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

**Tarih: 12.02.2026**

**Yaş Grubu: 60-72 Ay**

**Okul Adı:**

**Öğretmen Adı-Soyadı:**

|  |  |
| --- | --- |
| Alan Becerileri | **Türkçe Alanı (T):**  **• T1: Dinlediklerinden sonra sorulara cevap verir.**  **• T3: Yeni kelimeler öğrenir ve cümlede kullanır.**  **• T5: Duygu ve düşüncelerini paylaşır.**  **Matematik Alanı (M):**  **• M2: Yön, mesafe ve sıra kavramlarını kullanır.**  **• M4: Sayı sayma ve karşılaştırma yapar.**  **Fen ve Doğa Alanı (F):**  **• F3: Doğadaki canlı ve cansız varlıkları tanır.**  **• F6: Sporun sağlığa faydalarını fark eder.**  **Sanat Alanı (S):**  **• S2: Çeşitli malzemelerle ürün tasarlar.**  **• S5: Renk, doku ve biçim ilişkisini kullanır.**  **Hareket Alanı (H):**  **• H1: Temel hareket becerilerini kullanır.**  **• H3: Denge ve koordinasyon sağlar.**  **Sosyal-Duygusal Alan (SD):**  **• SD2: Grup etkinliklerine katılır.**  **• SD5: Kendine güven geliştirir.** |
| Kavramsal Beceriler | KB1. Temel Beceriler (Bulma, Sıralama, Karşılaştırma)  • KB2.7. Karşılaştırma Becerisi  • KB2.7.SB1. Birden fazla kavram/duruma ilişkin özellikleri belirlemek  • KB2.7.SB2. Benzerlikleri listelemek  • KB2.7.SB3. Farklılıkları listelemek |
| Eğilimler | E1.1. Merak  • E2.4. Güven  • E2.5. Oyun severlik  • E3.1. Odaklanma  • E3.2. Yaratıcılık |
| **Programlar Arası Bileşenler** | |
| Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri | **Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:**  **• SDB2.1. İletişim Becerisi**  **• SDB2.1.SB1. Başkalarını etkin dinleme**  **• SDB2.1.SB4. Grup iletişimine katılma**  **• SDB2.1.SB5. İletişim engellerini ortadan kaldırma** |
| Değerler | **Değerler:**  **• D5. Yardımlaşma**  **• D5.2. Birlikte iş yapma alışkanlığı kazanmak**  D19.3. Ülke varlıklarına sahip çıkmak  • D18.2. Yaşadığı ortamın temizliğine dikkat etmek  • D18.2.3. Ev, sınıf, okul bahçesi gibi ortak alanların temizliğinde görev almak |
| 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  • OB5. Kültür Okuryazarlığı  • OB5.1.SB1. Kültürel kavramları tanımak  • OB5.1.SB2. Kültür unsurlarını fark etmek  • OB5.1.SB3. Kendi kültürünü fark etmek |
| Öğrenme Çıktıları ve Süreç Bileşenleri | • TÜRKÇE  K1: Dinlediklerinden çıkarım yapar.  K3: Sözlü yönergeleri takip eder.  K5: Yeni sözcükler öğrenir ve kullanır.  • MATEMATİK  M2: Nesneleri miktarına göre sıralar.  M5: Yönergeler doğrultusunda konum belirler.  M7: Sıra sayma becerisi geliştirir.  • FEN  F2: Doğal olayları gözlemler.  F5: Maddenin halleri hakkında fikir yürütür.  • SANAT  S1: Farklı malzemeleri bir arada kullanır.  S3: Özgün ürün oluşturur.  • HAREKET  H1: Denge becerisini geliştirir.  H4: Yön değiştirme hareketlerini uygular.  • SOSYAL-DUYGUSAL  SD3: Grup çalışmasına katılır.  SD5: Paylaşım yapar ve yardımlaşır.  • DEĞERLER EĞİTİMİ  D1: Dayanışma ve ekip ruhu gösterir.  D4: Çevreye karşı duyarlılık gösterir. |
| İçerik Çerçevesi | Sosyal: Dayanışma, ekip  • Fen: Buz, su, ekosistem  • Matematik: Sıralama, ileri, geri  • Türkçe: Van Gölü, Erzurum, Tunç Fındık, kış sporları  4. MATERYALLER  • Küçük kovalar, süngerler (su taşıma oyunu)  • Balonlar (balon buz oyunu)  • Renkli karton, pamuk, mavi fon kağıdı (Van Gölü sanatı)  • Huni, plastik bardaklar  • Görseller: Van Gölü, Erzurum Palandöken, Tunç Fındık, buz pateni  • Müzik çalar  5. EĞİTİM ORTAMI  • İç mekân: Drama köşesi, sanat masası, Türkçe alan köşesi  • Dış mekân: Bahçe/oyun alanı (su taşıma yarışı, ileri geri oyunu)  • Grup düzeni: Yarı daire oturma, küçük grup çalışmaları |
| **Öğrenme-Öğretme Yaşantıları** | |
| Öğrenme-Öğretme Uygulamaları | **GÜNE BAŞLAMA ZAMANI**  Doğu Anadolu bölgesini tanımak, spor ve doğa sevgisini vurgulamak.  Öğretmen: “Bugün Doğu Anadolu’yu gezeceğiz. Tunç Fındık’la dağlara tırmanacağız, Van Gölü’nde kürek çekeceğiz, Erzurum’da buz üzerinde yarışacağız.”  Çocuklar: Harita üzerinde Doğu Anadolu’yu bulur, şehirlerini söyler.  Çocuklar, bugün Batı Karadeniz’deki Zonguldak şehrine gideceğiz. Sizce Zonguldak’ta yerin altından ne çıkar?”  Çocuklar:  “Kömür!”  Öğretmen:  “Evet! Kömür, kışın evlerimizi ısıtmamıza, fabrikaların çalışmasına yardım eder. Ama dikkat! Kömürü çıkarırken doğamızı korumalıyız. Zonguldak aynı zamanda yemyeşil ormanlarıyla da meşhurdur. Hadi bu iki güzelliği birleştireceğimiz bir sanat çalışması yapalım.”  Uygulama:  1. Siyah fon kartonu “kömür madeni” olarak düşünülür.  2. Kartonun alt kısmına toz kömür (veya siyah pastel boya ile boyama) yapılarak “maden ocağı” görüntüsü oluşturulur.  3. Üst kısma ise çocuklar topladıkları veya verilen kurumuş yaprakları yapıştırarak “Zonguldak’ın ormanları” sahnesini yaparlar.  4. Yaprakların üzerine beyaz kalemle küçük evler, bacalar veya güneş eklenebilir.  • “Kömür olmasaydı neler olurdu?”  • “Ormanları korumak neden önemli?”  • “Sence Zonguldak’ın en güzel yanı ne?”  Çocukların hem yer altı kaynaklarını hem de doğal güzellikleri tanıması, bunların birlikte korunması gerektiğini fark etmesi.  Öğrenme Merkezleri  • Fen Köşesi: Buz erime deneyi  • Sanat Köşesi: Kolaj çalışması  • Oyun Köşesi: Harita puzzle  • Türkçe Köşesi: “Zirve” ve “Van Gölü” kelimeleri ile cümle kurma  7. Beslenme – Temizlik  • Doğu Anadolu’ya özgü peynir, tandır ekmeği, süt (örnek kültürel tatlar)Eller yıkanır, hijyen kuralları hatırlatılır. Çocuklara hijyen alışkanlığı kazandırmak, sağlıklı beslenme bilincini desteklemek ve sorumluluk duygusunu geliştirmek.  **ETKİNLİK**  Tunç Fındık ile Tırmanış Parkuru (detaylar önceki mesajda verdiğim gibi uygulanır)  • Çocuklar sırayla parkuru tamamlar.  • Denge, dikkat ve yön kavramları pekiştirilir.  • Kodlar: H1, H3, T1, M2, SD5  ⸻  Etkinlik 2 – Fen ve Doğa / Oyun Alanı  Van Gölü – Kürek Yarışı  Uygulama:  1. Mavi leğenler Van Gölü’nü temsil eder. İçine sünger toplar konur.  2. İki çocuk karşılıklı oturur, kürek hareketi yaparak topları diğer tarafa taşır.  3. Yarış sonunda herkes alkışlanır.  Kazandırdıkları: Ekip çalışması, kas gücü, göl kavramı  Kodlar: F3, H1, SD2, M4  ⸻  Etkinlik 3 – Hareket ve Fen  Su Taşıma Oyunu  “Van Gölü” simgesi: Mavi branda veya mavi kartonlarla oluşturulmuş geniş alan  • Başlangıç ve bitiş çizgisi: Renkli bant veya ip ile belirlenir  • Su kapları: Küçük plastik kovalar ya da leğenler (başlangıç noktasında su dolu olacak)  • Taşıma araçları: Plastik bardak, sünger, küçük şişe, minik kovalar  • Boş hedef kaplar: Su taşınacak varış noktasına konulur  • Zil/düdük/davul: Komut değişikliklerinde kullanılmak üzere  ⸻  Oyun Süreci  1. Hikâye ile Başlangıç  Öğretmen çocukları mavi brandanın etrafına toplar:  “Bugün Van Gölü’nde çok özel bir görevimiz var. Balıklar susuz kalmasın diye gölden su taşıyacağız. Ama dikkat! Bazen ileri gideceğiz, bazen geri döneceğiz. Kim suyu dökmeden götürebilir?”  ⸻  2. Gruplara Ayrılma  • Çocuklar iki veya üç takıma ayrılır.  • Her takımın başında bir başlangıç kovası, bitişte ise boş bir kova vardır.  • Oyuncular sırayla su taşır.  ⸻  3. Oynama Şekli  1. Komut Sistemi:  • “İleri!” denildiğinde çocuk, elindeki bardakla suyu taşımak için hedef kovaya doğru ilerler.  • “Geri!” denildiğinde başladığı noktaya döner (su hâlâ elindeyse dökülmemesi için yavaşlar).  • “Dur!” dendiğinde heykel gibi donar (denge kontrolü).  • Komutlar hızlı veya yavaş verilir, böylece dikkat gelişir.  2. Su Taşıma Yöntemleri:  • Bardak ile: Bardak ne kadar dolu olursa o kadar dikkat gerekir.  • Sünger ile: Sünger gölde ıslatılır, hedefte sıkılır.  • Mini şişe ile: Kapak açık, dökülmeden taşınmalı.  • Her turda taşıma aracı değiştirilebilir.  3. Kurallar:  • Su yere dökülürse oyuncu başladığı noktaya döner.  • Takım arkadaşına suyu devretmek yok, herkes kendi turunu tamamlar.  • Bitiş kovasında en çok suyu biriktiren takım kazanır.  ⸻  4. Fen ve Değerler Bağlantısı  Oyundan sonra öğretmen çocuklara sorar:  • “Neden suyu dökmemek için dikkat ettik?”  • “Gerçekte suyu israf etmemek neden önemli?”  • “Suyu taşırken zorlandınız mı, neden?”  Bu sayede su tasarrufu ve dikkat kontrolü üzerine sohbet yapılır.  Uygulama:  1. Başlangıç noktasına bir kova su, bitiş noktasına boş kova konur.  2. Çocuklar küçük kaplarla suyu taşır.  3. En çok su taşıyan grup kazanır.  Amaç: İş birliği, el-göz koordinasyonu, denge  Kodlar: H1, H3, F3, SD2  ⸻  Etkinlik 4 – Hareket / Oyun  Erzurum – Buz Yarışı  Uygulama:  1. Buz parçaları küçük kaplara konur.  2. Çocuklar buzlu kapları düşürmeden belirlenen mesafeyi yürür.  3. Düşürenler tekrar başlar.  Amaç: Denge, dikkat, soğuğu tanıma  Kodlar: H3, F6, SD5  ⸻  Etkinlik 5 – Sanat Alanı  Yaprak Kolajı” – Sanat  Amaç: Doğal materyallerle estetik bir ürün ortaya koymak, ince motor becerilerini geliştirmek.  Süreç:  • Her çocuk önündeki yaprakları inceler, dokusunu hisseder.  • Öğretmen: “Bakın, yaprakların damarları tıpkı bizim damarlarımız gibi besin taşır.”  • Çocuklar yaprakları A3 kağıt üzerine yapıştırarak orman manzarası oluşturur.  • Siyah pastel boya ile kömür madenleri eklenir.  Doğu Anadolu Manzarası Kolajı  Uygulama:  • Karton üzerine Van Gölü, dağlar, kayakçılar çizilir.  • Pamukla kar efekti yapılır, mavi karton gölü temsil eder.  • Renkli kağıtlarla çadır ve kayak malzemeleri eklenir.  Amaç: Bölge kültürünü ve doğasını görselleştirme  Kodlar: S2, S5, T3  DEĞERLER  Tunç Fındık neden dikkatli olmalıydı?”  • “Kürek çekerken zorlandın mı?”  • “Buz taşıma oyununda ne öğrendin?”  Çocuklar: Günün en sevdikleri etkinliği söyler.  ⸻ |
| **Farklılaştırma** | |
| Zenginleştirme |  |
| Destekleme |  |
| Aile/Toplum Katılımı | • Ailelerden evde çocuklarıyla birlikte buz deneyleri yapmaları istenir.  • Van Gölü veya Erzurum ile ilgili bir fotoğraf ya da hikaye getirmeleri önerilir.  AİLE KATILIMI 60 -61 TAMAMLANIR |