

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 19.2.2026

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı:

TADB. Dinleme

Matematik Alanı

MAB1. Matematiksel Muhakeme

MAB2. Matematiksel Problem Çözme

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı

MÇB3. Müziksel Çalma

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

Üst Düzey Düşünme Becerileri (KB3)

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

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E1.4. Kendine İnanma (Öz Yeterlilik)

E2. Sosyal Eğilimler

E2.4. Güven

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

E3.4. Analitik Düşünme

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK 13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

2.1. BENLİK BECERİLERİ (SDB1)

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)

SDB1.2.SB2. Motivasyonunu ayarlamak

SDB1.2.SB2.G1. İlgisini çekecek bir etkinliğe katılmak için harekete geçer.

SDB1.2.SB2.G2. Yapmak istediği etkinlik için uygun materyal arar.

SDB1.2.SB2.G3. Katılacağı etkinlik için ortamı düzenler.

SDB1.2.SB2.G4. Katıldığı etkinliğe dikkatini verir.

SDB1.2.SB2.G5. Katıldığı etkinliği sonuna kadar devam ettirir

DEĞERLER

D3 ÇALIŞKANLIK

D3.3. Araştırmacı ve sorgulayıcı olmak

D3.3.1. Yaratıcılığını geliştirecek faaliyetlere katılır.

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.

EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB1. BİLGİ OKURYAZARLIĞI

OB1.1. Bilgi İhtiyacını Fark Etme

OB1.1.SB1. Bilgi ihtiyacını fark etmek

OB1.1.SB2. Bilgi türlerini fark etmek (sanatsal, gündelik vb.)

OB5. KÜLTÜR OKURYAZARLIĞI

OB5.1. Kültürü Kavrama

OB5.1.SB3. Kendi kültürünü fark etmek

OB5.2. Kültürü Sürdürme

OB5.2.SB3. Kültürel mirası korumak

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.4. Matematiksel olgu, olay ve nesnelere ilişkin çıkarım yapabilme

MAB.4.b. Örüntü oluşturur.

MAB.4.c. Nesne, olgu ve olayları karşılaştırır.

MAB.4.ç. Nesne, olgu ve olaylara ilişkin çıkarımlarını söyler.

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.

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

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

Müzik Alanı:

MÇB.4. Müziksel çalma becerilerini sergileyebilme

MÇB.4.a. Duygu ve düşüncelerini çocuk şarkılarını/çocuk şarkısı formlarını artık materyallerden yapılmış çalgılar ve Orff çalgılarını çalarak ifade eder.

MÇB.4.b. Artık materyallerden yapılmış çalgıları ve Orff çalgılarını bireysel olarak/grupla birlikte uyum içerisinde çalar.

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

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

İÇERİKLER

Kavramlar:

Yön/Mekanda Konum: İleri geri, içeri dışarı

Sözcükler: Robotik Kodlama, robot

Materyaller: Çalışma kağıtları, makas, boya kalemleri, şeffaf dosya, plastik bardak ya da oyun hamuru kapları, hulahop, kağıtlar

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 vereceğimiz söylenir. Öğretmenin liderliğinde oyun başlanır. Çiçek kokluyoruz" (derin nefes al) - "Mum üflüyoruz" (nefes ver) şeklinde söylenir ve çocuklarla birlikte yapılır. Güne sağlıklı başlamak için **"Robot J2"** hareketleri hep birlikte yapılır. (MHB3.d.) 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. (D16.1.2.)

ETKİNLİKLER

"Elif ve Arkadaşları Robotik Kodlama Eğitici Film" izlenir. **"İleri-Geri Kavramı"** ve **"İleri Geri Kavramını Öğreniyorum"** eğitici filmi izlenir.(TADB.3.)

Masalara geçilir ve **"Kodlama Çalışması"** yapılır ve oynanır. (SNAB.4.)

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir

"Çocuklara daha önce hiç robot görüp görmedikleri sorulur. Robotların nasıl hareket ettiği üzerine kısa bir beyin fırtınası yapılır. Ardından öğretmen; 'Biliyor musunuz, çok eski zamanlarda, daha elektrik bile yokken bizim topraklarımızda yaşayan **Cezeri** isminde bir dede varmış...' diyerek söze başlar. Cezeri'nin suyun gücünü kullanarak yaptığı ilk robotlardan (Fil Saati vb.) bahsedilir ve görseller incelenir (SDB2.3.SB4, OB5.1.SB3) Cezeri dedenin makineleri gibi robotlar da belli bir sıraya göre çalışır. İşte biz buna Kodlama diyoruz.' Kodlama aslında bir şeyi sırasıyla yapmaktır. Mesela sabah okula gelirken bir kodlama (algoritma) yapıyoruz: 1. Uyan, 2. Elini yüzünü yıka, 3. Kahvaltı yap, 4. Kıyafetini giy, 5. Ayakkabını giy. Eğer ayakkabımızı giydikten sonra pantolonumuzu giymeye

çalışırsak ne olur? Kodlarımız karışır! İşte robotlar da bu sırayla çalışır." Hazırlanan kodlamalar ile robotların ileri geri, sağa sola gittiği, hayatımızın çoğu alanında kodlamanın kullanıldığı söylenir.(E3.4.) Çocuklara sizler de robot olmak ister misiniz diye sorulur.(E1.1.,OB1.1.) Sınıftan bir öğrenci seçilir. Kodlama yaparak ilerleyecek olan öğrencinin göz bandı ile gözleri kapatılır. Öğretmen tarafından renkli kağıtlar kullanılarak yere bir ilerleme alanı oluşturulur. Öğretmen kağıtların sırasına göre ileri gitmesi gerektiği zaman öğrencinin başına, sağ yana gitmesi gerektiği zaman sağ omzuna, sol yana gitmesi gerektiği zaman sol omzuna dokunarak gözleri kapalı olan öğrencinin ilerlemesi için yönlendirmelerde bulunur. Yönergeleri alarak gözleri kapalı bir şekilde yerlerini kodlayıp ilerlemeye dikkat eder. Etkinlikte hem gözleri kapalı öğrenci duruma dikkatini vererek kodlama gerçekleştirir hem yönergeleri veren öğretmen yerdeki kağıtların sırasına uygun olarak yönerge vererek kodlama gerçekleştirir.(E1.4.,E2.4.,E3.1., KB3.3.) Daha sonra öğrenciler yerdeki kağıtların sırası öğrenciler yer değiştirdikçe değiştirilir. Yeni bir ilerleme alanı oluşturulur.(MAB.8.,SDB1.2.SB2.,D3.3.)

At Alkış Parmak Oyunu oynanır.

At Alkış Parmak Oyunu Atlar ormanda yavaşca yürüyor tıkr tıkr da tıkr (3) Aaaa!! O da ne? Bir Taşlık. Taşlığın Altından Geçemem Üstünden Geçemem Ama İçinden Geçebilirim (eller göğüse veya bacaklara vurularak taşlıkta yürüme sesi yapılır) Yürümeye Devam Ettim Tıkr tıkr da tıkr (3) Aaaa!! O da ne? Bir Çimenlik.	Çimenliğin Altından Geçemem Üstünden Geçemem Ama İçinden Geçebilirim (eller birbirine sürtülerek ses çıkartılır) Yürümeye Devam Ettim Tıkr tıkr da tıkr (3) Aaaa!! O da ne? Bir Bataklik. Bataklığın Altından Geçemem Üstünden Geçemem Ama İçinden Geçebilirim (Dil damağa vurularak ses çıkartılır) Yürümeye Devam Ettim	Tıkr tıkr da tıkr (3) Aaaa!! O da ne? Bir Asma Köprü. Asma Köprü'nün Altından Geçemem Üstünden Geçemem Ama İçinden Geçebilirim (sağa sola sallanarak gacı gur sesler çıkarılır.) Yürümeye Devam Ettim Tıkr tıkr da tıkr (3) Aaaa!! O da ne? Bir dev AMA BEN DEVLERDEN KORKMAM Kİİ...))
--	---	--

" ALUNELUL Müziği ve Ritim Bardak Çalışması" için çocuklar oyun hamuru kaplarını ya da plastik bardaklarını alırlar ve daire şeklinde otururlar. Bu ritim tutma çalışmasının nasıl yapılacağı öğretmen tarafından anlatılır. Önce çocuklar bardakları eline almadan

Tut ver şap şap şap,

Tut ver şap şap şap,

Tut ver şap şap şap

denilerek bardakların sürekli sağ tarafa doğru yanımızdaki arkadaşımızın önüne koyacağımız söylenir. "Tut ver Tut ver Tut ver şap şap şap" kısmı da anlatıldıktan sonra müzik eşliğinde bardak ritim çalışması yapılır.(MÇB.4.)

Bardak ritim çalışması sırasında; "Bakın çocuklar, müzikte de bir kodlama var. 1 vur, 2 al, 3 koy... Bu bir örüntüdür." Diye söylenir.

Hulahoplar/çemberler yan yana koyularak daire yapılır. Her çembere bir çocuk geçer. Öğretmenin ileri komutu ile önündeki çembere atlar, geri komutu ile geride kalan çembere atlar. İçeri komutu ile içeri, dışarı komutu ile çemberin dışına atlayarak "Hulahop ile Kavram Öğretimi (İleri-Geri-Dışarı-Çember)" oyunu oynanır.

Masalara geçilir ve "Kodlama Çalışması" yapılır.

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Cezeri kimmiş, neler yapmış hatırlıyor musun?
- Kodlama nedir?
- Sabah yataktan kalkıp okula gelene kadar hangi kodlamaları (sıralı işleri) yaptın?
- Kendi robotunu yapacak olsan, bu robot hangi özelliklere sahip olacak?
- Robotik kodlama eğlenceli miydi?

FARKLILAŖTIRMA:

ZenginleŖtirme: Çocuklar Legoları kullanarak kendi robotlarını yaparlar.

Destekleme: Çocuklara bireysel destek olunur.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

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

[Puzzle,](#)

[Hafıza Oyunu,](#)

[İnteraktif Çalışmalar,](#)

[İnteraktif Oyunlar](#)

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

Kilim Kodluyorum Kitabı okunabilir.

["Robot Kukuli"](#)

[Okul Öncesi Kodlama ve Hafıza Oyunu](#)

["Basit Kodlama Oyunu"](#) sınıfın seviyesine göre uygulanabilir.

Robotik Kodlama Oyunu | Parkur Oyunları" için parkur ortamı hazırlanır ve oyun oynanır.