**2024-2025 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI  
GÜNLÜK PLAN**

**Tarih: 23.03.2025**

**Yaş Grubu: 60-72 Ay**

**Okul Adı:**

**Öğretmen Adı-Soyadı:**

|  |  |
| --- | --- |
| Alan Becerileri | **Türkçe Alanı TADB. Dinleme Matematik Alanı:** MAB1. Matematiksel MuhakemeMAB2. Matematiksel Problem Çözme MAB3. Matematiksel Temsil **Sosyal Alan:** SBAB5. Sosyal Katılım Becerisi **Hareket ve Sağlık Alanı:** HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler **Sanat Alanı:** SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma **Müzik Alanı** MDB1. Müziksel Dinleme |
| Kavramsal Beceriler | **KB1. Temel Beceriler** Bulmak  Kaydetmek **Bütünleşik Beceriler (KB2) KB2.5. Sınıflandırma Becerisi** KB2.5.SB1. Nesne, olgu ve olaylara ilişkin değişkenleri/ölçütleri belirlemek  KB2.5.SB2. Nesne, olgu ve olayları ayrıştırmak veya bölmek  KB2.5.SB3. Nesne, olgu ve olayları tasnif etmek  KB2.5.SB4. Nesne, olgu ve olayları etiketlemek **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.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 | **OB8. Sürdürülebilirlik Okuryazarlığı** OB8.1.Sürdürülebilirliği ve sürdürülebilir kalkınmayı anlama |
| 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.  **Matematik Alanı: MAB.2. Matematiksel olgu, olay ve nesnelerin özelliklerini çözümleyebilme** MAB.2. a. Bir bütünü oluşturan parçaları gösterir.  MAB.2. b. Bir bütünü oluşturan parçalar arasındaki ilişki/ilişkisizlik durumlarını açıklar. **MAB.5. Matematiksel problemleri çözümleyebilme** MAB.5. ç. Artma/azalma sonucunda nesne grubunu oluşturan yeni nesne sayısını söyler. **MAB.9. Farklı matematiksel temsillerden yararlanabilme** MAB.9. a. Çeşitli semboller arasından belirtilen matematiksel temsilleri/sembolleri gösterir. MAB.9. b. Ele alınan/ulaşılan duruma uygun olan matematiksel temsili/sembolü gösterir MAB.9. c. Ele alınan/ulaşılan duruma uygun olan matematiksel temsil/sembolü oluşturur. MAB.9. ç. Ele alınan/ulaşılan duruma uygun matematiksel temsili/sembolü kullanır. **Sosyal Alanı: SAB.8.Yakın çevresinde oluşan gruplarla (oyun, etkinlik, proje vb.)**  **sosyal temas oluşturabilme** SAB.8.a. Dâhil olduğu oyun/etkinlik/proje grup çalışmalarında  iletişimi başlatır. SAB.8.b. Dâhil olduğu grubun amaçları doğrultusunda  yapılacak çalışmalar hakkında görüşlerini söyler. SAB.8.c. Grup içi iletişimi artırmaya yönelik etkinliklere katılır.  **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.  **Sanat Alanı: SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme** SNAB.4.c. Katıldığı drama etkinliği için gerekli olabilecek materyalleri seçer. SNAB.4.e. Drama etkinliklerinde yaratıcı performans sergiler. **Müzik Alanı: MDB.2. Dinlediği çocuk şarkılarına/çocuk şarkısı formlarına**  **dair duygu ve düşüncelerini ifade edebilme**  MDB.2.a. Dinlediği çocuk şarkılarının/çocuk şarkısı formlarının isimlerini söyler.  MDB.2.b. Dinlediği çocuk şarkılarına/çocuk şarkısı formlarına dair duygu ve düşüncelerini ifade eder. **MDB.4. Dinlediği sözlü/ sözsüz müzik eserlerindeki/çocuk**  **şarkılarındaki özellikleri fark edebilme**  MDB.4. a. Dinlediği sözlü/sözsüz müzik eserlerindeki/çocuk şarkılarındaki kalın ve ince/kuvvetli ve hafif ses farklılıklarını/yavaş ve hızlı tempo farklılıklarını ifade eder.  MDB.4. b. Dinlediği sözlü/sözsüz müzik eserlerindeki/çocuk şarkılarındaki ezgi/ritim/çalgı farklılıklarını ifade eder. |
| İçerik Çerçevesi | **Kavramlar – Sözcükler**  **• Rakam: “0”**  **• Sayılar (1-9)**  **• Uzay, Ay, Dünya, atmosfer, asteroid**  **• Hece**  **🧰 Materyaller**  **• Çalışma kitabı sayfaları**  **• Renkli kalemler, boya kalemleri**  **• Ritmik müzik**  **• Tahta / karton rakam kartları**  **• Ritim çubukları veya eller/ayaklarla ritim için boş alan**  **🏫 Eğitim Ortamı**  **• Masa – sandalye düzeni (yazı çalışmaları için)**  **• Halı/ritim alanı (hece – ORFF çalışması için)**  **• Materyallerin rahat ulaşılabileceği düzen** |
| **Öğrenme-Öğretme Yaşantıları** | |
| Öğrenme-Öğretme Uygulamaları | **GÜNE BAŞLAMA ZAMANI** Öğretmen sınıfa gelen çocukları güler yüzle karşılar ve çocuklarla selamlaşır. Çocuklarla “Uzaya yolculuk” oyunu: Hep birlikte bir roketmiş gibi ses çıkarıp kalkış yaparlar.  Sohbet: “Bugün hangi sayıyı öğreneceğiz? Uzayda hangi gök cisimlerini tanıyacağız?” 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 Matematik merkezinde 0 rakamıyla ilişkili materyaller bulunur. Yapboz yapılır ve tüm parçalar tamamlandıktan sonra geriye kalan parçaların kaç tane olduğu sayılır. Kalan parça kalmadığında 0 ile ilişkisi anlatılır. Matematik Köşesi: “0” rakamı kartlarıyla eşleştirme oyunu.Sanat Köşesi: “0” rakamına benzeyen nesneleri (balon, gözlük, halka) çizme.Dil Köşesi: Hece kartlarını inceleme.**  **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.)  **ETKİNLİK**  **“Sıfırın Gizemli Kutusu”**  **Öğretmen sınıfa kapalı bir kutu getirir. Kutunun üzerinde soru işaretleri vardır. Çocuklara:**  **“Bu kutunun içinde hiç mi var, yoksa bir şeyler mi var sizce?” diye sorar. (TADB.2.a., TADB.2.b., TADB.2.c.)**  **Çocuklar tahminlerini söyler. Ardından kutu açılır ve içinden sadece boş kâğıt çıkar. Öğretmen:**  **“Bakın kutunun içinde hiçbir şey yok! İşte buna 0 (sıfır) diyoruz.” (MAB.5.ç.)**  **Çocuklar yere otururlar. Öğretmen yere farklı sayıda oyuncak koyar (5 top, 3 blok, 1 kalem). Ardından hiçbir şey koymaz. Çocuklardan “Burada kaç tane oyuncak var?” diye sorar. Çocuklar “yok” ya da “hiç” cevabını verir. Öğretmen bu cevabı “0” ile ilişkilendirir. (MAB.2.a., MAB.2.b.)**  **Hareketli Oyun:**  **Öğretmen, çocuklara müzik eşliğinde dans etmelerini söyler. Müzik durduğunda “0 ol!” der. Çocuklar hemen hareketsiz donar. (MDB.2.a., MDB.2.b.) Bu oyun birkaç kez tekrarlanır ve “0 = durmak/yok olmak” kavramı pekiştirilir.**  **Sanat Çalışması:**  **Gruplara farklı materyaller verilir: ip, kapak, boncuk, artık kâğıt parçaları. Çocuklardan bunlarla 0 rakamı oluşturmaları istenir. (SAB.8.a., SAB.8.b., SAB.8.c.) Gruplar kendi sıfırlarını hazırladıktan sonra panoya asar.**  **Drama:**  **Çocuklarla “Ördek Ailesi” şarkısı oynanır. (TADB.1.a., TADB.1.b.)**  **Çocuklar ördek maskelerini takar, ördek yürüyüşü yapar ve şarkıya eşlik eder. Son kısımda “Bir küçük ördek karşıya geçmiş, diğerleri kalmamış, yani 0 ördek kalmış!” ifadesiyle şarkı bağlanır.**  **1. Eksik Rakamı Bul” (Rakamlar Sayfası – 36)**  **Süreç:**  **Öğretmen çocuklara içinde bazı rakamların eksik olduğu renkli tabloları gösterir. (MAB.2.a., MAB.2.b.)**  **“Bakın bu tabloda bazı rakamlar yok! Sizce hangi rakamlar kaybolmuş olabilir?” diye sorar. Çocuklar tahminlerini söyler. (TADB.2.b., TADB.2.c.)**  **Her çocuk sırayla tahtaya gelir ve eksik olan rakamları tamamlar. (MAB.9.a., MAB.9.b.)**  **Daha sonra öğretmen oyunu oyunlaştırır:**  **• Masalara renkli kartlarla rakam tablosu parçaları dağıtılır.**  **• Öğretmen bir sayı söyler: “7!” Çocuklar hızlıca tablodaki 7’yi bulur.**  **• Eksik rakamları tamamlayan grup alkışlanır.**  **Drama Oyunu:**  **Çocuklar bir sayı olur. Öğretmen “9” der, “9 olan çocuk” ortaya çıkar. Eksik sayılar olduğunda çocuklar “Ben yokum!” diye bağırarak oyunu canlandırır. (SNAB.4.c., SNAB.4.e.)**  **Matematik Bağlantısı:**  **Eksik sayıların tamamlanmasıyla “sıfırdan dokuza kadar tüm sayıların varlığı” fark ettirilir. (MAB.5.ç.)**  **Değerlendirme:**  **• “Hangi sayı yoktu?”**  **• “Hangi sayılar yan yana geliyor?”**  **• “Sıfırdan sonra hangi sayı geliyor?”**  **⸻**  **“Hece – ORFF Ritim Çalışması” (37. Sayfa)**  **Süreç:**  **Öğretmen çocuklara uzay görsellerini gösterir: Ay, Dünya, Atmosfer, Asteroit.**  **“Bu resimler neyi anlatıyor olabilir?” diye sorar. (TAOB.2.a., TAOB.2.b.)**  **Her kelimenin hece sayısı söylenir:**  **• Ay (1 hece) 👏**  **• Dün-ya (2 hece) 👏👏**  **• At-mos-fer (3 hece) 👏👏👏**  **• As-te-ro-it (4 hece) 👏👏👏👏**  **Çocuklar her heceye alkış, parmak şıklatma, diz vurma, ayak vurma gibi ritmik hareketler yapar. (MDB.2.a., MDB.2.b., MDB.4.a.)**  **Her kelimenin altındaki kutucuklar boyanır. (MAB.9.c., MAB.9.ç.)**  **ORFF Yöntemi:**  **• Ay: tek davul vuruşu 🥁**  **• Dün-ya: iki zil sesi 🔔🔔**  **• At-mos-fer: üç defa marakas sesi 🥁🥁🥁**  **• As-te-ro-it: dört kez ayak yere vurulur 👣👣👣👣**  **Çocuklar gruplara ayrılır. Her grup bir kelimenin hecesini ritimle canlandırır. Daha sonra hepsi sırayla sahneye çıkarak \*“Uzay Senfonisi”\*ni oluştururlar. (SAB.8.a., SAB.8.b., SAB.8.c.)**  **Drama Bağlantısı:**  **• “Ay” olan çocuklar tek başına ışıldar.**  **• “Dünya” olan çocuklar ikili döner.**  **• “Atmosfer” olan çocuklar üçlü grup olup kollarını açar.**  **• “Asteroit” olan çocuklar dörtlü grup olup koşarak sahnede dolaşır.**  **SAYILAR 10 TAMAMLANIR**  **ÇİZGİ ÇALIŞMASI 32TAMAMLANIR**  **MATEMATİK 25- 26 – 27 TAMAMLANIR**  **Değerlendirme:**  **• “Hangi kelimenin daha çok hecesi vardı?”**  **• “Bir heceli kelime söyleyebilir misin?”**  **• “Hece sayısı arttıkça ritim nasıl değişti?” diye sorulur.**  **• Çocuklara “0 gördüğünüzde ne aklınıza geliyor?” diye sorulur.**  **• Grupların yaptığı sıfır çalışmaları incelenir.**  **• Çocuklar “0 ol” oyununu tekrar ederek süreci pekiştirir.** |
| **Farklılaştırma** | |
| Zenginleştirme | 0 rakamıyla ilgili oynanan oyunda parça sayıları artırılır. |
| Destekleme | 0 rakamıyla ilgili oynanan oyunda parçaları bütünleştirmek için bireysel destek sağlanır. |
| Aile/Toplum Katılımı | **Aile Katılımı:** 88-89 SAYFALAR 0 rakamıyla ilgili verilen çalışma sayfaları yapılır.  **Toplum Katılımı: -** |