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

**Tarih: 05.01.2026**

**Yaş Grubu: 60-72 Ay**

**Okul Adı:**

**Öğretmen Adı-Soyadı:**

|  |  |
| --- | --- |
| Alan Becerileri |  **Fen Bilimleri Alanı:** FBAB.3. Gözlem yaparak çıkarımda bulunabilme   **Matematik Alanı:** MAB.1. Ritmik ve algısal sayma   **Türkçe Alanı:** TDAB. Dinleme   **Hareket ve Sağlık Alanı:** HSAB.1. Büyük kas becerilerini etkin kullanma   **Sanat Alanı:** SNAB.4. Sanatsal uygulama yapma   **Müzik Alanı:** MHB.3. Ritimlerle hareket etme |
| Kavramsal Beceriler | **Bütünleşik Beceriler (KB2) KB2.2. Gözlemleme Becerisi** KB2.2.SB1. Gözleme ilişkin amaç-ölçüt belirlemek  KB2.2.SB2. Uygun veri toplama aracı ile veri toplamak  KB2.2.SB3. Toplanan verileri sınıflandırmak ve kaydetmek **KB2.11.** **Gözleme Dayalı Tahmin Etme Becerisi** KB2.11.SB1. Mevcut olay/konu/duruma ilişkin ön gözlem ve/veya deneyimi ilişkilendirmek  KB2.11.SB2. Mevcut olay/konu/duruma ilişkin çıkarım yapmak  KB2.11.SB3. Mevcut olay/konu/duruma ilişkin yargıda bulunmak |
| Eğilimler | **E1. Benlik Eğilimleri** E1.1. Merak **E2. Sosyal Eğilimler** E2.5. Oyun severlik **E3. Entelektüel Eğilimler** E3.1. Odaklanma E3.2. Yaratıcılık E3.5. Merak Ettiği Soruları Sorma |
| **Programlar Arası Bileşenler** | |
| Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri | **SDB2.1. İletişim Becerisi** SDB2.1.SB4. Grup iletişimine katılmak **SDB2.2. İş Birliği Becerisi**  SDB2.2.SB4. Ekip (takım) çalışması yapmak ve yardımlaşmak |
| 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 | **OB4.2.Görseli Yorumlama** OB4.2.SB1. Görseli incelemek  OB4.2.SB2. Görseli bağlamdan kopmadan dönüştürmekOB4.2.SB3. Kendi ifadeleriyle görseli nesnel, doğru anlamı değiştirmeyecek bir şekilde yeni den ifade etmek |
| Öğrenme Çıktıları ve Süreç Bileşenleri | **Türkçe Alanı (TAKB / TDAB)**   * TAKB.1.a: Konuşacağı konuyu seçer. * TAKB.1.b: Kurallara uygun şekilde konuşmayı sürdürür. * TAKB.2.a: Konuşacağı konu ile ön bilgileri arasında bağlantı kurar. * TAKB.2.b: Konuşmanın devamı hakkındaki tahminini söyler. * TDAB.1.b: Dinlediği/izlediği materyallerin içeriğini anlar ve yorumlar.   **Matematik Alanı (MAB)**   * MAB.1.a: 1 ile 10 arasında birer ritmik sayar. * MAB.1.b: 1 ile 10 arasında nesne sayısını söyler. * MAB.9.a: Çeşitli semboller arasından belirtilen matematiksel temsilleri/sembolleri gösterir. * MAB.9.c: Duruma uygun matematiksel temsil/sembol oluşturur.   **Fen Bilimleri Alanı (FBAB)**   * FBAB.3.b: Sıvıların farklı derinlikteki özelliklerini karşılaştırır. * FBAB.4.a: Canlıların yaşam alanlarını tanır.   **Hareket ve Sağlık Alanı (HSAB)**   * HSAB.1.a: Yer değiştirme hareketlerini yapar. * HSAB.2.a: Farklı büyüklükteki nesneleri kavrar. * HSAB.2.c: Farklı boyutlardaki nesneleri kullanır.   **Sanat Alanı (SNAB)**   * SNAB.4.a: Yapmak istediği sanat etkinliğinin türüne karar verir. * SNAB.4.b: Sanat etkinliği için gerekli materyalleri seçer. * SNAB.4.ç: Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır. * SNAB.4.d: Yaratıcı ürünler oluşturur.   **Sosyal Alan (SAB)**   * SAB.6.a: Kaynaktaki görsel/işitsel ögelerden merak ettiği nesne/durumu ifade eder. * SAB.6.b: İncelediği görsel/işitsel kaynaklardan edindiği bilgileri kendi ifadeleriyle anlatır. |
| İçerik Çerçevesi | * **Kavramlar:** Derin – Sığ, Hafif – Ağır * **Sözcükler:** Balık adam, dalış, tüp, maske, palet * **Materyaller:** İki şeffaf kap, su, taş, sünger, plastik balık, metal vida, pipet, balık adam maskesi için karton ve lastik, ritim çubukları * **Eğitim Ortamı:** Sınıf içi – fen masası, sanat masası, drama alanı, müzik köşesi |
| **Öğrenme-Öğretme Yaşantıları** | |
| Öğrenme-Öğretme Uygulamaları | **GÜNE BAŞLAMA ZAMANI** Öğretmen çocukları kapıda güler yüzle karşılar. Çemberde toplanıldığında öğretmen heyecanla, “Çocuklar, bugün çok özel bir misafirimiz var… Kim olabilir?” diye sorar. Çantasından dalış gözlüğü ve palet çıkarır. Çocuklar tahmin eder. Ardından öğretmen, “Bugün bir balık adam olacağız! Denizlerin derinliklerini keşfedecek, sığ sularda yüzecek, derin sularda dalacağız.” der. Çocuklardan “Derin” ve “Sığ” kelimelerinin anlamını tahmin etmelerini ister. Sohbet, çocukların deniz yaşamına dair bildiklerini paylaşmalarıyla devam eder.  **ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN  Çocuklar bahçeye çıkarlar ve bahçede ip atlama, sek sek, yakan top gibi oyunları kendileri serbestçe oynarlar. Oyun alanlarına çocuklar dönüşümlü bir şekilde gelirler.**  **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  Fen Etkinliği: “Derin mi, Sığ mı?”** Öğretmen masaya iki şeffaf kap koyar: biri derin, biri sığ suyla doludur. “Bu kap sizce derin mi, sığ mı?” diye sorar. Çocuklarla birlikte plastik balıkları kaplara bırakır.  **Gözlem ve Keşif:**   * Derin kapta balıkların dibe ulaşması daha uzun sürer. * Sığ kapta hemen dibe iner. * Hafif nesneler (sünger) yüzeyde kalır. * Ağır nesneler (taş, vida) her iki kapta da batar, ancak derin kapta daha uzun sürede batar.   Öğretmen, “Balık adamlar derin sularda çalışırken neden daha fazla hava tüpüne ihtiyaç duyar?” sorusunu yöneltir. Çocuklar tahminler yapar.  **Sonuç:** Çocuklar derin ve sığ arasındaki farkı hem suyun miktarı hem de nesnelerin hareket süresi açısından deneyimleyerek öğrenirler. Balık adamların derin sularda çalışırken farklı donanımlar kullanması gerektiğini ifade ederler. (Kodlar: FBAB.3.b., KB2.7., E3.1.)  **Etkinlik 2 – Sanat Etkinliği: Balık Adam Maskesi Yapımı**  Öğretmen masaya karton, makas, lastik, renkli kalemler, yapıştırıcı ve deniz temalı çıkartmalar koyar. Çocuklar, kendi balık adam maskelerini tasarlar.   * Kartondan yuvarlak bir gözlük şekli kesilir. * Ortası boş bırakılarak etrafı maviye boyanır. * Yanlarına palet şeklinde süsler eklenir. * Lastik takılarak yüzlerine takılır.   Etkinlik sonunda tüm çocuklar maskelerini takıp aynada kendilerini “balık adam” olarak görür. (Kodlar: SNAB.4.a., SNAB.4.b., SNAB.4.ç., E3.2.)  SANAT KİTABI 33 TAMAMLANIR.  **Etkinlik 3 – Drama: “Dalış Macerası”**  Çocuklar maskelerini takar, drama alanında “denize girme” hareketleri yaparlar. Öğretmen: “Şimdi yavaşça suya dalıyoruz… Balıklar etrafımızda yüzüyor… Bir ahtapot gördünüz! Ne yaparsınız?” Çocuklar serbestçe hareketlerle canlandırır. Sığdan derine, derinden sığa geçişler yapılır. (Kodlar: HSAB.1.a., SDB2.2.SB1., E1.1.)  **Etkinlik 4 – Müzik: Deniz Ritimleri**  Ritim çubuklarıyla dalga sesleri, balık yüzme sesleri, kabarcık sesleri taklit edilir. Çocuklar öğretmenin söylediği “Derin Deniz” şarkısına ritim tutar: “Derin deniz mavi, sığ deniz sıcak, balık adam dalar, su altı harika!” (MHB.3.a., E2.5.)  **Matematik Etkinliği – “Balık Avı Sayma ve Karşılaştırma”**  Öğretmen, sınıfın ortasına mavi bir örtü sererek “deniz alanı” oluşturur. İki farklı boyutta (biri derin, biri sığ) kutuyu mavi örtünün üzerine yerleştirir. Üzerlerine büyük yazılarla **“Derin Deniz”** ve **“Sığ Deniz”** yazar. Yan tarafa deniz canlılarının maketleri (balık, deniz yıldızı, yengeç) ile üzerinde 1’den 10’a kadar rakamların yazılı olduğu sayı kartları hazırlanır.  Çocuklar çember şeklinde oturur. Öğretmen: — “Balık adam arkadaşımız dalış yaptı ve bize iki farklı denizden balık getirdi. Sizce derin denizde mi daha çok balık olur, sığ denizde mi? Haydi, gelin bunu birlikte öğrenelim!” der.  Etkinlik şu şekilde ilerler:   1. **Kart Seçme:** Her çocuk sırayla yerden bir sayı kartı çeker. 2. **Balık Toplama:** Kartta yazan sayı kadar balığı **ya derin denize ya da sığ denize** koyar. Çocuk kendi kararını verir (örneğin 5 balığı sığ denize koymak). 3. **Karşılaştırma:** Tüm balıklar yerleştirildikten sonra öğretmen çocuklarla birlikte sayar:    * “Hadi önce derin denizdeki balıkları sayalım.” (Çocuklar hep birlikte sayar)    * “Şimdi sığ denizdeki balıkları sayalım.” 4. **Sonuç Çıkarma:** Çocuklara “Hangi denizde daha çok balık var? Hangisinde daha az?” soruları sorulur. Çocuklar sayılar arasındaki farkı parmaklarıyla gösterir.   Çocuklar küçük sayı kartlarını **balık maketlerinin üzerine mandalla takarak** eşleştirme yapar. (Örn: Üzerinde “4” yazan karta 4 balık takılır.)   * “En çok” ve “en az” kavramları oyun içinde vurgulanır. * Bazı balıklar renkli olduğundan çocuklara “Kırmızı balıklar derin denize, sarı balıklar sığ denize gitsin” gibi ek yönergeler verilerek **renk ve sayı eşleştirmesi** yapılır. * Çocuk sayarken takılırsa öğretmen ritmik sayma ile destek olur. * Karşılaştırma kısmında çocukların farklı fikirleri dinlenir, kendi gerekçelerini açıklamaları teşvik edilir.   Çocuklar sayıları nesnelerle eşleştirmeyi, miktarları karşılaştırmayı ve “fazla-az” kavramını pekiştirir. Ayrıca “derin” ve “sığ” kavramlarını matematiksel bağlamda da deneyimlemiş olur.  (Kodlar: MAB.1.a., MAB.1.b., KB2.7., E3.1.) **“Karetta Hedefe Ulaşsın” FENOMEN MİNİK III. SYF 28** Öğretmen, yere mavi bantlarla denizi temsil eden bir yol çizer. Yolun başına küçük bir karetta kuklası, sonuna ise “deniz” yazılı bir hedef kartı yerleştirir. Yol üzerinde taş, yosun, ağ gibi engeller bulunur.  **Öğretmen:** “Denize ulaşmak isteyen bu karetta kaplumbağamız var. Ama önünde engeller var. Balık adamlar olarak ona yardım edecek miyiz?” **Çocuklar:** “Evet!”  Öğretmen, kodlama kartlarını (ilerle, sağa dön, sola dön, zıpla vb.) gösterir ve her kartın ne anlama geldiğini açıklar. Çocuklar sırayla komut verir:   * “İki adım ileri” * “Sola dön” * “Bir adım ileri” * “Engelin üzerinden zıpla”   Öğretmen, verilen komutları kuklayı hareket ettirerek uygular. Eğer karetta yanlış yola giderse, çocuklar “Dur! Yeniden düşünelim.” diyerek algoritmayı değiştirir.  Oyun zorlaştırılır:   * İki grup oluşturulur (Karetta Takımı ve Balık Adam Takımı). * Her grup farklı engellerle karşılaşır. * Kodlama süresi sınırlandırılır (örneğin 1 dakika).   **Sonuç:** Çocuklar, karettanın hedefe ulaşabilmesi için adım adım komut vermenin bir algoritma oluşturmak olduğunu fark ederler. Yanlış komutlarda karettanın engellere takıldığını, doğru komutlarda ise hedefe ulaştığını deneyimlerler. Kodlamanın, planlı ve sıralı düşünmeyi gerektirdiğini öğrenirler. Ayrıca iş birliği yapmanın süreci hızlandırdığını gözlemlerler. (KDB1.a., SDB2.1., KB2.7., E3.1.)  **DEĞERLENDİRME**  Derin ve sığ arasındaki fark neydi?   Hangi nesneler suyun yüzeyinde kaldı?   Balık adam derin sularda neden daha fazla hava tüpü taşır? |
| **Farklılaştırma** | |
| Zenginleştirme | * **Zenginleştirme:** Çocuklara gerçek dalış videoları izletilir.   . |
| Destekleme | * **Destekleme:** Makas kullanamayan çocuklara önceden kesilmiş maskeler verilir. |
| Aile/Toplum Katılımı | **Aile Katılımı:** Evde çocuğun ailesiyle birlikte su dolu kaplarda “yüzen ve batan” nesneler deneyi yapması istenir.  Sınıfta okuna “Küçük Denizciler Balina Avcılarının Peşinde” kitabı evde tekrar edilir. Nesli tükenen canlılar araştırılır. 45 TAMAMLANIR  **Toplum Katılımı: AKVARYUM ZİYARETİ YAPILABİLİR.** |