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

**Tarih: 13.05.2026**

**Yaş Grubu: 60-72 Ay**

**Okul Adı:**

**Öğretmen Adı-Soyadı:**

|  |  |
| --- | --- |
| Alan Becerileri | **Türkçe Alanı**  **• TADB. Dinleme**  **• TAKB. Konuşma**  **• TAEOB. Erken Okuryazarlık**  **Matematik Alanı**  **• MAB1. Matematiksel Muhakeme**  **• MAB4. Matematiksel İlişkilendirme**  **Hareket ve Sağlık Alanı**  **• HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler**  **Sanat Alanı**  **• SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma**  **⸻** |
| Kavramsal Beceriler | **KB2.7. Karşılaştırma Becerisi**  **• Nesnelerin farklı ve benzer yönlerini belirleme**  **• KB2.9. Genelleme Becerisi**  **• Nesnelerden yola çıkarak bütünleştirme ve ortak özellik bulma**  **• KB2.10. Çıkarım Yapma Becerisi**  **• Az-çok, değer-fiyat ilişkisi üzerinden mantıksal sonuç çıkarma**  **⸻** |
| Eğilimler | **• E1.1. Merak**  **• E2.2. Sorumluluk**  **• E3.1. Odaklanma** |
| **Programlar Arası Bileşenler** | |
| Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri | **SDB2.2. İş Birliği – Paylaşım, yardımlaşma**  **• SDB2.1. İletişim – Grup içinde konuşma ve dinleme** |
| Değerler | **D12. Sabır (alışverişte bekleme, sırasını gözetme)**  **• D18. Temizlik (oyun merkezlerinden sonra düzen)** |
| Okuryazarlık Becerileri | **OB6. Vatandaş Okuryazarlığı (paranın kullanımını tanıma)**  **• OB4. Görsel Okuryazarlık (paralar, kum saati, desenler)**  **⸻** |
| Öğrenme Çıktıları ve Süreç Bileşenleri | **• Matematik:**  **• HSAB.2. Nesneleri ağırlıklarına göre karşılaştırır.**  **• KB2.7. Ağır ve hafif kavramlarını ayırt eder.**  **• KB2.9. Genelleme yapar.**  **• Fen ve Genel Kültür:**  **• OB4. Görseli anlar ve yorumlar.**  **• Thomas Edison’un ampul icadı ile ilgili bilgi edinir.**  **• Sanat:**  **• SNAB.4. Ampulleri örüntüye göre boyar.**  **• MSB.2. Şarkıyı ritimle söyler.** |
| İçerik Çerçevesi | **• Kavramlar: Az – Çok, Değer, Zaman**  **• Sözcükler: Para, Madeni, Kağıt, Antika, Kum Saati**  **• Materyaller: Gerçek/oyuncak para örnekleri, sınıf market köşesi, kum saati modelleri veya resimleri, antika objeler görselleri**  **• Öğrenme Ortamı: Matematik köşesi, drama alanı, sanat masası** |
| **Öğrenme-Öğretme Yaşantıları** | |
| Öğrenme-Öğretme Uygulamaları | **Güne Başlama Zamanı**  **Çocuklar çember olur. Öğretmen elinde bir madeni para gösterir:**  **• “Bu nedir? Nerede kullanırız? Sizce 1 TL ile neler alabiliriz?” diye sorar.**  **Çocuklar fikirlerini söyler. Ardından öğretmen sınıfa küçük bir antika kum saati görseli gösterir:**  **• “Eskiden saatler yokken insanlar zamanı nasıl öğreniyordu dersiniz?” diye sorar. Çocukların tahminleri alınır.**  **⸻**  **Öğrenme Merkezlerinde Oyun**  **• Matematik Merkezi: Çocuklar oyuncak para ve etiketli fiyatlarla alışveriş oyunu oynar.**  **• Drama Merkezi: Market oyunu kurulur; çocuklar sırayla müşteri ve kasiyer olur.**  **• Sanat Merkezi: Kum saati resmi boyama ve az-çok kavramı renklendirme çalışması yapılır.**  **• Fen Merkezi: Gerçek bir kum saati incelenir, kumun neden bir tarafta az diğerinde çok olduğu tartışılır.**  **⸻**  **Beslenme – Toplanma – Temizlik**  **Çocuklar market alışverişinden sonra marketi toplar, oyuncak paraları düzenler. Ellerini yıkayıp beslenmeye geçerler.**  **⸻**  **Etkinlikler**  **1. Matematik Etkinliği – “Market Oyunu”**  **Çocuklara oyuncak paralar dağıtılır. Çalışma sayfasındaki ürünler (tren 7 TL, blok 4 TL, ksilofon 6 TL, uçak 3 TL) gösterilir.**  **• Öğretmen: “Uçağı almak için kaç TL gerekir? Kaç tane 1 TL ile bu oyuncağı alabilirim?”**  **• Çocuklar madeni paraları sayarak doğru kombinasyonları oluşturur.**  **Alan Becerileri: MAB4, KB2.10**  **⸻**  **2. Türkçe Etkinliği – “Antika Dükkanı Hikayesi”**  **Öğretmen çocuklara resimli kartlarla kısa bir hikâye anlatır:**  **“Bir zamanlar eski eşyaların satıldığı bir dükkân varmış. İçinde saatler, plaklar, lambalar, kum saatleri varmış. Kum saatinde kumun bir tarafı az, diğer tarafı çokmuş. Sizce neden böyle olmuş olabilir?”**  **Çocuklar fikir üretir, az-çok kavramı üzerinden konuşulur.**  **Alan Becerileri: TADB, TAKB, OB4**  **⸻**  **3. Sanat Etkinliği – “Kum Saati Boyama”**  **Çocuklar boş kum saati çizimlerini doldurur. Bir tarafı “az”, diğer tarafı “çok” olacak şekilde renklendirilir. İsteyen çocuklar kendi kum saatlerini karton ve simle yapar.**  **Alan Becerileri: SNAB4, KB2.9**  **⸻MATEMATİK VE SAYILAR KİTABI 14 SAYISI TAMAMLANIR**  **4. Hareket Etkinliği – “Paradan Kum Saatine” Oyunu**  **Sınıfta iki kutu hazırlanır: biri para kutusu, biri kum saati kutusu.**  **• Öğretmen komut verir: “7 TL olan oyuncağı almak için kaç para gerekiyorsa o kadar madeni para toplayıp kutuya at!”**  **• Sonra: “Şimdi kum saatini çevir, süre bitmeden yerine koş!”**  **Çocuklar hareket ederek hem matematiği hem zamanı deneyimler.**  **Alan Becerileri: HSAB1, MAB1**  **⸻**  **Değerlendirme**  **• Hangi oyuncağı almak için daha çok paraya ihtiyaç vardı?**  **• Kum saatinde neden bir taraf az bir taraf çok?**  **• En sevdiğin etkinlik hangisiydi?**  **⸻** |
| **Farklılaştırma** | |
| Zenginleştirme | Farklılaştırma  • Zenginleştirme: Çocuklar farklı para kombinasyonlarıyla ödeme yapar (ör. 5+2=7 TL). |
| Destekleme | Destekleme: Az-çok kavramında zorlanan çocuklara öğretmen gerçek nesnelerle örnek sunar (az kalem – çok kalem). |
| Aile/Toplum Katılımı | Aile / Toplum Katılımı  • Aile: Evde çocukla birlikte küçük bir market oyunu kurulması, oyuncak veya gerçek para ile alım-satım yapılması.  • Toplum: Okula eski eşyalar getirilip “mini antika köşesi” hazırlanabilir. |