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

**Tarih: 28.04.2026**

**Yaş Grubu: 60-72 Ay**

**Okul Adı:**

**Öğretmen Adı-Soyadı:**

|  |  |
| --- | --- |
| Alan Becerileri | **Türkçe Alanı**  **• TADB. Dinleme**  **• TAOB. Okuma**  **• TAEOB. Erken Okuryazarlık**  **Matematik Alanı**  **• MB1. Sayma ve işlem becerileri**  **• MB2. Mantıksal düşünme becerileri**  **Fen Alanı**  **• FAB1. Canlıları ve yaşam döngülerini gözlemleme**  **Hareket ve Sağlık Alanı**  **• HSAB1. Aktif yaşam için psikomotor beceriler**  **Sanat Alanı**  **• SNAB4. Sanatsal uygulama yapma** |
| Kavramsal Beceriler | **• KB1. Temel Beceriler (Okumak, Çizmek)**  **• KB2.7. Karşılaştırma Becerisi**  **• KB2.14. Yorumlama Becerisi** |
| Eğilimler | **• • E1.1. Merak**  **• E1.4. Kendine İnanma**  **• E1.5. Kendine Güvenme**  **• E2.5. Oyun severlik**  **• E3.1. Odaklanma**  **• E3.2. Yaratıcılık** |
| **Programlar Arası Bileşenler** | |
| Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri | **SDB1.2. Kendini düzenleme**  **• SDB2.1. İletişim Becerisi** |
| Değerler | **• D18. Temizlik**  **• D21. Emek ve Çalışkanlık (Mimarların gayreti üzerinden)** |
| Okuryazarlık Becerileri | **•** **• OB4.1. Görseli Anlama**  **• OB4.2. Görseli Yorumlama**  **• OB4.3. Eleştirel Düşünme**  **• OB4.4. Görsel İletişim Uygulama** |
| Öğrenme Çıktıları ve Süreç Bileşenleri | Türkçe Alanı  • TADB.1. Dinleme sürecini yönetir → a. Dinlediği metinden anlam çıkarır.  • TAOB.2. Görselden anlam üretir → a–e. Sınıflandırma, çıkarım, olumlu/olumsuz görüş belirtir.  Matematik Alanı  • MAB.2. Nesnelerin özelliklerini çözümler → a. Benzerlik/farklılık bulur.  • MAB.3. Nesneleri mekânsal ilişkiyle sıralar → a. Sağ–sol, büyük–küçük, alt–üst ilişkisi kurar.  Sosyal Alan  • SAB.22. Mesleklerin işlevini fark eder → a. Mimarların yeni yapılar tasarladığını, eserler inşa ettiğini öğrenir.  Sanat Alanı  • SNAB.1. Sanat kavramlarını anlar.  • SNAB.2. Eser incelemesi yapar.  • SNAB.4. Sanatsal uygulama gerçekleştirir.  Hareket-Sağlık Alanı  • HSAB.2. Çizim araçlarını farklı yönlerde kullanır. |
| İçerik Çerçevesi | Kavramlar: Yaşam Döngüsü – Artırma – Kodlama – Hece  Sözcükler: Yumurta, kurbağa, film, palet, mandala, melodi, artı  Materyaller: Kurbağa yaşam döngüsü görselleri, sayı kartları, ORFF çalgıları, film kareleri çalışma sayfası, kodlama yön kartları  Öğrenme Ortamları: Sınıf içi, öğrenme merkezleri, bahçe |
| **Öğrenme-Öğretme Yaşantıları** | |
| Öğrenme-Öğretme Uygulamaları | **üne Başlama Zamanı**  **Çocuklar çemberde toplanır. Öğretmen kurbağa resmi göstererek “Sizce bu kurbağa nasıl büyüdü, neler yaşadı?” diye sorar. Çocukların tahminleri alınır. Günün takvimi ve hava durumu konuşulur.**  **Öğrenme Merkezlerinde Oyun**  **Çocuklar bahçeye çıkar, yerde kurulan film kareleri kartlarıyla küçük gruplar oluşturur. Kurbağanın yaşam döngüsü resimleri karışık halde verilir, sırasını bulmaları istenir.**  **Beslenme, Temizlik**  **Toplanma müziği ile sınıf düzenlenir. Eller yıkanır, beslenme yapılır.**  **⸻**  **ETKİNLİKLER**  **1. Fotoğraf Sanatı – Yaşam Döngüsü (Bilim & Sanat)**  **• Ara Güler’in fotoğraf sanatına kısaca değinilir.**  **• Kurbağanın yaşam döngüsü görselleri sıraya konur. (OB4.1, OB4.2, KB2.14)**  **• Çocuklar sıralama sonrası kendi çizimleriyle yaşam döngüsünü tamamlar. (SNAB.4)**  **2. Artırma Çalışması (Matematik)**  **• Film şeritleri üzerinde resimlerle toplama işlemleri yapılır.**  **• “3 çiçek + 2 çiçek = ?” gibi örnekler uygulanır. (KB1, KB2.7, D3)**  **3. Hece Çalışması / ORFF (Dil & Müzik)**  **• Sözcükler hecelerine ayrılır: film, palet, mandala, melodi.**  **• Çocuklar hece sayısı kadar ritim aleti veya beden perküsyonu ile vurur. (TADB, TAEOB, SDB2.1)**  **4. Kodlama Etkinliği (Matematiksel Düşünme & Problem Çözme)**  **• Çocuklara yön kartları dağıtılır.**  **• Kodlara göre İğde ve Ladin’in seçtiği filmlere ulaşmaları sağlanır.**  **• Çocuklar kareli tablo üzerinde yönlere göre ilerler. (HSAB.1, KB2.7, E3.1)**  **⸻**  **Değerlendirme**  **• Kurbağanın yaşam döngüsünde hangi aşamaları öğrendik?**  **• Kodlama oyununda nereye ulaştın?**  **• Hece çalışmasında en çok hangi sözcüğü sevdin?**  **• Artırma işlemlerinde hangi toplama sana kolay geldi?**  **⸻** |
| **Farklılaştırma** | |
| Zenginleştirme | Farklılaştırma  • Daha hızlı kavrayan çocuklara ek yön kodları verilerek parkur zorlaştırılır. |
| Destekleme | • Zorlanan çocuklara ipuçları ve görsellerle destek sağlanır. |
| Aile/Toplum Katılımı | ⸻  Aile Katılımı  • Aileden çocuklarıyla birlikte bir canlı ya da bitkinin yaşam döngüsünü gözlemlemeleri istenir (ör. çiçeğin açması).  • Evde birlikte kitap ayracı yapmaları ve üzerine noktalama işaretleriyle süslemeleri önerilir. |