

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 11.3.2026

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı:

TADB. Dinleme

Fen Alanı:

FBAB.6.Deney Yapma

FBAB10.Bilimsel Sorgulama Yapma

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

KAVRAMSAL BECERİLER

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.2. Gözlemlleme Becerisi

KB2.2.SB1. Gözleme ilişkin amaç-ölçüt belirlemek

KB2.2.SB2. Uygun veri toplama aracı ile veri toplamak

KB2.2.SB3. Toplanan verileri sınıflandırmak ve kaydetmek

KB2.11. Gözleme Dayalı Tahmin Etme Becerisi

KB2.11.SB1. Mevcut olay/konu/duruma ilişkin ön gözlem ve/veya deneyimi ilişkilendirmek

KB2.11.SB2. Mevcut olay/konu/duruma ilişkin çıkarım yapmak

KB2.11.SB3. Mevcut olay/konu/duruma ilişkin yargıda bulunmak

KB2.14. Yorumlama Becerisi

KB2.14.SB1. Mevcut olay/konu/durumu incelemek

KB2.14.SB2. Mevcut olay/konu/durumu bağlamdan kopmadan dönüştürmek

KB2.14.SB3. Kendi ifadeleriyle olay/konu/durumu nesnel, doğru ve anlamı değiştirmeyecek şekilde yeniden ifade etmek

KB2.20. Sentezleme Becerisi

KB2.20.SB1. Parçaları belirlemek

KB2.20.SB2. Parçalar arası ilişki kurmak

KB2.20.SB3. Parçaları birleştirerek özgün bir bütün oluşturmak

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

E3.2. Yaratıcılık

E3.4. Analitik Düşünme

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

2.1. BENLİK BECERİLERİ (SDB1)

SDB1.3. Kendine Uyarılama (Öz Yansıtma Becerisi)

SDB1.3.SB2. Duygu/düşünce/ davranışlarını dönüştürmek

SDB1.3.SB2.G1. İsteği engellendiğinde nedenini nazik bir şekilde sorar.

SDB1.3.SB2.G2.Verilen cevabı dinler.

SDB1.3.SB2.G3. İsteği engellendiğinde uygun tepkiler göstermeye gayret eder.

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

OB2. DİJİTAL OKURYAZARLIK

OB2.1. Dijital Bilgiye Ulaşma ve Dijital Bilgiyi Tanıma

OB2.1.SB1. Dijital bilgiye erişim yollarını bilmek

OB2.2. Dijital İletişimi Anlama

OB2. 2. SB1. Dijital ortamda iletişim araçlarını tanımak

OB2. 2. SB2. Dijital araçların gündelik hayattaki işlevlerini fark etmek

OB2. 2. SB3. Dijital iletişim araçlarını yaşına uygun süreyle kullanmanın önemini fark etmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı

TADB.2. Dinledikleri/izledikleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri ile ilgili yeni anlamlar oluşturabilme

TADB.2.a. Dinledikleri/izledikleri materyaller ile ön bilgileri arasında bağlantı kurar.

TADB.2.b. Dinledikleri/izledikleri materyaller hakkındaki tahminini söyler.

TADB.2.e. Dinledikleri/izledikleri hakkında onaylama/reddetme gibi uygun tepkiler verir.

Fen Alanı

FAB.6 Merak ettiği konular/olay/durum hakkında deneyler yapabilme

FAB.6.a. Basit düzeyde deney tasarlamak için malzemeler seçer.

FAB.6.b. Merak ettiği konuya ilişkin basit düzeyde deney tasarlar.

FAB.10. Fene yönelik günlük hayatla ilişki olay, olgu ve/veya durumlara yönelik bilimsel sorgulama yapabilme

FAB.10.b. Tasarladığı basit modeli gerçek hayattaki karşılığı ile birlikte değerlendirerek fikirlerini açıklar.

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

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

SNAB.4.d. Sanat etkinliklerinde yaratıcı ürünler oluşturur.

İÇERİKLER

Kavramlar:

Sözcükler: Bilim, bilim insanı, icat, teknoloji, internet, keşif, büyüteç

Materyaller: Hikaye kitabı, çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, boş ilaç kutuları, çeşitli kapaklar, kağıt rulosu, büyüteç

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf/Bahçe

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. 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 "[Level Up 5 \(Monster Mania\)-Sabah Sporu](#)" 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. Öğrenme merkezlerine bilim ve teknoloji ile ilgili görseller koyulur.

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

"[8-14 Mart Bilim ve Teknoloji Haftası Eğitici Video](#)" ve "[Einstein Kimdir? Eğitici Film](#)" izlenir. "Çocuklar, az önce izlediğimiz bu dağınık saçlı, sevimli amca aslında dünyanın en ünlü bilim insanlarından biriydi: **Albert Einstein**. Peki, Einstein'ı bu kadar özel yapan neydi biliyor musunuz? Sizin gibi çok ama çok meraklı olması! Einstein da küçükken tıpkı sizin gibi 'Gökyüzü neden mavi?', 'Işık nasıl bu kadar hızlı gidiyor?' diye sürekli sorular sorarmış." denir.

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

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

Çocuklara bilim nedir?Bilim insanı nedir?İcat nedir? Soruları sorulur. Merak ettiğimiz şeyleri deney yaparak, gözlemleyerek öğrenmek BİLİM, öğrendiklerimizi günlük hayatta işe yarar hale getirip kullanmaya TEKNOLOJİ, bilimle uğraşan, araştıran, deney yapan ve yeni bilgiler üreten kişilere BİLİM İNSANI , daha önce var olmayan bir şeyi ihtiyaçtan yola çıkarak tasarlayıp ortaya koymaya iseİCAT denildiği söylenir. (D3.3.2.)

Teknoloji yararlı mıdır? Zararlı mıdır?(E1.1.) Diye sorulur.Teknolojinin yararları olduğu gibi doğru kullanmazsak zararları olduğu da söylenir.(OB2.2.)Televizyon, cep telefonu, tablet ve internetin çok fazla kullanılmasının bizlere nasıl zararları olabileceği hakkında beyin fırtınası yapılır. (TADB.2.,D.3.3.3.,SDB1.3.SB2.,KB2.14.,OB2.1.) Çocuklar "Öğretmen tableti elinden bırakmanı istediğinde ne dersin?" diye soru sorulur ve her bir çocuğun cevabı dinlenir. (SDB1.3.SB2.G1) "[Bilinçli Teknoloji Kullanımı Anasınıfı Eğitici Film](#)" ve "[Yeşilcan'ın Maceraları Efe'nin İcadı \(Teknoloji Bağımlılığı\) Eğitici Film](#)" izlenir.

[Işığın Kırılması Deneyi](#) için masaya geçilir. Çocuklara cam kırılırsa ne olur? Oyuncak kırılırsa ne olur? Gibi sorular sorulur.En son ışık kırılırsa ne olur? Sorusu sorulur. Çocuklara ışığın kırılması cam yada oyuncakın kırılması gibi parçalara ayrıldığı söylenir.Çocuklar iyice meraklanırlar ve onların meraklarını gidermek için masalara geçilir.Bir boş kavanoz, su ve sağa ya da sola doğru çizilmiş bir resim ya da ok işaretleri hazır edilir."[Işığın Kırılması Deneyi](#)" için boş kavonozun arkasına sağa ya da sola bakan resim konur, su eklemeyen önce çocuklara "Resim ne tarafa dönecek?" diye sorulur (KB2.11.)ve kavonoza yavaş yavaş su ilave edilmeye başlanır.Resimlerin su ilavesi

yapıldıktan sonra tam tersi yöne döndüğü görülür.(FAB.6) "Deneyde su koymadan önceki tahminin ile su koyduktan sonra gördüğün sonuç aynı mıydı?", "Neden böyle olmuş olabilir?" soruları sorulur. (KB2.11) Cisimleri gözlerimize yansıttıkları ışık sayesinde gördüğümüz söylenir.Cisimleri görmemizi sağlayan ışığın; havada, suda ve camda farklı olduğu ifade edilir. Bu ortamların birinden çıkıp diğerine girerken kırıldığı ve kırılmanın gerçekleşmesinde dolayı resmi sanki yön değiştirmiş gibi gördüğümüz söylenir. Deneyin sonunda "Su yerine süt koysaydık ne olurdu?" veya "Kavanoz yerine kare bir kap kullansaydık sonuç değişir miydi?" şeklinde sorular sorulur. (D.3.3.3.,E3.4.)

Hangisiyle Ne Yaparız? bilmeceleri gerektiğinde ipucu verilerek sorulur. Büyütec Hikayesi dinlenir/okunur. Keşif yapmanın ne demek olduğu sorulur ve bilinmeyen şeyleri bulma cevabına ulaşılmaya çalışılır.Büyütecın ne olduğu ve ne işe yaradığı sorulur. Büyütec olmasaydı ne olurdu? Sen olsaydın neleri büyütmek isterdin? Vb. Sorular sorulur. "Bilim Çocuk Şarkısı" eşliğinde artık materyal kullanarak icat yapmaları için masalara yönlendirilir. (FAB.10., SNAB.4.,E3.2.,E3.4.,D3.3.1,TADB.2.a.,TADB.2.e,KB2.20.)

Çocuklar açık alana sıra olarak çıkarlar.Çevreyi gözlemlemeleri ve yeni şeyler keşfetmeleri için çocuklara büyütec verilir. (KB2.2.) Keşif sonunda bahçede serbest oynanır.Sonrasında sıraya geçilir ve sessiz bir şekilde sınıfa gidilir.

Masalara geçilir ve "Bahçede Neler Keşfettim?" etkinlik sayfası dağıtılır.Çocuklar bahçede keşfettiklerini resmederler.Bakanlığın gönderdiği kitaplar çalışılır.

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Bilim ne demek?
- Bilim insanı ne demek?
- Bilim insanı olsaydın ne yapmak isterdin?
- Teknolojik aletler nelerdir?
- İcat nedir?
- Herkes icat edebilir mi?
- Sen ne icat etmek istedin?
- Teknolojinin yararları nelerdir?
- Teknoloji ne zaman zarar vermeye başlar?
- İnterneti doğru kullanmayı biliyor musun?

FARKLIlaştırma:

Zenginleştirme: Çocuklar oyun hamurundan teknolojik alet yaparlar.

Destekleme: İhtiyaç duyan çocuklar için; bireysel çalışma yapılır. Görsel kartlar kullanılarak konu pekiştirilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Çocuklarla birlikte keşif için çevre gezisi yapmaları, evdeki teknolojik aletleri incelemeleri ve bu konuda sohbet etmeleri istenir.Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

Puzzle.

Hafıza Oyunu.

İnteraktif Çalışmalar.

İnteraktif Oyunlar

Toplum Katılımı:Sınıfa Bilgisayar ve teknoloji alanında bir uzman davet edilebilir.

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

(İstenirse Erken Çocukluk Eğitimi (EÇE) Hikaye Kitaplarından Uzay Gözlükçüsü Hikayesi de okunabilir?

"Tali Bilim İnsanı Oluyor Hikâyesi"

Hayatımız Teknoloji Eğitici Film

Teknolojik Araç ve Gereçlerin Güvenli Kullanımı Eğitici Film

Kendini Sev Kendini Korum - Teknoloji Bağımlılığını Anlatan Hikâyesi

"Artık Materyal Kullanarak Fotoğraf Makinesi "

BİLİM İNSANLARI" PARMAK OYUNU

Beş küçük bilim insanı laboratuvarında (5 parmak gösterilir)

Biri deney yaptı - şıp şıp şıp! (parmakla masaya vurulur)

Biri gözlem yaptı - bak bak bak! (gözlük takma hareketi)

Biri not aldı - yaz yaz yaz! (yazma hareketi)

Sonunda hepsi: "Buldum!" dedi - alkış!

(Anneninokulu)

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.

