

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 1.12.2025

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı:

TADB. Dinleme

Matematik Alanı

MAB2. Matematiksel Problem Çözme

Sosyal Alanı

SBAB1. Zamanı Algılama ve Kronolojik Düşünme

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı

MSB2. Müziksel Söyleme

MHB4. Müziksel Hareket

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB3. Harekete İlişkin Sosyal/Bilişsel Beceriler

KAVRAMSAL BECERİLER

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.4. Çözümleme Becerisi

KB2.4.SB1. Nesne, olgu ve olaylara ilişkin parçaları belirlemek

KB2.4.SB2. Parçalar arasındaki ilişkileri belirlemek

KB3.2. Problem Çözme Becerisi

KB3.2.SB1. Problemi tanımlamak

KB3.2.SB2. Problemi özetlemek

KB3.2.SB3. Problemin çözümüne yönelik gözleme dayalı/mevcut bilgiye/veriye dayalı tahmin etmek

KB3.2.SB4. Problemin çözümüne ilişkin yansıtma/değerlendirmede bulunmak

KB3.3. Eleştirel Düşünme Becerisi

KB3.3.SB1. Olay/konu/problem veya durumu sorgulamak

KB3.3.SB2. Sorgulanan olay/konu/problem veya durum ile ilgili akıl yürütmek

KB3.3.SB3. Akıl yürütmeye ulaştığı çıkarımları yansıtmak

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

E3.4. Analitik Düşünme

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ TABLOLARI

2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB1. Başkalarını etkin şekilde dinlemek

SDB2.1.SB1.G1. Dinlerken göz teması kurar.

SDB2.1.SB1.G3. Konuşmak için sırasını bekler.

DEĞERLER

D3 ÇALIŞKANLIK

D3.3. Araştırmacı ve sorgulayıcı olmak

D3.3.2. Çeşitli fikir, argüman ve yeni bilgilere açık olur.

D.3.3.3. Bilimsel, teknolojik alanlardaki gelişmelerle ilgili etkinliklere katılmaya istekli olur.

D16 SORUMLULUK

D16.1. Kendine karşı görevlerini yerine getirmek

D16.1.2. Öz bakımını doğru biçimde ve zamanında yapar.

OB1. BİLGİ OKURYAZARLIĞI

OB1.1.Bilgi İhtiyacını Fark Etme

OB1.1.SB1. Bilgi ihtiyacını fark etmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı:

TADB.3. Dinledikleri/izledikleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri çözümleyebilme

TADB.3.a. Dinledikleri/izledikleri materyallerdeki olayların parçalarını belirler.

TADB.3.b. Dinledikleri/izledikleri materyallerde yer alan olayların parçaları arasındaki ilişkiyi belirler.

Matematik Alanı

MAB.8. Matematiksel problemlerin çözümüne ilişkin deneyimlerini, çıkarımlarını ve değerlendirmelerini yansıtabilme

MAB.8.a. Problem çözme sürecini çeşitli yollarla ifade eder.

MAB.8.b. Çözüme ulaştıran stratejinin uygulanabileceği farklı durumlara örnekler verir.

MAB.8.c. Matematiksel problemin çözümüne ilişkin deneyimlerini/fikirlerini arkadaşlarıyla paylaşır.

Sosyal Alanı

SAB.2. Yakın çevresindeki olay/dönem/kavramları kronolojik olarak sıralayabilme

SAB.2.a. Gün akışındaki eylemlerini oluş sırasına uygun olarak sıralar.

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.ç.Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

Müzik Alanı:

MSB.2. Çocuk şarkılarındaki/çocuk şarkısı formlarındaki özellikleri fark ederek söyleyebilme

MSB.2.a. Çocuk şarkılarının/çocuk şarkısı formlarının sözlerini doğru telaffuzla söyler.

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

MHB3.d. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB.13. Hareketli oyunlara özgü basit taktik ve strateji geliştirebilme

HSAB.13.a. Hareketli oyunu gözlemler.

HSAB.13.b. Gözlemlendiği/bildiği bir hareketli oyunun akışını söyler.

İÇERİKLER

Kavramlar:

Sayılar: 1-5 arası sayılar

Sözcükler: Algoritma, turta

Materyaller: Çalışma kağıtları, makas, yapıştırıcı, boya kalemleri, şarkı için turta kukla

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Çocuklar gelmeden sınıf hazırlanır. Gelen çocuklar kapıda karşılanır ve selamlanır, çocukların ayakkabılarını koymaları ve pandiflerini giymeleri için rehberlik edilir.

Çocukların sandalyelerini alarak çember şeklinde oturmaları sağlanır. Çocuklar çemberde otururken öğretmen **duygu kartlarını** (mutlu, üzgün, şaşkın, korkmuş vb.) gösterir. Çocuklardan o anki duygularına uygun kartı seçmeleri ve "Bugün böyle hissediyorum çünkü..." diye kısa açıklama yapmaları istenir, her çocuk konuşması için cesaretlendirilir. O gün okula gelmeyen öğrenci olup olmadığı sorulur. Çocuklar sınıfın girişinde oluşturulan, "Mandallarla Yoklama Tablosunda" her çocuğun kendi sayısının, resminin veya isminin olduğu etiketleri kontrol

etmelerine fırsat verilir, aynı zamanda arkadaşlarının isimlerini öğrenip öğrenmedikleri gözlemlenir. O günün sınıf yoklaması alınır. Çocukların güne daha sakin ve odaklanmış başlayabilmeleri için "Mini Nefes Egzersizi" yapılır. Çocuklara "Şimdi bir elimizde çiçek, diğer elimizde mum olduğunu hayal ediyoruz. Çiçek koklarken ne yaparız? Peki sizler mumu nasıl üflüyorsunuz? Çocuklara şimdi aynı çiçek koklar gibi burnumuzdan derin nefes alacağımızı ve mum üflerken de ağızımızla nefes vereceğimizi söylenir. Öğretmenin liderliğinde oyun başlanır. Çiçek kokluyoruz" (derin nefes al) - "Mum üflüyoruz" (nefes ver) şeklinde söylenir ve çocuklarla birlikte yapılır. Güne sağlıklı başlamak için [Bam Bam Tam - Robot Süpürge Çocuk Şarkısı](#) hareketleri hep birlikte yapılır. (E2.5.) Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklara "Bugün nerede oynamak istersin?" diye sorulur. Çocuklar verdikleri yanıtlara uygun merkezlere yönlendirilir. Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir. İsteyen çocukların oyun hamuru ile oynamalarına, isteyen çocukların serbest resim yapmalarına fırsat verilir.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Öğrenme merkezlerinde oyun sonunda [Toplanma Müziği](#) açılır. Müzik sonunda tüm merkezlerin düzenli bir şekilde toplanması sağlanır. Müzik bittiğinde hep birlikte merkezlerin düzenli toplanıp toplanmadığı kontrol edilir.

Bir sağa baktım
Bir sola baktım
Lokomotif yaptım
Cuf cuf cuff.

Tekerlemesi söylenerek sıra olunur ve kahvaltı öncesinde elleri yıkamaya gidilir. Kahvaltı öncesinde nelere dikkat edilmesi gerektiği anlatılır.(Yemek yerken konuşmamak vb.) Sonrasında dua edilerek kahvaltıya geçilir. Tüm çocuklara kahvaltısını yaptıktan sonra eller yıkanır ve sınıfa geçilir. (D18)

ETKİNLİKLER

Ben, küçük kaplanım.
Taştan taşa atlarım.
Minderleri görünce
Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

[Kış Pastası Okul Öncesi Hikaye](#) okunur. Hikaye hakkında konuşulur.(SDB2.1.SB1.)

Çocuklara daha önce algoritma kelimesini duyup duymadıkları sorulur. Aslında hayatımızın her aşamasında, yaptığımız her şeyde bir algoritma olduğu söylenir.

Algoritmanın yapacağımız bir işin ya da problemin işlem adımlarının sırasıyla belirtilmesi, izlenecek yol anlamına geldiği, bizim günlük hayatımızda farkında olmadan algoritmayı uyguladığımız söylenir. Mesela Sabah yataktan kalkıp okula gelme sürecimiz, annemizin mutfakta bize yemek yapması, caddede karşıdan karşıya geçerken algoritmayı kullanırız.

1. Adım Başla
2. Adım Trafik ışığının yanına gel
3. Adım Yaya ışığının rengini kontrol et.
4. Adım Işığın rengi kırmızı mı?
5. Adım Evet ise bekle.
6. Adım Işığın rengi yeşil oldu mu? Kontrol et.
7. Adım Evet ise karşıya geç
8. Adım Bitir

İşte bu sıralı adımların bir algoritma olduğu söylenir. Amacımızın karşıya geçmek, algoritma ise karşıya geçmemiz için yapılacak işlemler ve bunların sıralanması olduğu söylenir. Algoritmanın daha çok matematik ve bilgisayar programlarında kullanıldığı, bilgisayar ve robotların insanlar gibi düşünme yeteneklerinin olmadığı, insanlar tarafından yazılan kodları sırasını hiç atlamadan ve karıştırmadan uyguladıkları söylenir. (Işığın rengi kırmızı ile O yüzden algoritmanın tüm detaylarına kadar yazılması gerektiği söylenir.(E3.,D3)

Dişlerin çürümesinin önlenmek için diş fırçalama algoritması nasıl oluşturabiliriz diye sorulur ve çocukların cevapları tek tek alınır. "Önce eller yıkanır, fırça düz tutulur, kuru diş fırçası üzerine biraz diş macunu konur,

dişler kapalı pozisyonda iken tüm dişlerin ön yüzeyleri daireler çizerek fırçalanır." Bu algoritmayı çocukların oluşturabilmesi için gerektiğinde ipuçları verilir.(TADB.3.,MAB.8.,SAB.2.,KB2.4.,KB3.2.,KB3.3.,OB1.1.)

[Algoritma ile Tanışalım Eğitici Video](#) izlenir.

Algoritma ile ilgili bir oyun oynayalım mı diye sorulur ve annelerimiz nasıl kek yapıyorsa şimdi biz de kek yapacağız ve malzemeleri ise sizden oluşacak denir.

[Kek Yapma Oyunu](#) kek yapım aşamaları söylenerek oynanır. Oyunda çocuklar kek malzemeleri olur. Öğretmen malzemeleri sırası ile kullanır ve kek pişirilir. Kek piştikten sonra kekleri (çocukları) afiyetle yemek ister. Çocuklar kaçar ve öğretmen çocukları yakalamaya çalışır. Oyun sonunda kek yapma aşamalarının da algoritma kullandıklarını söylenir. Burada yer değiştirme olmamasına dikkat edilmesi gerektiği söylenir. Önce un koyup üzerine yumurta koyulursa kek yapma konusunda başarılı olamayacağımız söylenir.(HSAB.13.,E2.)

Maslara geçilir ve kek yapma ile ilgili sanat etkinliği [Haydi Pasta Yapalım Şarkısı](#) eşliğinde yapılır.(SNAB.4.)

[5 Turta Yaptım Sana \(Turta şarkısı\)](#) söylenir.(MSB.2.)

TURTA ŞARKISI

5 turta yaptım sana
Vişne koydum ucuna
Birini yedim ham hum
Kaç turta kaldı sana?
4 turta yaptım sana
Vişne koydum ucuna
Birini yedim ham hum
Kaç turta kaldı sana?
3 turta yaptım sana
Vişne koydum ucuna
Birini yedim ham hum
Kaç turta kaldı sana?
2 turta yaptım sana
Vişne koydum ucuna
Birini yedim ham hum
Kaç turta kaldı sana?
1 turta yaptım sana
Vişne koydum ucuna
Onu da yedim ham hum
Turta kalmadı sana.

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- Hangi etkinliği yapmak hoşunuza gitti?
- Sevdiğin kekin içinde neler olsun istersin?
- Eve gidiş için algoritma nasıl olmalı?(Başla-Ayağa kalk- Sandalyeyi kaldır)
- Bir işi yaparken sırasını karıştırırsak ne olur?
- 5'ten geriye doğru sayabilir misin?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Labirent çalışmaları ve interaktif çalışmalar yapılır.

Destekleme: Çocuklardan sabah kalkış, kahvaltı yapma, diş fırçalama gibi günlük aktivitelerin resimleri verilir ve doğru sıralamaları sağlanır. Bu etkinliğin, programlanmasını ve sıralı işlem yapma becerisini daha iyi öğrenmelerini sağlayacaktır.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

[Puzzle.](#)

[Hafıza Oyunu.](#)

[İnteraktif Çalışmalar.](#)

[İnteraktif Oyunlar](#)

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

Bu içerikte yer alan yazı, fotoğraf ve sair içeriklerin, bireysel kullanım dışında izin alınmadan kısmen ya da tamamen kopyalanması, çoğaltılması, kullanılması, yayınlanması ve dağıtılması yasaktır. İçeriğin tüm hakları saklıdır.

