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

**Tarih: 08.01.2026**

**Yaş Grubu: 60-72 Ay**

**Okul Adı:**

**Öğretmen Adı-Soyadı:**

|  |  |
| --- | --- |
| Alan Becerileri |  **Sosyal Duygusal:** Empati, yardımlaşma, iş birliği, hayvan sevgisi   **Bilişsel:** Problem çözme, neden-sonuç ilişkisi kurma, bilimsel gözlem   **Dil:** Kelime dağarcığını geliştirme, heceleme, ritim tutma   **Motor Gelişim:** Makas kullanma, yapıştırma, çizim ve boyama becerileri   **Sanat:** Tasarım, renk uyumu, estetik oluşturma |
| Kavramsal Beceriler |  **KB1. Temel Beceriler:** Bulmak   **KB2.7. Karşılaştırma Becerisi:**   * KB2.7.SB1. Birden fazla kavram veya duruma ilişkin özellikleri belirlemek * KB2.7.SB2. Benzerlikleri listelemek * KB2.7.SB3. Farklılıkları listelemek    **KB2.14. Yorumlama Becerisi:**   * KB2.14.SB1. Mevcut durumu incelemek * KB2.14.SB2. Bağlamdan kopmadan dönüştürmek * KB2.14.SB3. Nesnel ve doğru şekilde yeniden ifade etmek |
| 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 | **Sosyal-Duygusal Öğrenme:**   * SDB2.1.SB4. Grup iletişimine katılmak * SDB3.2.SB1. Zor durumlara farklı çözümler bulmak |
| 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 |  **OB2. Dijital Okuryazarlık:** Dijital bilgiye ulaşma, dijital iletişimi anlama   **OB4. Görsel Okuryazarlık:**   * OB4.1.SB1. Görseli algılamak * OB4.1.SB2. Görseli tanımak * OB4.2.SB1. Görseli incelemek * OB4.2.SB2. Bağlamdan kopmadan dönüştürmek * OB4.2.SB3. Nesnel ve doğru şekilde yeniden ifade etmek |
| Öğrenme Çıktıları ve Süreç Bileşenleri | **ürkçe Alanı**   1. **TADB.1.a.** Kendisine sunulan seçenekler arasından dinleyecekleri/izleyecekleri materyalleri seçer.    * **Açıklama:** Çocuk, sunulan hikaye, video veya görseller arasından ilgisini çeken materyali seçer. Bu, **karar verme** ve **ilgi alanı farkındalığı** becerilerini destekler. 2. **TADB.1.b.** Seçilen materyalleri dinler/izler.    * **Açıklama:** Seçilen içeriğe dikkatini verir, **dinleme odaklanma** becerisi gelişir. 3. **TADB.3.a.** Dinledikleri/izledikleri materyallerdeki olayların parçalarını belirler.    * **Açıklama:** Hikayede başlangıç–gelişme–son bölümlerini fark eder, **olay örgüsü** anlayışı kazanır. 4. **TADB.3.b.** Dinledikleri/izledikleri materyallerde yer alan olayların parçaları arasındaki ilişkiyi belirler.    * **Açıklama:** Neden–sonuç ilişkisi kurar, mantıksal düşünme becerisi gelişir. 5. **TADB.4.a.** Dinleme/izleme ortamını değerlendirir.    * **Açıklama:** Etkinlik ortamının düzeni, ışık, ses gibi unsurları fark eder, **eleştirel bakış** kazanır. 6. **TADB.4.b.** Dinledikleri/izledikleri materyallere ilişkin duygu ve düşüncelerini ifade eder.    * **Açıklama:** Hikaye hakkında ne hissettiğini ve düşündüğünü söyler, **duygusal ifade** becerisi gelişir.   **Sanat Alanı**   1. **SNAB.4.a.** Yapmak istediği sanat etkinliğinin türüne karar verir.    * **Açıklama:** Boyama, kolaj, üç boyutlu çalışma gibi teknikler arasından seçim yaparak **yaratıcı karar verme** becerisi kazanır. 2. **SNAB.4.b.** Yapmak istediği sanat etkinliği için gerekli olan materyalleri seçer.    * **Açıklama:** Malzeme planlaması yapar, **sorumluluk** ve **örgütlenme** becerileri gelişir. 3. **SNAB.4.c.** Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.    * **Açıklama:** İş birliği içinde üretim yapar, **sosyal iletişim** becerileri gelişir. 4. **SNAB.4.ç.** Sanat etkinliklerinde yaratıcı ürünler oluşturur.    * **Açıklama:** Kendi özgün tasarımını ortaya çıkarır, **estetik algısı** gelişir.   **Müzik Alanı**   1. **MSB.2.a.** Çocuk şarkılarının/şarkı formlarının sözlerini doğru telaffuzla söyler.    * **Açıklama:** Sesleri net çıkarır, **dil gelişimi** desteklenir. 2. **MSB.2.b.** Şarkıları farklı ritim, tempo ve ses tonlarında söyler.    * **Açıklama:** **Müzikal farkındalık** ve **beden–ses koordinasyonu** gelişir. 3. **MHB.3.c.** Hareket ve dansı müzikli dramatizasyonda kullanır.    * **Açıklama:** Rol yaparken bedensel ifadeyi kullanır, **drama ve motor beceriler** gelişir.   **Hareket ve Sağlık Alanı**   1. **HSAB.1.a.** Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketlerini yapar.    * **Açıklama:** Koşma, zıplama, emekleme gibi hareketleri farklı alanlarda uygular, **fiziksel çevikliği** artar. 2. **HSAB.1.b.** Etkinliğin durumuna uygun denge hareketleri yapar.    * **Açıklama:** Bir çizgi üzerinde yürüme, tek ayak üzerinde durma gibi aktivitelerle **denge becerileri** gelişir. 3. **HSAB.2.c.** Farklı boyutlardaki nesneleri kullanır.    * **Açıklama:** Büyük–küçük, ağır–hafif materyallerle çalışarak **motor planlama** becerisi kazanır. |
| İçerik Çerçevesi | * **Kavramlar:** Doğal – Yapay, Hafif – Ağır * **Sözcükler:** İcat, keşif, doğa, esinlenmek, tasarım, hece, eşleştirme   **Materyaller**  Kilitli kutu, kuş tüyü, lotus yaprağı, deniz kabuğu, icat resimleri (uçak, palet, yağmurluk, vinç), büyüteç, harita parçaları, resim kartları, sulu boya, yapıştırıcı, büyük karton, renkli çubuklar, origami kağıtları.  **Eğitim Ortamı**  Sanat masaları, fen keşif köşesi, drama alanı, açık alan oyun bölgesi. |
| **Öğrenme-Öğretme Yaşantıları** | |
| Öğrenme-Öğretme Uygulamaları | **GÜNE BAŞLAMA ZAMANI**  **Gizemli Kutunun Sırrı”**  **Amaç:** Çocuklarda merak uyandırmak, konuya giriş yapmak. **Kodlar:** E1.1., TADB.1.a., TADB.1.b., SDB2.1.SB4.  **Hikayesel Süreç:** Öğretmen elinde kilitli bir kutu ile sınıfa gelir. Kutunun üzerinde resimli bir etiket vardır: **“Doğa bize fısıldıyor…”** Öğretmen: — “Çocuklar, bu kutu bana ormandan geldi! İçinde ne olduğunu bilmiyorum ama orman perisi bana ‘Doğayı iyi dinle, sırrı çözersin’ dedi. Sizce ne olabilir?” Çocuklar tahminlerini söyler. Kutudan kuş tüyü, deniz kabuğu, yaprak ve bunlardan esinlenilmiş icat resimleri çıkar (uçak, palet, vinç). Öğretmen: — “Bu nesneler doğadan, ama yanlarındaki resimler insanlar tarafından yapılmış. Sizce aralarında nasıl bir bağ var?”  **ÖĞRENME MERKEZLERİ**   * **Sanat Merkezi:** Panoların tamamlanması. * **Matematik Merkezi:** Eşleştirme kartları ile bireysel çalışma. * **Drama Merkezi:** Taklit oyunu devamı.   **BESLENME – TOPLANMA – TEMİZLİK**  D18.2.3 kapsamında ortak alan temizliği yapılır, beslenme süreci tamamlanır.  **2. Fen Etkinliği – “Doğa Öğretiyor”**  **Amaç:** Doğadaki şekillerin ve yapının icatlara nasıl ilham verdiğini keşfetmek. **Kodlar:** FBAB.3.b., KB2.9.SB1., KB2.14.SB2., E3.1.  **Hikayesel Süreç:** Öğretmen masaya iki grup nesne koyar: **doğal nesneler** (kuş tüyü, balık yüzgeci, lotus yaprağı) ve **icatlar** (uçak kanadı maketi, palet, su geçirmez kumaş parçası). — “Bugün sizlerle bilim insanı olacağız. Doğanın bize hangi sırları öğrettiğini bulacağız.” Çocuklar nesneleri inceler, büyüteçle detaylara bakar. Öğretmen yönlendirir: — “Kuş tüyü hafif, uçak kanadı da hafif olmalı. Sizce neden?” — “Lotus yaprağı ıslanmıyor, peki yağmurluk kumaşı da neden ıslanmaz?”  **Sonuç:** Çocuklar, doğadaki yapılar ile icatlar arasındaki ilişkiyi keşfeder.  **3. Türkçe – Hece Çalışması “İcat Avı”**  **Amaç:** Sözcükleri hecelerine ayırma becerisini geliştirmek. **Kodlar:** TADB.3.a., OB4.1.SB1., KB2.15.SB2.  **Hikayesel Süreç:** Öğretmen: — “Orman perisinin sırrını çözmek için bazı kelimeleri hecelerine ayırmamız gerekiyor. Her doğru heceyi bulursak harita parçaları ortaya çıkacak!” Kelimeler: uçak, pa-let, yağ-mur-luk, vi-nç, yu-suf-çuk. Çocuklar kelimeleri alkışla heceler. Her hece bulundukça tahtaya harita parçaları yapıştırılır. **Sonuç:** Hem fonolojik farkındalık gelişir hem hikaye akışı devam eder.  **4. Sanat Atölyesi – “Doğadan İlham Panosu”**  **Amaç:** Eşleştirme oyunu mantığında yaratıcı sanat ürünü yapmak. **Kodlar:** SNAB.4.a., SNAB.4.d., KB2.9.SB4., E3.2.  **Hikayesel Süreç:** Öğretmen: — “Şimdi orman perisinin bize verdiği ipuçlarını birleştirip bir pano yapacağız. Bu pano doğadan ilham alan icatların haritası olacak.” Çocuklara büyük karton, resimler, sulu boya, yapıştırıcı verilir. Çocuklar doğa resmi ile icat resmini yan yana yapıştırır, araya renkli oklar çizer.  **Sonuç:** Çocuklar hem kavramı pekiştirir hem de görsel bir ürün ortaya çıkarır.  **\*\*5. Matematik – “Hangisi Daha Çok?” Grafiği**  **Amaç:** Sınıflandırma ve veri grafiği oluşturma becerilerini geliştirmek. **Kodlar:** MTB.3.c., KB2.14.SB1., E3.1.  **Hikayesel Süreç:** Öğretmen panolardan doğa görselleri ve icat görsellerini sayar. — “Haritamızda doğa mı daha çok, icatlar mı?” Çocuklar renkli çubuklarla sütun grafiği yapar.  **Sonuç:** Veri toplama ve yorumlama becerileri gelişir.  **6. Oyun – “Doğa Taklit Yarışı”**  **Amaç:** Canlıların hareketlerini gözlemleyip motor becerileri geliştirmek. **Kodlar:** SDB2.2.SB4., E3.2.  **Hikayesel Süreç:** Öğretmen: — “Orman perisi bizi taklit sınavına alacak. Sadece doğayı iyi gözlemleyenler geçebilir!” Kuş uçuşu, balık yüzmesi, ağaç dalı sallanması gibi hareketler yapılır, çocuklar taklit eder.  **DEĞERLENDİRME**   * Bugün doğadan neler öğrendik? * Hangi icat seni en çok şaşırttı? * Doğa olmasaydı teknoloji olur muydu? |
| **Farklılaştırma** | |
| Zenginleştirme | Origami ile kuş–uçak yapma çalışması. |
| Destekleme | Artık materyallerle UÇAKyapımında bireysel destek sağlanır. |
| Aile/Toplum Katılımı | **Aile Katılımı:** Evde bir doğa–icat örneği bulup fotoğraf çekip getirmeleri istenir.  **Toplum Katılımı: -** |