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

**Tarih: 03.12.2025**

**Yaş Grubu: 60-72 Ay**

**Okul Adı:**

**Öğretmen Adı-Soyadı:**

|  |  |
| --- | --- |
| Alan Becerileri | **Türkçe Alanı:**  **TADB.1. a-b – Dinleme etkinliklerini yönetme ve dinlediklerini taklit etme**  **TAOB.1. a-b – Görsel materyalden fikir üretme**  **TAOB.2.a-b-c – Görselden tahmin yapma ve ilişki kurma**  **Matematik:**  **KB2.5.SB1 – Değişken/ölçüt belirleme**  **KB2.5.SB2 – Nesne ve olguları ayrıştırma**  **KB2.5.SB3 – Nesneleri karşılaştırma/ölçme**  **KB2.5.SB4 – Nesne ve olayları etiketleme**  **Sanat Alanı:**  **SNAB.4.b – Gerekli materyalleri seçme**  **SNAB.4.ç – Sanatsal sürece katılma**  **SNAB.4.d – Yaratıcı ürün oluşturma**  **Hareket ve Sağlık:**  **HSAB.1.a – Yer değiştirme hareketleri yapma**  **HSAB.2.a – Nesne kavrama**  **D18.2.3 – Ortak alan temizliğine katılma**  **Sosyal-Duygusal:**  **SDB2.2.SB1.G1 – İletişim kurarak iş birliği yapma**  **SDB2.2.SB1.G2 – Gerektiğinde grupla uyum sağlama** |
| Kavramsal Beceriler | **Bütünleşik Beceriler (KB2) KB2.3. Özetleme Becerisi** KB2.3.SB1. Metin/olay/konu/durum ile ilgili çözümleme yapmak KB2.3.SB2. Metin/olay/konu/durum ile ilgili sınıflandırma yapmak KB2.3.SB3. Metin/olay/konu/durumu yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak) |
| Eğilimler | **E1. Benlik Eğilimleri** E1.1. Merak **E3. Entelektüel Eğilimler** E3.1. Odaklanma E3.2. Yaratıcılık |
| **Programlar Arası Bileşenler** | |
| Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri | **SDB3.1. Uyum Becerisi SDB3.1.SB1. Yeni, değişen ve belirsiz durumları anlamak** SDB3.1.SB1.G1. Yeni, belirsiz veya değişen durumlarla karşılaşmanın doğal olduğunu fark eder.  SDB3.1.SB1.G2. Yeni, belirsiz veya değişen durumların gerektirdiği değişim ihtiyacını fark eder. |
| Değerler | **D18.2. Yaşadığı ortamın temizliğine dikkat etmek**  **• D18.2.3: Ev, sınıf, okul bahçesi gibi ortak alanların temizliğinde görev alır.** |
| Okuryazarlık Becerileri | **OB4.Görsel Okuryazarlık 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.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.**  **TAOB.1. Resimli öykü kitabı, dijital araçlar, afiş, broşür gibi görsel materyalleri seçebilme**  **• TAOB.1.a: İncelediği görsel materyale dair fikrini ifade eder.**  **• TAOB.1.b: Görsel okuma materyallerini seçer.**  **TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme**  **• TAOB.2.a: Görsel materyal ile ön bilgileri arasında ilişki kurar.**  **• TAOB.2.b: Görsellerden hareketle metinle ilgili tahminde bulunur.**  **• TAOB.2.c: Görsel okuma materyallerinde yer alan bilgilerden yararlanarak çıkarım yapar.**  **⸻**  **🔵 Fen Alanı**  **FAB.5. Fene yönelik olay ve olguları operasyonel olarak tanımlayabilme**  **• FAB.5.a: Canlıların sağlıklı kalmaları için gerekli olan unsurları tanımlar.**  **FAB.6. Merak ettiği konu/olay hakkında deneyler yapabilme**  **• FAB.6.a: Basit düzeyde deney tasarlamak için malzemeler seçer.**  **• FAB.6.b: Merak ettiği konuya ilişkin basit düzeyde deney tasarlar.**  **⸻**  **🔵 Matematik Alanı**  **KB2.5. Sınıflandırma Becerisi**  **• KB2.5.SB1: Nesne, olgu ve olaylara ilişkin değişkenleri/ölçütleri belirler.**  **• KB2.5.SB2: Nesne, olgu ve olayları ayrıştırır/böler.**  **• KB2.5.SB3: Nesne, olgu ve olayları tasnif eder.**  **• KB2.5.SB4: Nesne, olgu ve olayları etiketler.**  **⸻**  **🔵 Sanat Alanı**  **SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme**  **• 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.**  **⸻**  **🔵 Hareket ve Sağlık Alanı**  **HSAB.1. Farklı çevre ve fiziksel etkinliklerde büyük kas becerilerini etkin bir şekilde uygulayabilme**  **• HSAB.1.a: Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketlerini yapar.**  **HSAB.2. Farklı ebat ve özellikteki nesneleri etkin bir şekilde kullanabilme**  **• HSAB.2.a: Farklı büyüklükteki nesneleri kavrar.**  **HSAB.7. Günlük yaşamında sağlıklı beslenme davranışları gösterebilme**  **• HSAB.7.a: Sağlıklı/sağlıksız yiyecek ve içecekleri ayırt eder.**  **• HSAB.7.b: Sağlıklı beslenmeye özen gösterir.**  **⸻**  **🔵 Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri**  **SDB2.2. İş Birliği Becerisi**  **• SDB2.2.SB1.G1: İş birliği yapmak istediği kişi ve akran grupları ile iletişim kurar.**  **• SDB2.2.SB1.G2: Gerektiğinde kişi ve gruplarla iş birliği yapar.** |
| İçerik Çerçevesi | **Kavramlar: Az-çok, uzun-kısa, düz-eğri, sert-yumuşak**  **Sözcükler: Marangoz, çekiç, cetvel, tahta, ölçmek, inşa etmek**  **Materyaller: Ahşap parçalar, mukavva, minik cetvel, boya, pamuk, düz/eğri çizgi kalıpları**  **EĞİTİM ORTAMI:** **Sınıf “Marangoz Atölyesi” olarak yeniden düzenlenir. Tahta parçalarının bulunduğu merkez, sanat köşesi ve hikâye anlatım alanı aktif olarak yapılandırılır.**  **FENOMEN MİNİK BİTKİLER 28-29 TAMAMLANIR.** |
| **Öğrenme-Öğretme Yaşantıları** | |
| Öğrenme-Öğretme Uygulamaları | **GÜNE BAŞLAMA ZAMANI** Öğretmen sınıfa elinde küçük bir tahta parçası, çekiç ve cetvelle gelir. Çocuklara merak uyandırıcı bir şekilde “Acaba bu aletleri kullanan kişi kim?” diye sorar. Kutudan bir marangoz şapkası çıkarır. Şapkayı takarak “Bugün hep birlikte marangozluk dünyasına doğru bir yolculuğa çıkacağız!” der. Ardından sınıfta “Marangoz” kelimesi tartışılır. Marangoz ne yapar? Ne üretir? Hangi araçları kullanır?  Bir marangozun hikayesi anlatılır: “Bir zamanlar ormanda yaşayan bir marangoz varmış. Bu marangoz ağaçlardan sadece masa, sandalye değil, çocuklar için oyuncaklar da yaparmış. Her sabah doğadaki ağaçların sesini dinlermiş. Bir gün…”  (Burada hikaye çocukların katılımıyla şekillenir.) (TADB.1.a, E1.1, E3.2)  **ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN** Sanat Merkezi: Renkli ahşap kütük ve karton parçalarla kendi oyuncaklarını tasarlama.  • Matematik Merkezi: Tahta çubuklardan uzun-kısa, az-çok, kalın-ince karşılaştırması. (KB2.5.SB2)  • Dramatik Oyun Merkezi: Marangoz atölyesi kurulur. Çocuklar eldiven, önlük ve oyuncak aletlerle rol canlandırma yapar. (SDB2.2.SB1)  **BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK**  Çocuklar beslenmeden önce sınıfı gruplara ayrılarak toplar. Her grup bir atölye gibi çalışır. Ardından eller yıkanır. “Marangozlar çalıştıktan sonra ne yapar?” sorusu üzerinden temizlik farkındalığı geliştirilir. (D18.2.3)  **ETKİNLİKLER**    ETKİNLİK 1: MARANGOZUN MALZEME ÇANTASI  Tahta çubuklar, cetveller, minik çekiçler, zımpara kağıtları tanıtılır. Ne işe yaradıkları konuşulur. Öğretmen “Hadi bu malzemelerle bir şey inşa edelim!” der. Çocuklar küçük gruplara ayrılır. Her gruba farklı şekillerde kesilmiş mukavvalar verilir. Bu parçalar birleştirilerek masa, sandalye, oyuncak gibi ürünlere dönüştürülür. (SNAB.4.d, KB2.5.SB1, HSAB.2.a)  🔷 ETKİNLİK 2: ÇİZGİDE MARANGOZLUK (DÜZ VE EĞRİ ÇİZGİLERLE TASARIM)  Öğretmen tahtaya düz ve eğri çizgi çizer. Bu çizgilerden mobilya çizimleri oluşturur: sandalye – düz çizgi, masa – dörtgen, salıncak – eğri çizgi. Çocuklar düz çizgilerle sandalye, eğri çizgilerle salıncak resmi çizer. Pamukla boyama yapılır. (SNAB.4.ç, KB2.5.SB4)  🔷 ETKİNLİK 3: MARANGOZLUKTA ÖLÇÜ VE SAYI  Tahta cetveller ile farklı nesneleri ölçme çalışması yapılır. “Bu masa kaç karış?”, “Bu tahta çubuk kaç parmak uzunluğunda?” soruları ile matematiksel karşılaştırma yapılır. (KB2.5.SB3)  🔷 ETKİNLİK 4: SESLİ HİKAYE – “ÇEKİÇ TAK TAK!”  Ses efektleri eşliğinde marangozlukla ilgili bir sesli kitap dinlenir. Hikâye dinlenirken çekiç sesi geldiğinde çocuklar ritim tutar. Tahta gıcırtısı geldiğinde elleriyle ses taklidi yaparlar. (TADB.1.b, MSB.2.a)  İLK (Başlangıç – Merak Uyandırma – Hazırlık)  🎬 Güne Başlama Zamanı – “Ormanda Gizemli Görev”  • Öğretmen çantayla sınıfa gelir, içinde tohum, çekiç, cetvel ve kodlama kartı vardır.  • Çocuklara “Sizce bu aletleri kullananlar kimler olabilir?” diye sorar.  • “Ormanda bazı ağaçlar zarar görmüş… Bir ekip onları kurtarıyor: Marangoz Ali Usta, Çevre Mühendisi Elif ve Kodlayıcı Bobo!”  • Hikaye anlatılır ve çocuklar rollerle tanışır. (TADB.1.a, E1.1, E3.2)  🎡 Öğrenme Merkezlerinde Hazırlık  • Sanat: Ağaç şekilleri oluşturma.  • Matematik: Tahta çubukları uzun–kısa ayırt etme.  • Kodlama Merkezi: “Ağaca ulaş” parkur haritası.  • Dramatik Oyun: Kostümlerle “Meslek Oyunu”.  ⸻  🪚 ORTA (Uygulama – Keşfetme – Üretim)  🔷 Etkinlik 1: “Ağaç Nasıl Şekil Alır?”  • Suya konan kuru ve nemli dal gözlemlenir.  • Marangozların nemli tahtayla nasıl çalıştıkları keşfedilir. (FAB.5.a, FAB.6.a-b)  🔶 Etkinlik 2: “Çizgilerle Ağaç Yapımı”  • Düz ve eğri çizgilerle yaprak, gövde, salıncak çizimi yapılır.  • Pamukla boyama, yaprak kabartma. (SNAB.4.ç, KB2.5.SB4)  🔵 Etkinlik 3: “Kodlu Kurtarma Görevi”  • Harita üzerinden robot (veya çocuklar) yönlendirilir.  • Komut kartlarıyla kodlama uygulanır. (SDB2.2, E3.5)  🟤 Etkinlik 4: “Ahşapla Ölçüm”  • Tahta çubuklar ile ölçme çalışması.  • Cetvelle, karışla uzunluk karşılaştırma. (KB2.5.SB3, HSAB.2.a)  “Bir zamanlar minicik bir tohum varmış. Karanlık toprağın içinde, güneşi hiç tanımadan yaşarmış. Günlerden bir gün yağmur yağmış, toprak ısınmış, güneş yüzünü göstermiş. Tohum uyanmış, önce küçücük bir kök salmış, sonra incecik bir filiz olmuş. Aradan zaman geçmiş, filiz büyümüş, yapraklanmış ve sonunda güzel mi güzel meyveler vermiş. İşte bir tohumun ilk, orta ve son hikayesi böyleymiş.”  Hikâyeden sonra çocuklara şu sorular sorulur:  • Hikâyede tohumun ilk hali nasıldı? (KB2.4.SB1)  • Orta aşamada ne oldu? (TAOB.2.a)  • Son olarak neye dönüştü? (TAOB.2.c)  ⸻  🧩 Öğrenme Merkezlerinde Oyun  • Fen Köşesi: Toprak, tohum, sulama kabı, güneş görseliyle “tohumdan bitkiye” sıralama panosu yapılır.  • Sanat Köşesi: İlk – Orta – Son sahneleri içeren bir “hikaye resmi” yapılır.  • Dramatik Oyun: “Tohumdan ağaç olma” oyunu dramatize edilir.  ⸻  🎨 ETKİNLİK 1: “Tohumun Yolculuğu” (Sanat + Türkçe)  Çocuklara 3 boş çerçeve verilir.  • Birinci çerçeveye tohumun karanlıkta uyuduğu resmi,  • İkinciye minik filiz,  • Üçüncüye meyve ağacı çizilir.  Pamukla boyama yapılır. Her aşama altına “İlk – Orta – Son” yazılır.  ➤ (SNAB.4.ç, TAOB.2.b, KB1)  ⸻  🔢 ETKİNLİK 2: “Sıralama Kartları” (Matematik)  Kartlarda çeşitli olaylar vardır:  • El yıkama aşamaları  • Diş fırçalama sırası  • Tohumdan ağaca dönüşüm  Çocuklar bu kartları doğru sıraya dizer.  ➤ (KB2.5.SB3, KB2.5.SB4, MAB)  ⸻  🎶 ETKİNLİK 3: “İlk Ses – Orta Ses – Son Ses” (Müzik + Türkçe)  • Öğretmen 3 farklı çalgı sesi çıkarır (zil, marakas, davul).  • “İlk duyduğunuz ses neydi? Ortada hangisi vardı? En son ne çaldı?”  • Bu sesler sırasıyla tekrar edilir ve çocuklardan ritmik sıralama yapmaları istenir.  ➤ (MSB.2.a, TADB.1.b)  ⸻  🧪 ETKİNLİK 4: “Kodlayan Çevreci” (Kodlama + Çevre Mühendisi Rolü)  Çocuklara “temiz çevre için yapılması gerekenler” kartları verilir:  1. Çöpleri ayır  2. Geri dönüşüm kutusuna at  3. Ağaç dik  Kartları doğru sıralamaları istenir. Ardından kendi kod çizelgeleriyle sıralar çizerler.  ➤ (SDB2.2.SB1.G2, OB5.2.SB1, KB2.4)  ⸻  🧠 DEĞERLENDİRME  • Tohumdan ağaca nasıl bir yolculuk oldu?  • Bugün hangi etkinlikte “ilk – orta – son” sıralaması yaptık?  • Evde günlük yaşamda ilk – orta – son neler olabilir?  • “En çok hangi mesleği beğendin?”  • “Ağaçları korumak için neler yapmalıyız?”  • “Kodlama görevini tamamlarken neler öğrendin?”  • “Hangi çizgiyle ne çizmiştin, hatırlıyor musun?” |
| **Farklılaştırma** | |
| Zenginleştirme | Zenginleştirme: Çocuklara doğada hiç görmedikleri bir ağaç türü (bambu, palmiye vb.) tanıtılır. Hayali ağaç çizimi istenir. |
| Destekleme | Destekleme: |
| Aile/Toplum Katılımı | **Evde bir olay sırası (örneğin kek yapımı) çizilir.**  **• Aileden çocukla birlikte sıralama kartı hazırlamaları istenir.** |