

**MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI**  
**GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI**

Okul Adı :  
Tarih :18/12/2023  
Yaş Grubu (Ay) :  
Öğretmenin Adı Soyadı :

**Güne Başlama Zamanı**

Çocuklar güler yüzle sınıfa alınırlar.

**Oyun Zamanı**

Çocuklar öğrenme merkezlerine yönlendirilir.

**Kahvaltı, Temizlik**

Oyun merkezleri ve sınıf toplanır ve düzenlenir. Ardından eller yıkanır ve beslenmeye geçilir.

**Etkinlik Zamanı**

"İstek mi İhtiyaç mı? Kumbara Yapıyoruz" Bütünleştirilmiş Türkçe, sanat, müzik, oyun, okuma yazmaya hazırlık çalışması büyük grup etkinliği

**Günü Değerlendirme Zamanı**

Büyük grupla günün değerlendirilmesi amaçlı sohbet edildi. Gün içerisinde çocukların planladıklarını yapıp yapamadıkları konusunda kendilerini değerlendirmelerine rehberlik edildi. Ertesi gün yapmak istedikleri hakkında fikirleri soruldu. Çocuklara eve götürecekleri ve varsa diğer okul günü için getirecekleri hatırlatıldı.

**Eve Gidiş**

Hazırlıklar tamamlanır, çocuklarla vedalaşılır.

**Genel Değerlendirme**

**Çocuk Açısından:** Çocuklara programdaki davranışlar kazandırılmaya çalışıldı. Yapılan etkinliklerde kullanılan materyaller çocukların ilgilerini çekti ve etkinliğe aktif olarak katılmalarını sağladı.

**Program Açısından:** Planlamada alınan kazanım ve göstergelerine ulaşılmaya çalışıldı. Etkinliklerin gün içindeki dağılımında aktif ve pasif dengesi kurulmaya çalışıldı. Etkinlik çeşitliliğine dikkat edildi. Sadece bir etkinliğe değil pek çok etkinliğe yer vermeye çalışıldı. (Sanat Etkinliği, Oyun Etkinliği) Etkinliklerde planlanan süre yeterli geldi.

**Öğretmen Açısından:** Çocukların ilgisini çekebilmek için etkinlikler sırasında değişik materyaller kullanmaya ve hazırlanan etkinliğin çocukların ilgi ve yeteneklerini göz önünde bulundurarak hazırlamaya dikkat edildi. Dolayısıyla çocukların ilgi ve dikkati yapılan etkinliklere çekilmede başarılı olundu.

Etkinlik Adı- İstek mi İhtiyaç mı? Kumbara Yapıyoruz

Etkinliğin Çeşidi: Bütünleştirilmiş Türkçe, sanat, müzik, oyun, okuma yazmaya hazırlık çalışması büyük grup etkinliği

## KAZANIM VE GÖSTERGELER

BG : Kazanım 1. Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

G: Dikkat edilmesi gereken nesne/durum olaya odaklanır.

G: Dikkatini çeken nesne/durum/olaya yönelik sorular sorar.

G: Dikkatini çeken nesne/durum/olayı ayrıntılarıyla açıklar.

Kazanım 2. Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur.

G: Nesne/durum/olayla ilgili tahminini söyler.

G: Tahmini ile ilgili ipuçlarını açıklar.

G: Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.

Kazanım 4. Nesneleri sayar.

G: İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar.

G: Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir.

G: Saydığı nesnelerin kaç tane olduğunu söyler.

Kazanım 16. Nesneleri kullanarak basit toplama ve çıkarma işlemlerini yapar.

G: Nesne grubuna belirtilen sayı kadar nesne ekler.

G: Nesne grubundan belirtilen sayı kadar nesneyi ayırır.

Kazanım 17. Neden-sonuç ilişkisi kurar.

G: Bir olayın olası nedenlerini söyler.

G: Bir olayın olası sonuçlarını söyler.

DG: Kazanım 6. Sözcük dağarcığını geliştirir.

G: Dinlediklerinde yeni olan sözcükleri fark eder ve sözcüklerin anlamlarını sorar.

G: Sözcükleri hatırlar ve sözcüklerin anlamını söyler.

G: Yeni öğrendiği sözcükleri anlamlarına uygun olarak kullanır.

Kazanım 8. Dinlediklerini/izlediklerini çeşitli yollarla ifade eder.

G: Dinledikleri/izledikleri ile ilgili sorular sorar.

G: Dinledikleri/izledikleri ile ilgili sorulara cevap verir.

G: Dinlediklerini/izlediklerini resim, müzik, drama, şiir, öykü gibi çeşitli yollarla sergiler.

## ÖĞRENME SÜRECİ

\*Öğretmen çocukları karşılar, çocuklar öğretmen tarafından oyun merkezlerine yönlendirilir.

\*Sabah sporu olarak "[Çocuklar İçin Zumba](#)" hareketleri birlikte yapılır.

\*Daha sonra "[İstek ve İhtiyaçlar Eğitici Video](#)" ve "[3 Kumbara Eğitici Çizgi Film](#)" eğitici video izlenir.

\*Sanat Etkinliği için masalara geçilir "[Ayıcıklı Kumbara Yapımı](#)" sanat etkinliği "[Kumbara Şarkısı \(Kum Kum Kumbara\) Şarkısı](#)" eşliğinde yapılır.

\*Çocuklar öğretmeni görebilecek şekilde otururlar. Öğretmen her ailenin bir bütçesi olduğunu ve ona göre harcama yapması gerektiğini, bunun için ise önce ihtiyaçlarımızı almamız, sonrasında bütçemiz yeterli gelirse isteklerimizi alabileceğimizi söyler. Öğretmen istek ve ihtiyaç ne demektir diye sorar? Yaşamamız için gerekli, yokluğunda sıkıntı çektiğimiz şeyler "İhtiyaçlarımız", yaşamamız için gerekli olmayan, yokluğunda sıkıntı çekmediğimiz, elimizde zaten varken ikincisini istediğimiz şeylerin de "İsteklerimiz" olduğunu öğretmen söyler. Ekmek mi yoksa pamuk şekeri mi ihtiyaçtır? Ayakkabı mı parfüm mü ihtiyaçtır? Şeklinde öğretmen sorular sorar.

\*"[İsteklerimiz ve İhtiyaçlarımız Flash Kartları ve Slayt Gösterisi](#)" izlenir. Slayttaki görsellerin istek mi ihtiyaç mı olduğu sorulur. Öğretmen ihtiyaçlarımızdan sonra paramız kalırsa istersek bunun bir kısmı ile isteklerimizi alabileceğimizi kalanını da biriktirsek onunla da ileride ihtiyaçlarımız için ya da ihtiyacı olanlara yardım edebilmemiz için kullanabileceğimizi söyler.

\*Daha önce öğrenilen parmak oyunu ve tekerlemeler tekrar edilir.

"[Kumbara Tekerlemesi](#)" öğretilir.

\* "[Mö La La Alışverişe Çıkan İnek Hikâyesi](#)" izlenir.

\*İstek ve ihtiyaçlar draması yapılır. Bunun için fırıncı, pamuk şekerci, Ayakkabıcı, market gibi yerler hazırlanır. Çocuklara da bir miktar Para verilir ve bu sizin bütçeniz, harcama yapmak için kullanabilirsiniz Denir. Çocukların alışverişe çıkması istenir. Çocuklar alışverişe çıkarlar.

Alışveriş yaptıktan sonra neler aldıkları kontrol edilir. Hangileri ihtiyaç hangileri istekleri idi konuşulur. Paraları kalıp kalmadığı sorulur. Kalan paralarını ne yapacakları sorulur ve sanat etkinliğinde yaptıkları kumbaraya atmaları konusunda rehberlik edilir,

\*"[Kumbara Şarkısı](#)" öğretilir.

### KUMBARA TEKERLEMESİ

Benim bir kumbaram var var  
var var  
İçine artım paralar lar lar lar  
Bu para bana fazla oh ne ala  
ne ala  
Bu parayla ne yapmalı  
Ekmek giysi almalı  
Cici poşetlere koyup fakirlere  
daıtmalı

Kazanım 11. Okuma farkındalığı gösterir.

G: Çevresinde bulunan yazılı materyaller hakkında konuşur.

Kazanım 12.Yazı farkındalığı gösterir.

G: Çevresindeki yazıları gösterir.

G: Yazının günlük yaşamdaki önemini açıklar.

SDG: Kazanım 3. Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.

G: Duygu, düşünce ve hayallerini özgün yollarla ifade eder.

MG: Kazanım 1. Yer değiştirme hareketleri yapar.

G: Isınma ve soğuma hareketlerini bir rehber eşliğinde yapar.

G: Yönergeler doğrultusunda yürür.

**MATERYALLER:** Çalışma kağıtları, makas, yapıştırıcı, boya kalemleri, renkli para görselleri, fon kartonu, ponponlar, plastik kaşık, kağıt ve plastik bardak (kumbara boş oyun hamuru kabından da yapılabilir.)

**SÖZCÜKLER:** Bütçe, birikim, kumbara, istek, ihtiyaç

**KAVRAMLAR:**

\*"Bardakta Yazan Sayı Kadar Ponponu Kaşıkla Koy Oyunu" oynanır. Bunun için bardaklara çocukların öğrendikleri kadar sayı yazılır. İki çocuk bardaklardaki sayı kadar küçük ponponları kaşıkla bardaklara koyar. Önce ve doğru yapan oyunu kazanır.

\*Masalara geçilir ve okuma yazmaya hazırlık çalışmaları yapılır .

\*Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

### DEĞERLENDİRME:

- ✓ Bugün neler yaptık?
- ✓ Bütçe nedir?
- ✓ Birikim nedir?
- ✓ Kumbara nedir?
- ✓ İstek ve ihtiyaç nedir? Birer örnek verir misin?

### AİLE KATILIMI

### DEĞERLER

Tutumluluk

### UYARLAMA

### ÖNERİLER

Puzzle, Hafıza Oyunu, İnteraktif Çalışmalar, İnteraktif Oyunlar

### KUMBARA ŞARKISI

Kumbaramızı açalım

Paraları sayalım

Biz tutumlu çocuklarız

Paramızı boşa harcamayız

Lay lili lay lay lom

Para her şey değildir

Sakin unutmayalım

Biz tutumlu çocuklarız

Paramızı boşa harcamayız