** **

 **İLKOKUL ETKİNLİKLERİ**

**(Sınırlarımı Biliyorum ve Çiziyorum)**

|  |  |
| --- | --- |
| **AMAÇ** | Sınır kavramı hakkında farkındalık kazandırmak. Farklı sınır ihlallerinin olabileceğini farketmek. Sınırları ihlal edildiğinde sınır koymak için neler yapabileceği hakkında farkındalık kazandırmak. |
| **SINIF DÜZEYİ** | 3-4. sınıflar |
| **SÜRE** | 40 dakika (1 ders saati) |
| **ARAÇ-GEREÇLER** | 1.Bolu İl Milli Eğitim Müdürlüğü Yerel Hedef İçerik Hazırlama Komisyonunun hazırladığı Sınır Koyma konulu ilkokul öğrenci sunumu.2.Sınır ihlallerinin yer aldığı örnek senaryo kartları. Oyun kartları. (Ek-1)3.Akıllı tahta ya da projeksiyon |
| **UYGULAYICI İÇİN HAZIRLIK** | 1. Bolu İl Milli Eğitim Müdürlüğü Yerel Hedef İçerik Hazırlama Komisyonunun hazırladığı Sınır Koyma konulu ilkokul öğrenci sunumu indirilir ve sunumda yer alan konu başlıkları ve içerikler incelenir.2.Sınır ihlallerinin yer aldığı örnek senaryo kartları, oyun kartları (Ek-1) çıktı alınır. Kesilerek hazır hale getirilir.3.Oyun kartlarında yer alan isimleri sınıf içinde ismi geçen öğrenciyle ilgili bir hassasiyet olması durumunda çıktı almadan önce değiştirerek kullanabilirsiniz. (uygulayıcıya not)4.Hem öğrenci sunumu hem de oyun kartlarını etkili kullanabilmek için bir ders saatinin yetmemesi durumunda bir sonraki ders saatinde de etkinliğe devam edilebilir. |
| **SÜREÇ (UYGULAMA BASAMAKLARI)** | 1.Öğrencilere etkinliğin amacının sınır kavramı hakkında farkındalık kazandırmak olduğu ve sınır ihlallerinin neler olabileceğini fark etmek olduğu söylenir. 2. Bolu İl Milli Eğitim Müdürlüğü Yerel Hedef İçerik Hazırlama Komisyonunun hazırladığı Sınır Koyma konulu ilkokul öğrenci sunumu akıllı tahtada açılır ve öğrencilere sunum üzerinden 10-15 dakika bilgi verilir.3.Uygulayıcı kesilerek hazır hale getirilen sınır ihlallerinin yer aldığı örnek senaryo kartlarını, oyun kartlarını, öğretmen masasının üstüne koyar.4.Öğrencilerden rastgele seçilen öğrenci tahtaya çağrılarak oyun kartlarından bir tane çeker. Uygulayıcı öğrenciye çektiği kartta yazan olayın hangi sınır ihlaline girdiğini sorar. Sınır ihlali karşısında nasıl tepki verebileceğini sorar ve öğrencinin cevabını bekler. Öğrenci bulmakta zorlanıyorsa uygulayıcı ipucu vererek bulmasına yardımcı olur. (Uygulayıcıya not).5. Aşağıdaki sorular ile etkinlik sürecinin değerlendirilmesi sağlanır. - Sınır ihlalleri konusunda farkındalık kazandınız mı?  - Bu zamana kadar maruz kaldığınız ama fark etmediğiniz sınır ihlalleri var mı? Varsa neler açıklayınız. -Herhangi bir sınır ihlali ile karşılaşırsan sınır koymak için neler yapabileceğini öğrendin mi?  |

  

**İLKOKUL ETKİNLİKLERİ**

**(Sınırlarımı Öğreniyorum)**

|  |  |
| --- | --- |
|   **AMAÇ** | Sınır kavramı hakkında farkındalık kazandırmak. Öğrencinin gelişim düzeyine uygun olarak sınır kavramının somutlaştırılmasını sağlamak. |
|  **SINIF DÜZEYİ**  | 1-2. sınıflar |
|  **SÜRE** | 40 dakika (1 ders saati) |
| **ARAÇ-GEREÇLER** | 1.Bolu İl Milli Eğitim Müdürlüğü Yerel Hedef İçerik Hazırlama Komisyonunun hazırladığı Sınır Koyma konulu ilkokul öğrenci sunumu.2.Sınır ihlali olan ya da olmayan kısa örnek olay cümlelerini içeren animasyon3.Akıllı tahta ya da projeksiyon |
| **UYGULAYICI İÇİN HAZIRLIK** | 1. Bolu İl Milli Eğitim Müdürlüğü Yerel Hedef İçerik Hazırlama Komisyonunun hazırladığı Sınır Koyma konulu ilkokul öğrenci sunumu ve animasyon indirilir. Sunumda yer alan konu başlıkları ve içerikler incelenir.2. Animasyonun açılıp açılmadığı kontrol edilir.3.Sınıfta yer alan tüm öğrencilere zamana dikkat edilerek söz hakkı verilmeye çalışılır. Bir ders saatinin yetmemesi durumunda bir sonraki ders saatinde de etkinliğe devam edilebilir. |
| **SÜREÇ (UYGULAMA BASAMAKLARI)** | 1.Uygulayıcı öğrencilere “bugün sınır koyma ile ilgili bir etkinlik yapacağız diyerek söze başlar. 2. Bolu İl Milli Eğitim Müdürlüğü Yerel Hedef İçerik Hazırlama Komisyonunun hazırladığı Sınır Koyma konulu ilkokul öğrenci sunumu akıllı tahtada açılır ve öğrencilere sunum üzerinden 10-15 dakika bilgi verilir.3. Sunum sonrası uygulayıcı öğrencilere şimdi bir animasyonla oyun oynacaklarını söyler. Oyunda sınır kavramı ile ilgili örnek cümlelerin bulunduğu ve sınıftan çağrılacak rastgele bir öğrencinin tahtaya çıkarak animasyondaki örnek cümleyi okuması ve cümle sınır ihlali ise YANLIŞ’ı sınır ihlali değilse DOĞRU’yu işaretlemesini ister. Her 10 doğru işaretlenen senaryo da oyun tamamlanır. Yanlış cevap verildiğinde oyun en başından başlar. Oyunda amaç gece nöbetçisi karakterinin geçilerek hedefe ulaşılmasıdır. 4. Aşağıdaki sorular ile etkinlik sürecinin değerlendirilmesi sağlanır. - Hayatımızda yer alan kurallar ve sınırlar hakkında bilgi edindi mi?  -Animasyonda yer alan sınır ihlalini içeren kısa örnek olaylardan biri sizin de başınıza geldi mi? -Herhangi bir sınır ihlali ile karşılaşırsan sınır koymak için neler yapabileceğini öğrendin mi? |