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

**Tarih: 20.02.2026**

**Yaş Grubu: 60-72 Ay**

**Okul Adı:**

**Öğretmen Adı-Soyadı:**

|  |  |
| --- | --- |
| Alan Becerileri | **Türkçe Alanı TADB. Dinleme TAOB. Okuma TAKB. Konuşma Hareket ve Sağlık Alanı:** HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler HSAB3. Harekete İlişkin Sosyal/Bilişsel 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 | **SDB2.1. İletişim Becerisi** SDB2.1.SB4. Grup iletişimine katılmak **SDB2.2. İş Birliği Becerisi**  SDB2.2.SB1.Kişi ve gruplarla iş birliği yapmak **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 | **OB4.1.Görseli Anlama** OB4.1.SB1. Görseli algılamak  OB4.1.SB2. Görseli tanımak **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: TAEOB.3. Ses bilgisel farkındalık becerileri gösterebilme** TAEOB.3. c. Sözcüklerin ilk/son seslerini fark eder.  TAEOB.3. ç. Sözcüklerin ilk/son seslerinden yeni sözcükler üretir. **TAEOB.6. Yazma öncesi becerileri kazanabilme**  TAEOB.6. a. Yazma için uygun oturma pozisyonu alır.  TAEOB.6. b. İstenilen nitelikte yazar ve çizer.  **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.  **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: MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme** MHB.3.d. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar. |
| İçerik Çerçevesi | **Kavramlar:** Hızlı-yavaş  **Sözcükler:** Oyun evi, sürüş  **Materyaller:** O harfiyle ilgili çalışma sayfaları  **Eğitim/Öğrenme Ortamları:** O harfiyle ilgili çalışma sayfaları hazırlanır. |
| **Öğrenme-Öğretme Yaşantıları** | |
| Öğrenme-Öğretme Uygulamaları | **GÜNE BAŞLAMA ZAMANI** Öğretmen sınıfa gelen çocukları güler yüzle karşılar ve çocuklarla selamlaşır. Tüm çocuklar geldikten sonra çember saatiyle gün başlangıcı yapılır. “Çocuklar bugün nasılsınız, kendinizi nasıl hissediyorsunuz? Okula gelirken dikkatinizi çeken şeyler oldu mu?” gibi sorularla sohbet edilir. Gün içinde yapılacak olan etkinliğin adı söylenerek çocuklardan etkinlikle ilgili tahminler alınır. Öğrenilen şarkı, parmak oyunları tekrar edilip güne dans ve sporla başlanabilir. Ardından çocuklar hangi öğrenme merkezlerinde vakit geçireceklerini planlarlar ve merkezlerde oyun oynamaya geçerler.  **ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN** Çocuklar öğrenme merkezlerine yönlendirilir. Kitap merkezinde çocuklar O harflerine dikkat ederler. Erken Okuryazarlık merkezinde isim yazma, O harfleriyle ilgili kelime kartlarıyla oyun oynama etkinlikleri düzenlenir.  **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.) **Ubuntu Sofrası**  **Çocuklardan yanlarında getirdikleri yiyecekleri paylaşmaları istenir.**  **“Bugün Ubuntu gibi soframızı paylaşacağız” denir.**  **Çocuklar birlikte oturur, yiyeceklerini değiş tokuş eder.**  **ETKİNLİKLER**  **Öğretmen sınıfa “O sesi şarkısı” ile girer.**  **• Çocuklarla birlikte şarkı söylenir.**  **• Panoya asılmış görsellerden “O sesi ile başlayan nesneler” gösterilir.**  **• Çocuklardan tekrar etmeleri istenir.**  **2. Türkçe Alanı – O Sesi Keşfi**  **• Öğretmen hikaye kartlarını çıkarır: Orman, otobüs, okul, oda, oğlak.**  **• Her görseli gösterirken “Bu hangi sesle başlıyor?” diye sorar.**  **• Çocuklar hep birlikte “Oooo” diyerek ses çıkarır.**  **• O sesi ile başlayan sözcüklerden kısa cümleler kurmaları istenir.**  **3. Değerler Eğitimi – Ubuntu Hikayesi**  **• Öğretmen çocuklara “Ubuntu” hikayesini anlatır:**  **“Çocuklar, Afrika’da bir köyde çocuklara bir yarış yapılmış. Meyve sepetine ilk koşan kazanacaktı. Ama bütün çocuklar el ele tutuşarak birlikte koşmuş ve meyveyi birlikte yemişler. Çünkü onların sözü şuydu: Ben mutluysam, biz mutluyuz. İşte buna Ubuntu deniyor.”**  **• Hikayeden sonra çocuklara sorulur: “Siz arkadaşlarınızla paylaşınca neler hissediyorsunuz?”**  **4. Drama Etkinliği – Meyve Paylaşma Oyunu**  **• Çocuklar halka olur.**  **• Ortada oyuncak meyve sepeti vardır.**  **• Öğretmen “Herkes tek başına koşarsa, sadece kendine alır. Ama Ubuntu yaparsak, hepimiz paylaşırız.” der.**  **• Çocuklar sırayla meyve alır, arkadaşına verir.**  **• Hep birlikte oyunun sonunda “Ooo paylaşmak çok güzel!” sloganı söylenir.**  **5. Matematik Alanı – Ses ve Sayı Eşleştirme**  **• Öğretmen “O sesiyle başlayan nesneler” kartlarını yere dizer.**  **• Çocuklar bu kartları sayar.**  **• Öğretmen sorar: “Kaç tane ‘O’ sesiyle başlayan kelime bulduk?”**  **• Çocuklar birlikte sayar ve sayıyı gösterir.**  **6. Sanat Etkinliği – Ubuntu Çemberi**  **• Öğretmen büyük bir daire kâğıdı çıkarır.**  **• Çocuklar boyalarla el izlerini çizer.**  **• El izleri dairenin etrafına yapıştırılır.**  **• Ortaya “Ubuntu = Paylaşmak” yazılır.**  **• Çalışma sınıf panosuna asılır.**  **7. Müzik/Orff Etkinliği**  **• Ritim çalgıları dağıtılır.**  **• Çocuklar “O sesiyle başlayan kelimeleri” ritim eşliğinde tekrarlar.**  **• Örneğin: “Orman – Oooo” (tef çalarak)**  **• En sonunda “Ubuntu şarkısı” (paylaşmayı anlatan basit ritmik tekerleme) söylenir.**  **SESLER KİTABI SAYFA 16-1 TAMAMLANIR**  **8. Oyun – Meyveyi Paylaş**  **• Çocuklar halka olur.**  **• Ortada tek bir oyuncak elma vardır.**  **• Müzik başladığında elma sırayla elden ele dolaşır.**  **• Müzik durunca elmayı alan çocuk elmayı paylaşarak iki arkadaşına sarılır.**  **ERKEN OKUR YAZARLIK KİTABI 27-28-29-30 TAMAMLANIR**  **DEĞERLENDİRME Bugün hangi sesi öğrendik?**  **Ubuntu bize ne öğretti?**  **Paylaşınca nasıl hissettiniz?**  Çemberde hangi kelimeyi kullanık ?  O sesiyle başlayan kelimelere örnek verir misin? |
| **Farklılaştırma** | |
| Zenginleştirme | O sesiyle biten ve içinde O sesinin geçtiği kelimeler üretilir. |
| Destekleme | O sesinin geçtiği kelime üretmede sözel destek sağlanır. |
| Aile/Toplum Katılımı | **Aile Katılımı:** Evde gazete ve dergilerde O harfleri bulunur. İçinde O sesi geçen kelime üretme oyunu oynanır.  **Toplum Katılımı: -** |