

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 18.12.2025

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı:

TAKB. Konuşma

Matematik Alanı

MAB6. Sayma

Sosyal Alanı

SBAB17. Finans

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı

MSB2. Müziksel Söyleme

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

Bütünleşik Beceriler (KB2)

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

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.2. Yaratıcılık

E3.3. Açık Fikirlilik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ TABLOLARI

2.1. BENLİK BECERİLERİ (SDB1)

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)

SDB1.2.SB1.İhtiyaçlarını karşılamaya yönelik hedef belirlemek

SDB1.2.SB1.G1. İhtiyaçlarının olduğunu fark eder.

SDB1.2.SB1.G2. İhtiyaçlarını tanımlar.

2.3. ORTAK/BİRLEŞİK BECERİLERİ (SDB3)

SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Becerisi

SDB3.3.SB1. Problemleri tanımlayıp çözmek

SDB3.3.SB1.G1. Karşılaştığı problemi tanımlar.

SDB3.3.SB1.G2. Problem ile ilgili sorular sorar.

DEĞERLER

D17 TASARRUF

D17.1. Bilinçli tüketici olmak

D17.1.1. Harcamalarında fiş ya da fatura alındığını fark eder.

D17.1.2. Satın alacağı ürünleri belirlerken ihtiyaçlarına öncelik verilmesi gerektiğini bilir.

D17.1.3. Yerli ve sürdürülebilirliğe katkısı olan ürünlerin tercih edilmesi gerektiğini bilir.

D17.1.4. İsrafın zararlarını fark eder.

D17.2. İsrraftan kaçınmak

D17.2.1. Gıda israfını önlemeye yönelik yapılan çalışmalara katılır.

D17.3. Sahip olduklarının değerini bilmek

D17.3.1. Sahip olduklarını en verimli şekilde kullanmanın yollarını araştırır.

D17.3.2. Kullanım ömrünü tamamlamış ürünleri dönüştürür.

D17.3.3. Sahip olduğu eşyalardaki emeği fark eder.

D17.3.4. Sahip olduğu eşyaları özenli kullanır

D18 TEMİZLİK

D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek

D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.

EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB1. BİLGİ OKURYAZARLIĞI

OB1.1. Bilgi İhtiyacını Fark Etme

OB1.1.SB1. Bilgi ihtiyacını fark etmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı:

TAKB.3. Konuşma sürecindeki kuralları uygulayabilme

TAKB.3.d. Dil bilgisi kurallarına uygun konuşur.

TAKB.3.ç. Söylemek istediklerini açık biçimde ifade eder.

Matematik Alanı

MAB.3. Matematiksel olgu, olay ve nesneleri yorumlayabilme

MAB.3.a. Matematiksel olgu ve olayları farklı materyaller/semboller kullanarak ifade eder.

Sosyal Alanı

SAB.22. İhtiyaçların karşılanabilmesi için bir gelire ihtiyaç olduğunu anlayabilme

SAB.22.a. Yapılan mesleklerin karşılığında bir gelir elde edildiğini fark eder.

SAB.22.b. Ailesi ve yakın çevresindeki kişilerin mesleklerini söyler.

SAB.22.c. Paranın işlevini söyler.

SAB.22.d. Ürün ve hizmetlerin bir fiyatı olduğunu fark eder.

SAB.22.e. İstek ve ihtiyaç arasındaki farkı ifade eder.

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

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

SNAB.4.e. Drama etkinliklerinde yaratıcı performans sergiler.

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.

İÇERİKLER

Kavramlar:

Zıt: Doğru-Yanlış

Miktar: Para

Sözcükler: Bütçe, birikim, kumbara, istek, ihtiyaç, gelir, gider, fatura

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.)

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 "[Çocuklar İçin Zumba](#)" 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. (D18)

ETKİNLİKLER

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

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taş atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

Sanat Etkinliği için masalara geçilir "[Ayıklık Kumbara Yapımı](#)" sanat etkinliği "[Kumbara Şarkısı \(Kum Kum Kumbara\) Şarkısı](#)" eşliğinde yapılır. (SNAB.4.ç.)

Çocuklara "bütçe" diye bir kelime daha önce duyup duymadıkları sorulur. (OB1.1.) Bütçenin ailenin gelir ve giderlerini planlayarak, ekonomik yaşamlarını düzenlemeleri olduğu söylenir. Gelir maaş ya da bizler için kumbara birikimimiz, gider ise faturalar, yemek, oyuncak vb olduğu söylenir. Her ailenin bir bütçesi olduğu ve ona göre harcama yapması gerektiği, bunun için ise önce ihtiyaçlarımızı almamız, sonrasında bütçemiz yeterli gelirse isteklerimizi alabileceğimiz söylenir. 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? Çikolata mı yoksa su mu ihtiyaçtır? Şeklinde sorular sorulur. (E3.3., TAKB.3., D17, SDB1.2.SB1., SAB.22.) Birikim yapmak için kendimize ait olan eşyaları en verimli şekilde nasıl kullanabileceğimiz hakkında konuşulur. Eşyalar ile kişisel eşyalarımızı (oyuncaklarımız gibi) özenli kullanmamız, gereksiz suyu ve elektriği açmamamız/kapatmamız gerektiği, tabağımıza yiyebileceğimiz kadar yemek alarak israftan kaçınılması gerektiği üzerinde durulur.(D17)

"[İsteklerimiz ve İhtiyaçlarımız Flash Kartları ve Slayt Gösterisi](#)" izlenir. Slayttaki görsellerin istek mi ihtiyaç mı olduğu sorulur. İhtiyaçlarımızdan sonra paramız kalırsa ne yaparız? Diye sorulur. istersek bunun bir kısmı ile isteklerimizi alabileceğimizi kalanını da biriktirirsek onunla da ileride ihtiyaçlarımız için ya da ihtiyacı olanlara yardım edebilmemiz için kullanabileceğimiz söylenir.

Daha önce öğrenilen parmak oyunu ve tekerlemeler tekrar edilir. "[Kumbara Tekerlemesi](#)" söylenir.

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 dağıtmalı

"[Mö La La Alışverişe Çıkan İnek Hikâyesi](#)" izlenir. Hikaye hakkında çocuklara sorular sorulur.

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. (KB3.2.,E3.2.,SNAB.4.e.) Kalan paralarını ne yapacakları sorulur ve sanat etkinliğinde yaptıkları kumbaraya atmaları konusunda rehberlik edilir,

"[Kumbara Şarkısı](#)" hep birlikte söylenir.

KUMBARA ŞARKISI

Kumbaramızı açalım
Paraları sayalım
Biz tutumlu çocuklarız
Paramızı boşa harcamayız
Lay lili lay lay lom
Para her şey değildir
Sakın unutmayalım
Biz tutumlu çocuklarız
Paramızı boşa harcamayız

"[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.(MAB.3.a.,E2.5.)

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Tutumlu olmak sizce ne demek olabilir?
- Musluğu açık bırakırsak ne olur? Neden dikkatli olmalıyız?
- Bir gün su bitse, sizce ne olur?
- İsteklerimizi her zaman karşılayabilir miyiz? Neden?"
- Kırılan bir oyuncakı tamir etmek mi yoksa hemen yenisini almak mı daha iyi? Neden?
- İsraf ne demek?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Sınıfa bir market parkuru kurulur. Yere istek ve ihtiyaç resimleri karışık şekilde yerleştirilir. Çocuk parkurdan ilerlerken sadece **ihtiyaç olan ürünlere basarak** kasaya ulaşmaya çalışır. Yanlış ürüne basarsa "Neden istek?" sorusu sorularak düşünmesi sağlanır.

Destekleme: İhtiyacı olan çocuklarla bireysel çalışma yapılır. Bazı çocuklar için ikili karşılaştırma yerine tek tek kart gösterilerek "Bu bir ihtiyaç mı?" "Neden?" gibi daha basit sorularla destekleyici çalışma yapılır.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

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

[Puzzle.](#)

[Hafıza Oyunu.](#)

[İnteraktif Çalışmalar.](#)

[İnteraktif Oyunlar](#)

Toplum Katılımı: Tasarruf kavranozunu belirli bir hedefle hazırlanabilir.(örneğin, sınıfa yeni bir oyuncak almak ya da bir hayır kurumuna bağış yapmak). Böylece çocuklar hem tasarrufun tasarrufu hem de paylaşmanın güzelliğini öğrenirler.

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER