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

**Tarih: 29.04.2026**

**Yaş Grubu: 60-72 Ay**

**Okul Adı:**

**Öğretmen Adı-Soyadı:**

|  |  |
| --- | --- |
| Alan Becerileri | **Türkçe Alanı**  **• TADB. Dinleme**  **• TAOB. Okuma ve Görsel Okuma**  **Matematik Alanı**  **• MAB1. Matematiksel Muhakeme**  **• MAB3. Mekânsal İlişkiler**  **Sosyal Alan**  **• SBAB17. Toplum ve Meslek Bilinci**  **Hareket ve Sağlık Alanı**  **• HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler**  **Sanat Alanı**  **• SNAB1. Sanatı Anlama**  **• SNAB2. Sanat Eseri İnceleme**  **• SNAB4. Sanatsal Uygulama** |
| Kavramsal Beceriler | **• KB1. Temel Beceriler: Bulmak, Tanıtmak**  **• KB2.14. Yorumlama Becerisi**  **• KB2.14.SB1. Mevcut durum ve olguyu incelemek**  **• KB2.14.SB2. Bağlam içinde dönüştürmek**  **• KB2.14.SB3. Kendi sözleriyle anlamlı ifade etmek** |
| Eğilimler | **• E1.1. Merak**  **• 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**  **• SDB3.1. İş birliği** |
| Değerler | **•** **D7. Estetik**  **• D9. Merhamet**  **• 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 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 Geleneksel oyunlarda koşma, zıplama, bedeni kontrollü kullanma.  • |
| İçerik Çerçevesi | Matematik: Eksiltme, örüntü.  • Dil: Ses – harf, isimlendirme.  • Sanat: Bale, halk oyunları.  • Değerler: İş birliği, kültürel mirasa saygı.  Materyaller: Bale ve halk oyunu görselleri  • Sinema (greenbox) görseli  • Geleneksel oyunlar için tebeşir / ip  • Makas, defter, yapıştırıcı, kalem resimleri  • Ses kartları (İ, E, A)  Eğitim Ortamı: Sınıf içi drama köşesi, sanat merkezi, proje–çizim alanı |
| **Öğrenme-Öğretme Yaşantıları** | |
| Öğrenme-Öğretme Uygulamaları | **Güne Başlama**  **Öğretmen çocukları güler yüzle karşılar. Pencereden bakarak “Bugün gökyüzüne bakalım, binaların çatıları bize neler söylüyor?” der. Duygu çemberinde çocuklar hislerini ifade eder. Ardından konuya giriş yapılır: “Bugün çok ünlü bir meslek olan mimarlığı tanıyacağız. Sizce bir bina nasıl ayakta durur? Mimar Sinan’ı duydunuz mu? O çok büyük eserler yapmış bir ustaydı.”**  **Öğrenme Merkezlerinde Oyun**  **Çocuklar sınıfa alınır, öğretmen onlara “Bugün kendinizi nasıl hissediyorsunuz?” diye sorar. Hava durumuna bakılır: “Bugün hava güneşli/yağmurlu/bulutlu. Kültürel oyunları (saklambaç, sek sek, halk oyunu) tanır ve oynar.**  **• Bale ve halk oyunları gibi sanat etkinliklerini birbirinden ayırt eder, hareketleri uygular.**  **• Sinema çekim ortamı ile gerçek yaşamı ayırt eder.**  **• Eksiltme işlemini görseller üzerinden uygular.**  **• Örüntüleri (renkli halk oyunları kıyafetleri) tamamlar.**  **• Nesnelerin isimlerini söyler, baş harflerini doğru ses ile eşleştirir.**  **Beslenme, Toplanma, Temizlik**  **Sınıf için rutin hale gelen toplanma müziği açılır, sınıf toplanır. Beslenme ve temizlik sürecinden sonra etkinliklere geçilir. (D18.2.3.)**  **1. Sinema Perdesi Açılıyor (Drama – Giriş)**  **Öğretmen çocuklara yeşil perde görselini (Greenbox) gösterir:**  **“Çocuklar bakın, burada bir film çekiliyor! Sizce bu çocuklar gerçekten sokakta mı, yoksa stüdyoda mı?”**  **Çocuklarla hareketli–hareketsiz varlıklar üzerine sohbet edilir.**  **🎭 Drama: Çocuklar sırayla filmdeymiş gibi kamera karşısına geçip bir hareket canlandırır (zıplama, koşma, uçurtma uçurma).**  **⸻**  **2. Geleneksel Oyunlarla Sokağa Çıkıyoruz (Oyun – Hareket)**  **Sınıfta saklambaç, sek sek ya da ip atlama oyunu canlandırılır.**  **💡 Vurgu: “Bizim kültürümüzde geleneksel oyunlar var. Siz de bu oyunun bir parçasısınız.”**  **🧩 Öğrenme: İş birliği, sıra bekleme, kurallara uyma.**  **⸻**  **3. Bale Sahnesi (Sanat – Müzik & Drama)**  **Bale görseli gösterilir:**  **“Balerinler sahneye çıkıyor. Figürlerine dikkatle bakalım. Sizce hangisi kolay, hangisi zor?”**  **🎶 Çocuklar müzik eşliğinde seçtikleri figürü bedenleriyle yapar.**  **💃 Çıktı: Bedeni kontrollü kullanma, sanatsal ifade.**  **⸻**  **4. Halk Oyunları Örüntüsü (Matematik – Kültür)**  **Halk oyunu kıyafetli görsel incelenir. Çocuklara sorulur:**  **“Bakın! Çocuklar el ele vermiş. Ama bazıları eksik kalmış. Sizce hangisi gelecek?”**  **🎨 Çocuklar sırayla örüntüyü tamamlar.**  **🎵 Ritim eşliğinde basit bir halk oyunu hareketi uygulanır (el çırpma, ayak vurma).**  **⸻**  **5. Eksiltme Çalışması (Matematik – Problem Çözme)**  **Makas, defter, yapıştırıcı ve kalem görselleri gösterilir.**  **📝 Çocuklarla birlikte “Kaç tane kaldı?” oyunu oynanır.**  **🎲 Materyal eksiltme etkinliği ile problem çözme becerisi geliştirilir.**  **⸻**  **6. Ses Çalışması (Dil – Okuma Yazmaya Hazırlık)**  **İncir, islık, eldiven, ayakkabı görselleri gösterilir.**  **🎤 Çocuklarla baş harf sesleri bulunur:**  **• İncir → “İ”**  **• Eldiven → “E”**  **• Ayakkabı → “A”**  **📌 Çıktı: Ses farkındalığı, doğru harf eşleştirmesi.**  **⸻** |
| **Farklılaştırma** | |
| Zenginleştirme | Çocukların dikkat ve motivasyonunu artırmak için sınıf köşesinde “Geleneksel Oyunlar – Modern Sanat Köşesi” hazırlanır. |
| Destekleme | • Destek ve Zenginleştirme:  • Ailelerden eski oyun fotoğrafları veya videoları getirmeleri istenir, sınıfta paylaşılır.  • |
| Aile/Toplum Katılımı | Aile Katılımı:  • Evde çocuklarla aile büyüklerinin oynadığı oyunlar (mendil kapmaca, ip atlama) oynanır.  • Velilerden çocuklarla birlikte bale ya da halk müziği videosu izleyip sınıfta paylaşmaları istenir.  • Evde ses çalışması için “İ, E, A” harfleriyle başlayan nesneler bulunur, küçük liste yapılır.  • Toplum Katılımı:  • Mahalledeki halk oyunu ekibinden ya da bale kursundan bir gönüllü sınıfa davet edilir.  • Kültürel miras farkındalığı için yerel sanat evi ya da belediye kültür merkezi ile iş birliği yapılır.  • Çocuklar için “Sinema Günü” düzenlenir, kısa film gösterimi yapılır. |