

|  |  |
| --- | --- |
| **Konu** | **SINIRLAR 1** |
| **Sınıf** | **1. 2. 3. 4. Sınıflar** |
| **Amaç** | **Öğrencilerin Fiziksel (Kişisel) Sınırlarını Tanımalarına Yardımcı Olmak** |
| **Öğrenci Sayısı** | **Tüm sınıf** |
| **Süre** | **40 Dakika** |
| **Ortam** | **Sınıf ya da uygun bir etkinlik sınıfı.** |
| **Araç -Gereç** | **Renkli ip veya tebeşir.** |
| **Süreç** | **\*Etkinlik | SINIRLARIN ÇİZGİSİ OYUNU**  **Süre: 40 dakika**  **Amaç:** Bu etkinlik ile sınır kavramı, fiziksel, kişisel sınırların ne anlama geldiği ve birlikte yaşarken neden önemli olduğu üzerine çocuklarla etkinlik yürütülmesi hedeflenmiştir.  **Açıklama 1.** Uygulayıcı sınıfın boş alanına önceden hazırladığı tebeşir ya da iplerle tüm çocukların rahatça hareket edebileceği bir daire çizer. Uygulayıcının komutu ile hiçbir katılımcı diğerine dokunmadan çember içerisinde rahatça hareket eder yine uygulayıcının dur komutu ile 30 sn kıpırdamadan durmalarını ister  **2.**Bu arada uygulayıcı çemberi biraz daha daraltır yine uygulayıcının komutu ile “SINIR” kavramı size neyi hatırlatıyor düşünün der. Çemberin içindeki öğrenciler birbirine temas etmeden hareket ederler 2 dk sonra uygulayıcının komutu ile dururlar  **3.**Uygulayıcı öğrencilerden en yakınındaki ile eşleşmesini ister. Uygulayıcı eşlerden birbirlerine “sınır nedir” anlatmalarını iste.r öğrenciler birbirlerine anlattıktan sonra çember çocukların hareket edebileceği kadar daraltılır.  **4.**Uygulayıcı öğrencilerin dar alanda hareket etmelerini ister. “En fazla hangi dar alanda bulunduğunuzda bu durum hoşunuza gitmez” der. “Bu düşünce ile çemberin dışına çıkmadan yürüyün” der. Uygulayıcının komutu ile dururlar. Uygulayıcının komutu ile en yakın 3 kişinin eşleşmesini ister. Herkes neden hangi durumlarda rahatsız olduklarını birbirine anlatırlar  **Toparlama ve Değerlendirme:**  Etkinlik sonlandırıldıktan sonra öğrencilerden etkinlikle ilgili olarak aileleri ile paylaşmaları istenir bir sonra ki etkinlikte konuya devam edileceği belirtilir  **Kolaylaştırıcı İçin Not:**  Bu etkinlik basit bir etkinlik olmakla birlikte çocukların dar bir alanda hareket ederken birbirlerine zarar vermemeleri için kolaylaştırıcının dikkatli olması önemlidir. |



|  |  |
| --- | --- |
| **Konu** | **SINIRLAR 2** |
| **Sınıf** | **1. 2. 3. 4. Sınıflar** |
| **Amaç** | **Yaşamda Sınırlar Kurallar Neden Önemli** |
| **Öğrenci Sayısı** | **Tüm sınıf** |
| **Süre** | **40 Dakika** |
| **Ortam** | **Sınıf ya da uygun bir etkinlik sınıfı.** |
| **Araç -Gereç** | **Önceden belirlenmiş yaşam alanları ve kurallar kartları** |
| **Süreç** | **\*Etkinlik YAŞAMDA SINIRLAR**  1.Uygulayıcının önceden hazırlamış olduğu kurallar ve yaşam alanları kartları dağıtılır  Kartlar  \*Grup: Trafik ve kurallar  \* Grup: Beslenme ve kurallar  \* Grup: Temizlik ve sağlık bilgisi kuralları  \* Grup: Sosyal medya, dijital dünya ve kurallar  \* Grup: Ders çalışma ders dinleme ve kurallar  2.Uygulayıcı katılımcıları 5 eşit gruplara ayırır  **a.** Uygulayıcı önceden hazırladığı kartları gruplara dağıtır. Katılımcılardan birer grup sözcüsü ve yazıcısı seçmesi istenir  **b**. Gruplara 10 dk zaman verilir bu sürede ellerindeki konu ile ilgili düşünüp bulabildikleri kural, sınır ve zorunlulukları listelemeleri istenir.  **c**. Tüm gruplar yazmalarını bitirince uygulayıcı birinci gruptan başlayarak grup sözcülerini sırayla tahtaya alır sözcü bulup yazdıklarını diğer katılımcılar ile paylaşır.  3.Bu etkinlik tüm gruplar söz hakkı aldıktan sonra sonlandırılır.  Not: Uygulayıcı her grup sözcüsünün paylaşımından sonra eksik ya da uygun bulmadığını düzeltir ve bunu tüm gruba anlatır ve etkinlik sonlandırılır.  Uygulayıcı etkinlik boyunca yapılan çalışmayı özetler ve şu soruyu sorar” kurallara uymazsak ne olur” der gönüllü kişilere cevap vermeleri için söz verir. Uygulayıcı konunu kavrandığını düşündüğünde etkinlik sonlandırılır. |



|  |  |
| --- | --- |
| **Konu** | **SINIRLAR 3** |
| **Sınıf** | **1, 2, 3, 4** |
| **Amaç** | **Teknoloji kullanımı konusunda karar verme becerilerini geliştirmek** |
| **Öğrenci Sayısı** | **Tüm sınıf** |
| **Süre** | **40 Dakika** |
| **Ortam** | **Sınıf ya da uygun bir etkinlik sınıfı.** |
| **Araç -Gereç** | **Çalışma Kağıdı Ek 1Örnek Senaryolar, Ek-2 Öğretmene Bilgi Notu** |
| **Süreç** | **\*Etkinlik |TEKNOLOJİ KULLANIMI**   1. Uygulayıcı tüm sınıfı ikişerli gruplara ayırır. 2. Uygulayıcı elinde bulunan beş farklı senaryoyu ikişerli gruplara eşit şekilde dağıtır uygulayıcı gruplardan okumalarını ister”5 dk” tüm gruplar okumayı bitirdikten sonra uygulayıcı her grubun elindeki senaryoya “olumlu ve olumsuz birer sonuç” yazmasını ister. Örnek: sosyal etkileşim senaryosu 1 deki Alinin gruba katıldığında ve katılmadığında neler olabileceğine dair iki farklı senaryo istemek gibi bu süreç için katılımcılara 10 dk zaman verilir ve yazmaları istenir. 3. Yazma bittikten sonra uygulayıcı her bir gruba senaryolarını okumaları için söz hakkı verilir süreç bu şekil de sonlandırılır. 4. **Uygulayıcıya not**: 1.sınıf düzeyinde sözel olarak süreç yönetir” 5. Gruplara teknoloji ile aramıza sınır koyduğumuzda ya da koyamadığımızda nelerle karşılaşılabileceğimizi gördük ekleme yapmak isteyen var mı diye sorulur süreç sonlandırılır. 6. Senaryolar teknoloji ve internet kullanımının olumsuz yönlerini anlamalarına yardımcı olurken teknolojiye tamamen karşı olmadan dengeli sağlıklı kullanmanın önemi vurgulanarak etkinlik sonlandırılır.   **Toparlama ve Değerlendirme**: Teknoloji ve internet kullanımı konusunda güvenli, sağlıklı ve dengeli davranması gerektiği hakkında geri dönütler alınır. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | C:\Users\Fujitsu\Desktop\WhatsApp Image 2021-11-23 at 12.38.38 (2)-1200x675xffffff.jpg  **SINIRLAR 3 -ÇALIŞMA KAĞIDI EK 1 SENARYOLAR**  **Senaryo:** Ali, arkadaşlarıyla parkta buluştu. Herkes eğlenceli oyunlar oynarken, Ali'nin sürekli telefonuna baktığını fark ettiler. Arkadaşları onu oyuna çağırdığında, Ali başını telefondan kaldırmakta zorlandı. Bir süre sonra arkadaşları, Ali ile daha az oynamaya başladı ve onun yerine başka oyunlara yöneldiler.  **Senaryo**: Zeynep, yatmadan önce tabletinde oyun oynamayı çok seviyor. Bir gece, oyun oynamaya dalıp çok geç saatlere kadar uyuyamadı. Ertesi sabah, okula uyanmakta zorlandı, derste odaklanamadı ve öğretmeni onu uykulu olduğu için uyardı.  **Senaryo:** Mert, hafta sonu ailesiyle birlikte doğa yürüyüşüne çıkmak yerine evde bilgisayar oyunu oynamak istedi. Ancak, ailesi onu doğaya gitmeye ikna etti. Yürüyüş sırasında Mert, doğadaki hayvanları, bitkileri ve gökyüzünü keşfetti. Eve döndüğünde, resim defterine gördüklerini çizdi ve çok mutlu oldu.  **Senaryo:** Ahmet, sürekli video oyunları oynayan bir çocuktu. Başlangıçta arkadaşları da onunla oyun oynuyordu, ancak zamanla Ahmet oyunun dışında başka hiçbir şeye ilgi göstermemeye başladı. Arkadaşları dışarıda oyun oynarken Ahmet hep evde kalmayı tercih ediyordu. Sonunda arkadaşları, Ahmet'in onlara katılmaması nedeniyle üzülmeye başladı ve Ahmet kendini yalnız hissetmeye başladı.  C:\Users\Fujitsu\Desktop\WhatsApp Image 2021-11-23 at 12.38.38 (2)-1200x675xffffff.jpg  **SINIRLAR 3 - ÇALIŞMA KAĞIDI EK 2 SENARYOLAR (Öğretmene Bilgi Notu)**  **1. Sosyal Etkileşim Senaryosu:**  **Konu:** Bir grup arkadaşın okulda veya parkta oynarken biri sürekli telefonuyla vakit geçiriyor. **Senaryo:** Ali, arkadaşlarıyla parkta buluştu. Herkes eğlenceli oyunlar oynarken, Ali'nin sürekli telefonuna baktığını fark ettiler. Arkadaşları onu oyuna çağırdığında, Ali başını telefondan kaldırmakta zorlandı. Bir süre sonra arkadaşları, Ali ile daha az oynamaya başladı ve onun yerine başka oyunlara yöneldiler. **Mesaj:** Gerçek arkadaşlık ve sosyal bağlar, yüz yüze etkileşimle gelişir. Sürekli teknolojiyi tercih etmek, bu bağları zayıflatabilir.  **2. Uyku ve Dinlenme Senaryosu:**  **Konu:** Teknoloji kullanımının uyku düzenine etkisi. **Senaryo:** Zeynep, yatmadan önce tabletinde oyun oynamayı çok seviyor. Bir gece, oyun oynamaya dalıp çok geç saatlere kadar uyuyamadı. Ertesi sabah, okula uyanmakta zorlandı, derste odaklanamadı ve öğretmeni onu uykulu olduğu için uyardı. **Mesaj:** Yeterli uyku almak, derslerde başarılı olmak ve enerjik olmak için önemlidir. Gece geç saatlerde ekran başında vakit geçirmek, çocukların dinlenmesini engeller.  **3. Doğa ve Yaratıcılık Senaryosu:**  **Konu:** Teknoloji kullanımının çocukların yaratıcılığına ve doğayla etkileşimine etkisi. **Senaryo:** Mert, hafta sonu ailesiyle birlikte doğa yürüyüşüne çıkmak yerine evde bilgisayar oyunu oynamak istedi. Ancak, ailesi onu doğaya gitmeye ikna etti. Yürüyüş sırasında Mert, doğadaki hayvanları, bitkileri ve gökyüzünü keşfetti. Eve döndüğünde, resim defterine gördüklerini çizdi ve çok mutlu oldu. **Mesaj:** Teknolojiyi bir kenara bırakıp doğayı keşfetmek, çocukların yaratıcılıklarını artırır ve onlara farklı dünyalar açar.  **4. Dikkat Dağınıklığı Senaryosu:**  **Konu:** Teknolojinin ders çalışırken dikkati dağıtması. **Senaryo:** Elif, matematik sınavına çalışmak için masasına oturdu ama yanında cep telefonu vardı. Telefonuna sürekli mesajlar geldiği için bir türlü çalışmaya odaklanamadı. Sınav günü geldiğinde ise soruları hatırlamakta zorlandı ve beklediği gibi bir sonuç alamadı. **Mesaj:** Ders çalışırken teknolojiyi bir kenara bırakmak, odaklanmayı artırır ve daha başarılı olmaya yardımcı olur.  **5. Oyun Bağımlılığı Senaryosu:**  **Konu:** Teknolojiye bağımlılık ve bunun arkadaş ilişkilerine etkisi. **Senaryo:** Ahmet, sürekli video oyunları oynayan bir çocuktu. Başlangıçta arkadaşları da onunla oyun oynuyordu, ancak zamanla Ahmet oyunun dışında başka hiçbir şeye ilgi göstermemeye başladı. Arkadaşları dışarıda oyun oynarken Ahmet hep evde kalmayı tercih ediyordu. Sonunda arkadaşları, Ahmet'in onlara katılmaması nedeniyle üzülmeye başladı ve Ahmet kendini yalnız hissetmeye başladı. **Mesaj:** Teknoloji, gerçek hayattaki aktiviteler ve arkadaşlarla vakit geçirmekten daha önemli olmamalıdır. Bu tür senaryolar, çocukların teknoloji kullanımının olumsuz yönlerini anlamalarına yardımcı olabilir. Aynı zamanda, teknolojiye tamamen karşı olmadan, dengeli ve sağlıklı bir kullanımın önemi vurgulanabilir. |



|  |  |
| --- | --- |
| **Konu** | **SINIRLAR 4** |
| **Sınıf** | **1. 2. 3. 4. Sınıflar** |
| **Amaç** | **Öğrencilerin sınırlar, kurallar ve yaşamdaki gereklilikleri üstüne düşünmeleri, ortaya ürün çıkarmaları.** |
| **Öğrenci Sayısı** | **Tüm sınıf** |
| **Süre** | **40 Dakika** |
| **Ortam** | **Sınıf ya da uygun bir etkinlik sınıfı.** |
| **Araç -Gereç** | **Kraft kağıt, büyük rulo kağıt, kalem, boyalar, bant.** |
| **Süreç** | **\*Etkinlik SINIRLARIN RESMİ, AFİŞİ.**  Amaç: Bu etkinlik ile sınır kavramı, fiziksel, kişisel sınırların ne anlama geldiği ve birlikte yaşarken neden önemli olduğu üzerine çocuklarla etkinlik üretme, ortaya ürün çıkarma, slogan yazma.  KONULAR  1.Tema: Okulda Kurallar, Sınırlar.  2.Tema: Sosyal Medya, Dijital Dünya ve Kurallar, Sınırlar.  3. Tema: Beslenme ve Kurallar, Sınırlar.  4. Tema: Oyun ve Kurallar, Sınırlar.  5. Tema: Trafikte Kurallar, Sınırlar.  **Açıklama**  **1.** Uygulayıcı sınıfı 5 eşit grup olacak şekilde ayırır. Daha önceden hazırlanmış olan temalardan her gruba bir konu verir. Şu yönerge ile devam edilir. “ Her bir grup 5 dakika boyunca bu konuda bir afiş, resim ve slogan yapacak. Grup ortaklaşa bunu resmedecek. Bunun için planlama yapın” denir.  **2**.Planlama yapan gruplara önceden hazırlanmış materyaller dağıtılır. 30 dakika süre verilir. Süreç boyunca uygulayıcı grupları gezerek gerekli destek ve yönlendirme yapar.  **3**.Tüm gruplar afiş, resim ve sloganlarını belirleyince gruplar uygulayıcının yönlendirmesiyle tek tek tahtaya çıkıp ürünlerini sergiler, sloganlarını okur.  **Toparlama ve Değerlendirme:** Etkinlik sonlandırıldıktan sonra öğrencilerden etkinlikle ilgili olarak aileleri ile paylaşmaları istenir, ortaya çıkan ürünler sınıfa ya da koridorlarda sergilenir.  Süreç bu şekilde sonlandırılır. |