuk şarkılarındaki/çocuk şarkısı formlarındaki özellikleri fark ederek söyleyebilme** MSB.2. a. Çocuk şarkılarının/çocuk şarkısı formlarının sözlerini doğru telaffuzla söyler.  MSB.2. b. Çocuk şarkılarını/çocuk şarkısı formlarını kalın ve ince/kuvvetli ve hafif ses farklılıklarına/yavaş ve hızlı tempo farklılıklarına/ritim farklılıklarına göre söyler. |
| İçerik Çerçevesi | **Kavramlar:** Hızlı – Yavaş, Mor Renk, Az – Çok, Eksik – Fazla **Sözcükler:** Lahana, Veteriner, Tedavi, Şırınga, Bandaj, Tavşan, Kaplumbağa **Materyaller:** Boya (kırmızı, mavi), fırça, palet, tavşan & kaplumbağa görselleri/maketleri, mor lahana görselleri, veteriner malzeme resimleri, oyuncak hayvanlar, bandaj, stetoskop maketi. **Öğrenme Ortamları:** Sınıf içi, sanat köşesi, drama alanı, fen-doğa merkezi. |
| **Öğrenme-Öğretme Yaşantıları** | |
| Öğrenme-Öğretme Uygulamaları | * **GÜNE BAŞLAMA ZAMANI** Çocuklar sınıfa gelirken öğretmen kapıda karşılar. * Halka şeklinde oturulur. Öğretmen sorar:   + “Hiç veteriner gördünüz mü? Hangi hayvana yardım ediyordu?”   + “Tavşan mı daha hızlı gider, kaplumbağa mı?” * Çocuklar deneyimlerini paylaşır. Öğretmen cevapları tahtaya sembollerle yazar (tavşan resmi, kaplumbağa resmi). * Yoklama, tarih, hava durumu ve mevsim takvimi yapılır. * Günün planı çocuklara kısaca anlatılır. (E1.1., SDB2.1.SB4.)   **2. Öğrenme Merkezlerinde Oyun**   * **Sanat Merkezi:** Kırmızı ve mavi boyaları karıştırarak mor renk elde etme. * **Fen ve Keşif Merkezi:** Tavşan ve kaplumbağanın hızını deneyle karşılaştırma (stop saat ile). * **Dramatik Oyun Merkezi:** Veteriner kliniği canlandırması; stetoskop, bandaj, oyuncak hayvanlarla. * **Matematik Merkezi:** Mor lahana resimlerini sayma ve az–çok karşılaştırma.   **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.)  SANAT MERKEZİNDE MOR RENK ELDE EDİLİR VE FENOMEN MİNİK SANAT 29 TAMAMLANIR  **3. Etkinlikler**  **Etkinlik 1: Mor Lahana Yarışı**   * **Süreç:**   1. Öğretmen tavşan ve kaplumbağa görsellerini gösterir, “Hangisi daha hızlı lahanaya ulaşır?” diye sorar.   2. Çocuklar tahmin yapar (KB2.10.SB1.).   3. Çizgi birleştirme çalışmasıyla tavşan ve kaplumbağanın yolları tamamlanır.   4. Kırmızı + mavi renk karıştırılarak mor renk oluşturulur.   5. Boyanmamış lahanalar mor renge boyanır. (SNAB.4.d.)   6. Boyanan lahana sayısı ile boyanmayanlar karşılaştırılır, az–çok kavramı pekiştirilir. (MAB.5.a.) * **Beklenen Sonuç:** Çocuklar hızlı–yavaş kavramlarını gözlemlemiş, mor renk oluşumunu deneyimlemiş olurlar.   **Etkinlik 2: Veteriner Oluyorum**   * **Süreç:**   1. Öğretmen “Kedimizin patisi yaralanmış, ona yardım etmeliyiz” diyerek giriş yapar.   2. Resimdeki malzemelerden veterinerin kullanabilecekleri seçilir ve daire içine alınır (OB4.2.SB2.).   3. Rol oyunu yapılır: Bir grup veteriner, diğer grup hasta hayvan sahipleri olur.   4. Veterinerler stetoskopla muayene eder, bandajlar sarılır, ilaç verilir (drama).   5. Oyun sonunda veterinerler “Hayvanın sağlığına kavuştu” diyerek tedaviyi tamamlar. * **Beklenen Sonuç:** Çocuklar veteriner mesleğini öğrenir, hayvan sevgisi ve yardımseverlik değeri pekişir.   **4. Müzik ve Drama**   * **Müzik:** “Tavşan ile Kaplumbağa” şarkısı hareketli olarak söylenir (MSB.2.a., MSB.2.b.). * **Drama:** Çocuklar tavşan ve kaplumbağa olarak bahçede yarışır, hızlı–yavaş hareketlerle canlandırma yapılır.   **5. Değerlendirme Soruları**   * Mor rengi hangi renkleri karıştırarak elde ettik? * Tavşan mı daha hızlıydı, kaplumbağa mı? * Veteriner ne iş yapar? * Sen veteriner olsan hangi hayvana yardım ederdin? |
| **Farklılaştırma** | |
| Zenginleştirme | * Hızlı–yavaş kavramı için dışarıda bayrak yarışı yapılabilir. |
| Destekleme | * Mor renk yerine farklı karışım renkleri denenebilir. |
| Aile/Toplum Katılımı | **Aile Katılımı:** Evde hayvan bakımı hakkında aile ile sohbet edilmesi ve veterinerle ilgili fotoğraf getirilmesi.  **Toplum Katılımı: -** |