



Co-funded by  
the European Union



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

**E-STEAMSEL: STEAM ve SEL ile Gençleri Geleceğin  
İşgücü Piyasasına Hazırlıyor**

## **SEL(SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME) DERS PLANLARI**

Ortaklar:





# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511



## İçindekiler

Sosyal-Duygusal Öğrenme Nedir ve Neden Önemlidir?	4
5 Temel Sosyal-Duygusal Öğrenme Alanı	5
1. Öz Farkındalık	5
2. Öz Yönetim	6
3. Sosyal Farkındalık	6
4. İlişki Becerileri	6
5. Sorumlu Karar Alma	7
Sosyal-Duygusal Öğrenmenin Faydaları	8
Öğretmenler neden Sosyal Duygusal Öğrenmeyi (SDÖ) desteklemelidir?	8
Sosyal-Duygusal Öğrenme ve Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerilerinin Öğretimi	9
Öğretim yöntemleri nelerdir?	10
Proje Tabanlı Öğrenme Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerilerini Nasıl Geliştirebilir	10
SOSYAL DUYUŞSAL ÖĞRENMENİN ÇOK ÖNEMLİ BİR PARÇASI OLARAK MINDFULNESS	11
Yaratıcı Drama	12
KİM İÇİN?	13
SDÖ HAKKINDA DERS PLANLARI	14
Ders Planı 1: Duyguların dünyası	14
Ders Planı 2: "On cüzamlının iyileştirilmesi"	24
Ders Planı 3: Özgüven ve özgüven eksikliği	31
DERS PLANI 4: Sosyal Farkındalığı Keşfetmek	36
DERS PLANI 5: Eğitime Erişim ve Eşitliğin Teşvik Edilmesi	40
DERS PLANI 6: Çatışma Çözümünde Diyalog, Empati ve Şiddetsizliğin Teşvik Edilmesi	44



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

Ders Planı 7: Uygulamada Farkındalık	48
DERS PLANI 8: Doğal ve Diğer Afetlere Karşı Korunma	52
DERS PLANI 9: Başkasının Ayakkabılarıyla	56
Ders Planı 10: İlişki Becerileri / Etkili iletişim	60
Ders Planı 11: Duygularınızı ve Düşüncelerinizi Anlıyorum	65
DERS PLANI 12: Dijital Dünyada İletişim	69
Ders Planı 13: Nasıl Etkili Bir Lider Olunur?	74
Ders Planı 14: ETKİLİ İLETİŞİM KURARIM	78
Ders Planı 15: İletişim, Etkileşim	82
Ders Planı 16: Kendi Zaman Çizelgenizi Oluşturun	85
Ders Planı 17: İlişki Becerileri, Etkili İletişim	90
Ders Planı 18: Duygu ve Düşüncelerinizi Anlıyorum	94
Ders Planı 19: SORUMLULUKLARIMI BİLİYORUM	98



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

## Sosyal-Duygusal Öğrenme Nedir ve Neden Önemlidir?

### Sosyal-Duygusal Öğrenme Nedir?

Öncelikle sosyal-duygusal öğrenmenin ne olduğunu tanımlamak çok önemlidir. The Committee for Children'in web sitesi için yazılan bir makalede sosyal-duygusal öğrenmenin "okul, iş ve yaşam başarısı için hayati önem taşıyan öz farkındalık, öz denetim ve kişilerarası becerileri geliştirme süreci" olarak tanımlanabileceği belirtilmektedir.



**"Social-emotional learning (SEL) is the process of developing the self-awareness, self-control, and interpersonal skills that are vital for school, work, and life success."**

Committee for Children  
[cfchildren.org/what-is-social-emotional-learning](http://cfchildren.org/what-is-social-emotional-learning)

Öğrencileri olumlu ilişkiler kurmak, sorunları çözmek, akıllı kararlar almak ve gerekli öz farkındalık düzeyine ulaşmak için beceri, yetenek, araç ve bilgilerle donatarak insan gelişiminin hayati bir parçasıdır. Sosyal-duygusal öğrenme, eğitim başarısının temelini de sağlayabilir.

Ayrıca, sosyal-duygusal öğrenme, kapsayıcı öğrenme ve erişilebilir eğitim için yapılan baskılar bağlamında oynayacak bir role sahiptir. Okullar farklı geçmişlere sahip, çeşitli



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

zorluklarla karşılaşan insanları kucaklarken, öğrencilerin bunu anlamaları ve empati ve şefkat geliştirmeleri gerekir.



## 5 Temel Sosyal-Duygusal Öğrenme Alanı

Sosyal-duygusal öğrenme kavramını anlamak, onu bazı temel alanlara ayırarak yardımcı olabilir. Bu nedenle, Akademik, Sosyal ve Duygusal Öğrenme İşbirliği (CASEL), sosyal-duygusal öğrenme ile ilişkili beş temel beceri veya alanı özetleyen 'CASEL 5' çerçevesini oluşturmuştur.

Aşağıdaki bölüm, bu beş beceri alanını daha ayrıntılı olarak incelemektedir:

### 1. Öz Farkındalık

Öz farkındalık bazen sosyal-duygusal öğrenmede önde gelen beceri olarak tanımlanır. CASEL bunu "kişinin kendi duygularını, düşüncelerini ve değerlerini ve bunların bağlamlar arasında davranışı nasıl etkilediğini anlama" yeteneği olarak tanımlar.

Bir Landmark Outreach makalesi, öz farkındalıkla ilişkili bazı temel becerileri özetlemektedir. Bu beceriler, öğrencinin kendi duygularını tanıma ve tanımlama,



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

gerçekle eşleşen bir "benlik" algısı geliştirme, hedeflere ulaşma kapasitesine inanma ve güçlü ve zayıf alanlarını belirleme becerisini içerir.

Ek olarak, öz farkındalık geliştirmek, öğrencilerin önyargılarını ve önyargılarını yansıtma ve incelemelerini ve sürekli kişisel gelişimi kolaylaştıran bir zihniyet oluşturmalarını gerektirebilir. Esasen, öğrenciler için öz farkındalık, kendini yansıtma ve bir kişi olarak kim olduklarına dair bir anlayış oluşturmakla ilgilidir.

## 2. Öz Yönetim

Öz yönetim, öz farkındalıkla yakından ilişkili bir kavramdır ve birçok yönden gelişiminden kaynaklanmaktadır. Örneğin, CASEL çerçevesi öz yönetimi, kişisel özlemlere ulaşmak için "kişinin duygularını, düşüncelerini ve davranışlarını farklı durumlarda etkili bir şekilde yönetme" yeteneği olarak tanımlar.

Greater Good in Education'dan genel bir bakış bu kavramı daha da araştırıyor. Öz yönetimin, öğrencilerin düşüncelerini, davranışlarını ve duygularını yönlendirmelerini içeren bir süreç olduğunu ve böylece sadece kendilerine değil, çevrelerindeki de fayda sağlayan kararlar alma becerisi geliştirdiklerini belirtir.

Öz yönetimle ilişkili temel becerilerden bazıları, hedef belirlemeyi, dikkati sürdürmeyi, duyguları yönetmeyi ve kontrol etmeyi, dayanıklılık göstermeyi ve kişisel ilerleme sağlamak için geri bildirim kullanmayı içerir.

## 3. Sosyal Farkındalık

Sosyal-duygusal öğrenme ile ilişkili bir sonraki beceri alanı sosyal farkındalıktır. Bunu düşünmenin mükemmel bir yolu, onu öz farkındalıkla karşılaştırmaktır. İlki, öğrencilerin kendilerini ve eylemlerini anlama yeteneklerini ifade ederken, sosyal farkındalık, diğer insanların daha fazla farkına varmak ve onlara karşı şefkat hissetmekle ilgilidir.

Sosyal farkındalık aynı zamanda empati ve anlayış göstermeyi de içerir. Örneğin, Understood.org için yazılmış bir makale, sosyal farkındalıkla ilgili bazı becerileri



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

detaylandırıyor. Bu tür beceriler, başkalarının bakış açılarını anlama, farklı geçmişler ve kültürler açısından çeşitliliği takdir etme becerisini içerir.

Öğretmenlerin öğrencileri sosyal farkındalık kavramına daha aşina hale getirmelerinin yollarından biri, "başkalarına size nasıl davranılmasını istiyorsanız öyle davranın" olarak özetlenebilecek Altın Kural fikrini açıklamaktır.

## 4. İlişki Becerileri

Sosyal-duygusal öğrenme ile ilişkili dördüncü ana beceri alanı, ilişki becerileri alanıdır. İlişki becerileri genel olarak, diğer insanlarla olumlu ilişkiler kurma ve sürdürme ve yol boyunca olumsuz sosyal baskılara direnirken başkalarıyla etkili bir şekilde nasıl iletişim kuracağını öğrenme yeteneği olarak tanımlanabilir.

İlişki becerilerini geliştirmenin bir parçası, başkalarıyla iyi çalışmayı ve ortak amaç veya hedeflere ulaşmayı öğrenmektir. Ayrıca, bir ekibin parçası olarak çalışmaları veya bir ortakla işbirliği yapmaları istendiğinde öğrencilere yardımcı olabilecek çatışma çözümü ve işbirlikçi problem çözmeye de güçlü bir şekilde odaklanılır.

Ayrıca, sosyal-duygusal öğrenmenin ilişki becerileri bileşeninin önemli bir kısmı liderlik becerilerinin geliştirilmesini içerir. Bu tür becerileri aşılama, yalnızca bir grup insanı ortak bir hedefe götürme becerilerini geliştirmek anlamına gelmez, aynı zamanda bir sosyal adalet duygusu yaratmak ve diğer insanların ihtiyaçları ve hakları için ayağa kalkmaya istekli olmak anlamına gelir.

## 5. Sorumlu Karar Verme

Sosyal-duygusal öğrenme ile ilgili son ana alan sorumlu karar vermedir. Bu beceri, kişisel davranışların sonuçlarını veya farklı seçimlerden ortaya çıkması muhtemel potansiyel sonuçları göz önünde bulundurarak etik, güvenli, özenli ve yapıcı kararlar verme yeteneği olarak tanımlanabilir.



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

Sonuç olarak, sorumlu karar verme bileşeni, öğrencilere kararlarının potansiyel faydalarını ve sonuçlarını değerlendirmeyi öğretir. Aynı zamanda bu becerilerin okul içinde ve dışında uygulanmasıyla da ilgilidir.

Positive Action için yazılan bir makalede vurgulanan hususlardan biri, kararların sosyal, duygusal, fiziksel ve entelektüel sonuçları veya sonuçları olabileceğidir. Bir diğer kritik husus, öğrencilere olumlu kararların büyümeye ve olumlu değişime yol açabileceğini, olumsuz kararların ise tam tersi bir etkiye sahip olduğunu öğretmektir.

## Sosyal-Duygusal Öğrenmenin Faydaları

Sosyal-duygusal öğrenmenin önemi geniş anlamda açıklanabilir. Bununla birlikte, sürecin bazı somut ve ölçülebilir faydaları hakkında ayrıntılı bilgi vermek de yararlıdır. Neyse ki, konuyla ilgili araştırmalar her zaman ortaya çıkıyor ve sosyal-duygusal öğrenmenin ne kadar avantajlı olduğu konusunda iyi bir fikir edinebiliriz.

CASEL, sosyal-duygusal öğrenmenin akademik performansı artırabildiğini, sınıf içi davranışları iyileştirebildiğini, depresyon vakalarını azaltabildiğini ve öğrencilerin stresi yönetme becerilerini artırabildiğini gösteren dünyanın dört bir yanından araştırmaları derledi. Buna ek olarak, öğrenciler okulda ve yetişkinlikte ilerledikçe yoksulluğu azaltabilir, suç azaltabilir ve sosyal hareketliliği artırabilir. Diğer çalışmalar okuma, yazma ve matematik gibi alanlarda iyileşmeler olduğunu ortaya koymuştur.

İstihdam faydalarının da altını çizmek gerekir. Dünya Bankası Grubu'nun bir raporuna göre, işverenlerin yüzde 79'u sosyal-duygusal becerilerin başarı şansını belirleyen en önemli nitelikler olduğunu belirtmektedir. Dolayısıyla, sosyal-duygusal öğrenmenin öğretilmesi uzun vadeli kariyer beklentilerini iyileştirebilir.





# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

## **Öğretmenler neden Sosyal Duygusal Öğrenmeyi (SDÖ) teşvik etmelidir?**

Çocukluk ve ergenlik zor olabilir. Hepimiz, bu güçlü duyguları nasıl işleyeceğimizi anlamadan hayal kırıklığına uğradığımız, kafamızın karıştığı, kızdığımız veya korktuğumuz zamanlara bakabiliriz. Gençlerin bedenleri ve beyinleri çok hızlı bir şekilde değişiyor ve düzenli olarak yeni fikirler ve etkilerle bombardımana tutuluyorlar. Ebeveynler olarak, çocuklarımızın bu dalgalı sularda gezinmelerine yardımcı olmak için elimizden gelenin en iyisini yapıyoruz, ancak yeni teknoloji ve değişen ideolojilerle, en iyi ne söyleyeceğimizi ve yapacağımızı her zaman bilmiyoruz. Bugün çocuk olmak, gençliğimizden farklı görünüyor. Ancak değişmeyen şey, işlemesi öğretilen çocukların, duygularını anlamak ve yönetmek, duygusal olarak zeki yetişkinler olmak için daha donanımlıdır.

Araştırmalar bize günümüzde çocukların hem sınıf içinde hem de dışında giderek daha fazla dikkatinin dağıldığını, baskı altında olduğunu ve endişeli olduğunu söylüyor. Neyse ki araştırmalar, okullar SDÖ'ye odaklandığında, öğrencilerin olumlu tutum ve davranışlarda, amaç duygusunda, güven ve empatide artış gösterdiğini de göstermiştir. Ebeveynleri ve akranlarıyla olan ilişkileri, akademik performanslarının yanı sıra gelişir. En önemlisi, çocukların duygusal sıkıntılarında azalma olur.

Basitçe söylemek gerekirse, düzenli olarak sosyal ve duygusal öğrenme ile meşgul olan çocukların ne hissettiklerini, neden böyle hissettiklerini ve duygularıyla nasıl çalışacaklarını anlama olasılıkları daha yüksektir.

## **Sosyal-Duygusal Öğrenme ve Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerilerinin Öğretimi**

Proje yapmak ile proje tabanlı öğrenme arasında bir fark olduğu gibi, SDÖ becerileri ve okuryazarlıkları ile SDÖ'nün bir model veya çerçeve olarak öğretilmesinde de benzer bir fark vardır.

Açıklığa kavuşturmak gerekirse, Sosyal-Duygusal Öğrenme sadece öğrencilere 'SDÖ becerilerini' öğretmek değildir, aynı zamanda sosyal-duygusal kavramları, uygulamaları



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

veya davranışları tartışan, araştıran veya başka bir şekilde içeren akademik dersler ve üniteler oluşturma meselesi değildir. Aksine, Sosyal-Duygusal Öğrenme, 'okulu' daha insani ve bütün hale getirmede ileriye doğru atılmış önemli bir adımdır. Kendisinden daha az didaktiktir (bir model olarak) modern, hiper bağlantılı bir dünyada çocukların giderek karmaşıklaşan yaşamlarının zorlukları ve fırsatları için empati kurar.

Kavramsal olarak bu, zihniyet, tutum, bilişsel davranış, öz düzenleme, sebat, empati, pozitiflik ve rasyonellik gibi fikirleri içerir.

Pratik düzeyde, bu, kendini izleme, kişinin kendisiyle ilgili inançları, hedef belirleme, karar verme, öz bakım ve başkalarıyla sağlıklı ilişkiler geliştirme ve sürdürme becerisi gibi davranışları içerir. İnsanlar doğası gereği sosyal organizmalardır (ihtiyaç, içgüdü, dürtü veya zorunluluk) ve hem sosyal etkileşimlerde hem de sosyal ilişkilerde gezinmek, bir kişinin yaşamı boyunca refahında önemli bir rol oynar (Weissberg ve Cascarino, 2013).

Bu tür fikir ve davranışların akademik performans üzerindeki etkisi yeterince tahmin edilebilir: Bağlantılı topluluklara gömülü sağlıklı ilişkilerde mutlu insanlar okuldaki performansa yardımcı olur. Bu muhtemelen çocukların ve okulun ötesinde de geçerlidir. Her zaman olduğu gibi, nedeni sonuçtan ayırmanın zorluğu var, ancak sağlıklı, mutlu insanların geliştiğini ve gelişen insanların (çok boyutlu bir şekilde: ilişkilerde, sağlıklarıyla, finansal olarak vb.) genellikle 'mutlu' olduğunu hayal etmek zor değil.

## Öğretim yöntemleri nelerdir?

Bu etkinlik kitapçığında ders planlarının hazırlanmasında 3 yöntem kullanılmıştır.

1. Probleme dayalı öğrenme
2. Yaratıcı Drama
3. Farkındalık



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

## Proje Tabanlı Öğrenme Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerilerini Nasıl Geliştirebilir?

Proje Tabanlı Öğrenme atölyelerinin birçok kolaylaştırıcısı, katılımcıların okullarından veya sınıf seviyelerinden ideal mezunlarının özelliklerini hayal etmelerini sağlayarak başlar.

Eğitimciler, "Öğrencilerinizin sizinle geçirdikleri yıldan sonra ne bilmelerini ve yapabilmelerini istiyorsunuz?" sorusuna bireysel olarak yanıt verirler. Daha sonra yanıtlar toplanır ve tüm grup olarak belgelenir. Ben kendim bu protokolü anaokulundan üniversiteye kadar ülke çapında binlerce eğitimciyle yaptım. Sonuçlar her zaman aynıdır. Listenin neredeyse tamamı ilk bakışta müfredatın dışındadır. Arada bir, akıcı bir şekilde okumak gibi bir şey listeyi oluşturur, ancak içerik çoğunlukla eksiktir. Bunun yerine, öğretmenlerin önerdiği şey becerilerdir. Listelenen özelliklerin birçoğu 'sosyal beceriler', ki ben bu terimden nefret etmeye başladım. İdeal bir mezunun sahip olması gereken özelliklerin aslında sosyal ve duygusal yetkinlikler olduğunu fark ettim. Öğretmenlerle bu protokolü uyguladıktan sonra, şimdi CASEL yetkinliklerini göstererek ve ideal mezun hedefleri ile beş CASEL kategorisi ve alt başlıkları arasında bağlantı kurmalarını sağlayarak bunu takip ediyorum.

## MINDFULNESS SEL'İN ÇOK ÖNEMLİ BİR PARÇASI

Avrupa'da ve aslında küresel olarak gençlerin karşı karşıya olduğu mevcut bir ruh sağlığı krizi olduğunu gösteren önemli araştırmalar yapılmıştır. Öğretmenler toplumsal sorunların ön saflarında yer aldığından, zihinsel ve duygusal olarak da acı çekiyorlar.

Son zamanlarda, SDÖ programları, etkinliği artırmak için rutin olarak farkındalık uygulamalarını dahil etmeye başlamıştır.

Bu programlar genellikle "perspektif alma becerilerini, empatiyi ve olumlu ruh halini (örneğin, iyimserliği öğrenmek, şükran pratiği) teşvik etmek için literatürü kullanmak" ile birlikte nefes alma ve aktif dinlemeye odaklanır.



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

Ek olarak, uygulamaların ve literatürün çoğu, bilinçli nezaket eylemlerini ve hizmete dayalı faaliyetleri, birbirleri için nezaket eylemlerini teşvik ederek ve toplu olarak kişinin kendisi ve başkaları için empatiyi teşvik eden toplum hizmeti-öğrenme faaliyetlerine katılarak olumlu bir sınıf iklimini teşvik etmeye odaklanmaktadır.

Hem SDÖ hem de farkındalık birbirinden bağımsız faydalar sunarken, aynı anda uygulandıklarında en etkilidirler. Araştırmalar, zor bir görevle karşı karşıya kaldıklarında, hem SDÖ hem de farkındalık programlarına katılan öğrencilerin, yalnızca bir SDÖ programına katılan öğrencilere kıyasla, görev sırasında olduğu kadar ilk sinirlilik duyguları söz konusu olduğunda da daha iyi direnç gösterdiğini göstermiştir. Farkındalık, bir çocuğun tüm potansiyeline dokunmaya yardımcı olabilir. Günümüzde öğrencilerin karşılaştığı önemli ruh sağlığı sorunlarıyla mücadele etmek için SDÖ ve farkındalık birlikte uygulanmalıdır.

Araştırmacılar, Covid-19 pandemisinden önce bile, SDÖ programını dikkatle alan çocukların

a) bilişsel kontrol ve stres fizyolojisinde daha fazla gelişti;

b) daha fazla empati, perspektif alma, duygusal kontrol, iyimserlik, okul benlik kavramı ve farkındalık bildirdi,

c) kendi bildirdiği depresyon ve akran dereceli saldırganlık belirtilerinde daha fazla azalma gösterdi,

(d) akranları tarafından daha sosyal olarak derecelendirildi ve

(e) akran kabulünde (veya sosyal metrik popülerliğinde) artış.

Farkındalık programlarının çocukların sinir sistemi üzerindeki etkisini göz önünde bulunduran araştırmacılar, "baş ağrısı, karın ağrısı, anksiyete ve depresyon gibi stresle ilişkili semptomlarda bir azalma tespit edilebildiğini" buldular. .



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

Farkındalık programları, tükenmişliği azaltarak ve öğretmenleri kalıcılığını artırarak öğretmenlere doğrudan fayda sağlar. Değerli yılların deneyimine sahip eğitimcilerin bu programlardan yararlandığı gösterilmiş olsa da, öğretmen adayları da "öğrenciler daha resmi bir sınıf rolü üstlenmeden önce eğitime izin veren proaktif bir yaklaşım, öğretmen esnekliğini kolaylaştırabilecek duygularla ilgili becerilerin geliştirilmesi için özellikle yararlı bir fırsat sunabileceğinden" farkındalık uygulamalarından da yararlanmıştı.

## Yaratıcı Drama

Yaratıcı drama, SDÖ alanında kullanabileceğimiz etkili bir yöntem olarak karşımıza çıkmaktadır. Dramayı hayatın provası olarak gördüğümüzde, drama etkinliklerinin konusu ne olursa olsun, 5 SDÖ alanını da destekleyecek ve geliştirecektir. Drama, insan etkileşimi ile oldukça ilişkilidir. Drama tüm iletişim süreçlerinden oluşur.

Dramatik oyunun, çocuğun tamamen benmerkezci bir varlıktan bir varlığa dönüşmesine yardımcı olduğu belirtildi. Dramatik oyunlarda çocuklar kendilerine ait bir dünya yaratırlar. Şimdiye kadar çözemedikleri gerçek hayat problemlerini bu hayal dünyasında çözmeye çalışırlar. Bu deneyimleri tekrarlar, yeniden canlandırır ve yeniden yaşarlar (McCaslin, 2000, s. 5).

Yaratıcı drama, hayal gücünü geliştirme, bağımsız düşünmeyi ve işbirliğini teşvik etme, sosyal farkındalık oluşturma, başkalarının bakış açılarını alma, sağlıklı bir duygu salınımını teşvik etme ve konuşma alışkanlıklarını geliştirme fırsatı sağlayabilir.

Yaratıcı drama, fikirlerin, duyguların ve tutumların özgürce ifade edilmesi için doğal bir araçtır (Heinig, 1993). Drama, öz farkındalık, sosyal farkındalık, duyguları ele alma, kendini kabul etme, duygularla başa çıkma, başkalarıyla etkileşim, iletişim, çatışma çözümü için değerli bir araçtır.

Drama, konuşmanın sözsüz bileşenleri de dahil olmak üzere dinleme ve konuşma ile ilgilenen sözlü müfredatta hayati önem taşır. Herhangi bir yan koçluk aktivitesi yapmak için yönergeleri takip etmek için dinlemek gerekir. Drama seansları aynı zamanda



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

empatik dinleme etkinliklerini de içerir (Cottrell, 1987). Her sınıf, öğretmen, açık eğitim amacı için organizatör de dahil olmak üzere bir gruptan oluşur. Bunu en etkili şekilde başarmak için yüksek derecede uyumlu bir etkileşim gereklidir (Heinig, 1993, s. 44).

SDÖ çok önemlidir, bu nedenle çocukların ve yetişkinlerin duyguları anlamak ve yönetmek, olumlu hedefler belirlemek ve bunlara ulaşmak, başkaları için empati hissetmek ve göstermek, olumlu ilişkiler kurmak ve sürdürmek ve sorumlu kararlar almak için gerekli bilgi, tutum ve becerileri edindikleri ve etkili bir şekilde uyguladıkları süreçtir (CASEL, 2017). Drama, çocuklara zor konuları keşfetme, tartışma ve bunlarla başa çıkma ve duygularını destekleyici bir ortamda ifade etme fırsatları verir. Kendi kültürel değerlerini ve başkalarının geçmiş ve şimdiki kültürel değerlerini keşfetmelerini sağlar. Onları yaratıcı düşünmeye ve hareket etmeye, öğrenmenin her alanında uygulanabilecek eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerini geliştirmeye teşvik eder. Drama yoluyla çocuklar sorumlu roller üstlenmeye ve seçimler yapmaya, kendi öğrenmelerine katılmaya ve rehberlik etmeye teşvik edilir. Öğretmenler daha açık uçlu bir yaklaşım benimseyebilir ve öğrenme sürecine en az ürün kadar, hatta üründen daha fazla odaklanabilirler.

Modlle platformumuzdan daha fazlasını okuyun: <http://elearn-e-steamselel.upt.pt/>

## KİMİN İÇİN?

Bu etkinlik kılavuzu ve etkinlik kitabı, öğretmenlerin sınıf içi uygulamalara örnek olması amacıyla oluşturulmuştur. Öğretmenlerimiz bu etkinlikleri diledikleri gibi kullanabilir veya değiştirerek sınıfa uyarlayabilirler. Öğretmenlerimize yeni öğrenme tasarımları oluşturmaları için ilham verebilir.



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

## SDÖ İLE İLGİLİ DERS PLANLARI

### DERS PLANI 1

### Duyguların Dünyası

Prof. Tudose Rodica

Ders: Temel Duygular/Çeşitli Duygular

Konu: Duyguların dünyası

Sınıf: 5. sınıf

Süre: 2 saat

1. Hedef Sonuçlar:

1.1 Bilişsel Süreç Çıktıları:

**Merkez disiplininin çıktıları:**

- Kendisi ve başkalarıyla ilgili olarak yaşanan çeşitli duyguları tanımak

1.2. Sosyal Ürün Çıktıları:

- Öğrenciler ve öğretmenler arasında işbirliği ve işbirliğinin geliştirilmesi;
- "Duygu" kavramını tanımlamak
- Çeşitli destekleri kullanarak duyguları belirleme
- Olumlu duyguları olumsuz duygulardan ayırt etmek
- Duygularla ilgili çalışmalar yaparak öğrencilerin yaratıcılıklarını teşvik etmek.

2. Kullanılan Malzemeler:



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

-Çalışma; boya kalemleri; ifade çıkartmaları; metinler - destek; flipchart sayfaları, ifade kartları, dizüstü bilgisayar, video projektörü, manyetik tahta

### 3. Kaynaklar

- İnsan kaynakları: öğrenciler, öğretmenler
- Bilgi kaynakları: eğitim platformları (mentimetre, Wordwall)
- Aktiviteyi organize etme biçimleri: önden, bireysel, gruplar halinde

### 4. Öğrenme Yöntem ve Teknikleri

-konuşma, açıklama, okuma, alıştırma, keşif, gözlem, beyin fırtınası, didaktik oyun

### 5. Faaliyet Sırasında Oluşturulması Düşünülen Gruplar:

- öğrenciler homojen gruplara ayrılır - 12 yaşındaki kız ve erkek,
- 4/6 öğrenci/grup (alınan görevlere bağlı olarak)

### 6. Uygulama Aşaması;

#### 6.1 Hazırlık Aşaması:

- Bazı faaliyetler için öğrenciler 6 öğrenci/grup olmak üzere dört çalışma grubuna ayrılır.
- Her grup, çözümleri/çözme görevlerini sınıfa sunacak bir grup lideri seçer.
- Her grup düzeyinde, tüm görevlerin tamamlandığını işaretleyecek bir editör seçilir.





# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

## 6.2: Problem Durumunu Öğrenciye Sunma :

- Duygular hakkında diyalog (beyin fırtınası yöntemi)
- Duygular, hisler deyince aklınıza ne geliyor?

### AÇIKLAMA

Duygular, içinde yer aldığımız durumlara ve olaylara çeşitli tepkileri ifade eden, kısa süreli ve değişen yoğunluktaki duygusal deneyimlerdir.

Duygu kelimesi Latince emotionis'ten gelir, çeviride tepki getiren dürtü.

- Duygular hayatta kalmamıza ve refahımıza nasıl katkıda bulunur?

### AÇIKLAMA

Duygular, çeşitli kriz durumlarında karar vermemize, harekete geçmemize ve harekete geçmemize yardımcı olur ve ayrıca duygular, ilişki kurduğumuz kişileri anlamamıza yardımcı olur.

Duygular, çeşitli kriz durumlarında karar vermemize, harekete geçmemize ve harekete geçmemize yardımcı olur ve ayrıca duygular, ilişki kurduğumuz kişileri anlamamıza yardımcı olur. Duygular, çeşitli kriz durumlarında karar vermemize, harekete geçmemize ve harekete geçmemize yardımcı olur ve ayrıca duygular, ilişki kurduğumuz kişileri anlamamıza yardımcı olur.

- Duygularımızı saklayabilir miyiz?
- Günlük hayatınızdaki bazı duyguları sıralayabilir misiniz?

## 6.3: Bilgi Edinme (Yönlendirici Sorular)



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

\* Bugünün konusu bizi duyguların büyüleyici dünyasına götürecektir.

Duygular şunlar olabilir:

Olumlu duygular	Olumsuz duygular
<ul style="list-style-type: none"><li>• takdir</li><li>• sevinç</li><li>• tutku</li><li>• inanç</li><li>• iyimserlik</li><li>• mutluluk</li><li>• umut</li><li>• sempati</li><li>• zevk</li><li>• şükran</li><li>• ek</li><li>• itibar</li><li>• heves</li><li>• güven</li><li>• yüceltme,</li><li>• emniyet</li><li>• kabul</li><li>• teşekkürler</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• korku</li><li>• suç</li><li>• nefret</li><li>• umutsuzluk</li><li>• öfke</li><li>• intikam</li><li>• kötümserlik</li><li>• endişe</li><li>• sıkıntı</li><li>• bıkkınlık</li><li>• iğrenme</li><li>• üzüntü</li><li>• Caydırmaya</li><li>• öfke</li><li>• Öfke</li><li>• kıskançlık</li><li>• hayal kırıklığı</li><li>• öfke</li></ul>



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

- memnuniyet

- pişman olmak
- keder

## 6.4: Fikir Geliştirme

\* Her biri 4 üyeden oluşan 6 gruba ayrılan öğrenciler aşağıdaki görevi çözeceklerdir:

- Duygu kutusundan, her grubun bir temsilcisi, bir duyguyu temsil eden bir figür içeren bir kart çekecektir (örneğin, mutluluk, korku, üzüntü, öfke, şaşkınlık, öğrenme). Diğer grupların, diğerlerinin hangi duyguları aldığını bilmesine gerek yoktur. Her grup, duyguyu sanatsal bir temsil aracılığıyla sunar: pantomim/metin. Diğer gruplar sunulan her duyguyu tahmin etmelidir

\* Öğrenciler bir yarışmaya katılmaya davet edilir: *Duyguları tanıyalım!*

- 6 kişilik 4 takım oluşturulur: kırmızı, mavi, sarı, yeşil takım

- Her takım, duyguları temsil eden figürler içeren kartlar alır

- Öğrencilere bilinen öykü ve şiir parçaları okunur ve ilgili parçanın parçası olduğu şiiri/öyküyü tanımaları ve parçada adı geçen karakterin yaşadığı duyguyu ifade eden figürün bulunduğu kartı almaları gerekir.

- Okunan parçadaki karakterin duygusal durumuna karşılık gelen kartı alan takım kırmızı bir nokta alır ve yanlış cevap veren takım hiçbir şey almaz.

- Sonunda alınan noktalar sayılır ve en çok kırmızı nokta toplayan takım kazanan ilan edilir. Diğer takımlar kazanan takımı tezahürat yapacak ve takdir edecek.

## 6.5: Ürün Geliştirme:

\* Öğrencilerden çalışma yapraklarındaki görevleri çözmeleri istenir (EKTE)

**Olası çözümlerin belirlenmesi;**



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

\* Öğrencilerden ekteki bağlantıdaki alıştırmayı çözmeleri istenir: Gruba göre sırala  
– olumlu duygular/olumsuz duygular

<https://wordwall.net/resource/54945678/positive-emotions-and-negative-emotion>

s

<https://wordwall.net/resource/54945678>



## En İyi Çözümü Seçmek:

\* Duyguların "renkleri vardır..."

- Öğrenciler, hissettiklerine göre her duygu için uygun rengi adlandıracaklardır.



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511



## 6.6. Paylaşma ve Yansıtma

### TAKIM ÇALIŞMASI

\* Öğrenciler duygularla ilgili eserler oluşturmak için gruplar halinde çalışacaklar (bir duyguyu ifade eden kelimeler - "Kelime bulutu"). Böyle:

- 1.GRUP : mutluluk
2. GRUP: sürpriz
3. GRUP: üzüntü
- 4.GRUP : tiksinti
5. GRUP: kızgın
- 6.GRUP : korku

### 6.7 Değerlendirme:

Her öğrenci, etkinlik sırasındaki durumuna karşılık gelen ifadeyi içeren çıkartmayı duygu tablosuna yapıştıracaktır.

Öğretmen, öğrencilerin etkinliğe katılımı ile ilgili genel değerlendirmeler yapar.



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

- **EKLER**

## ÇALIŞMA

### EGZERSİZ 1

- Öfkeyi ifade eden figürü renklendirin.



- **EGZERSİZ 2**

- RESİMLERİ İLGİLİ DUYGUYLA EŞLEŞTİRİN.





# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

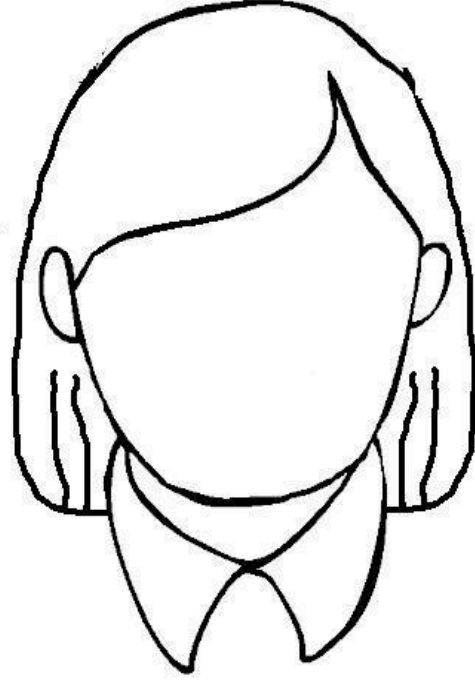
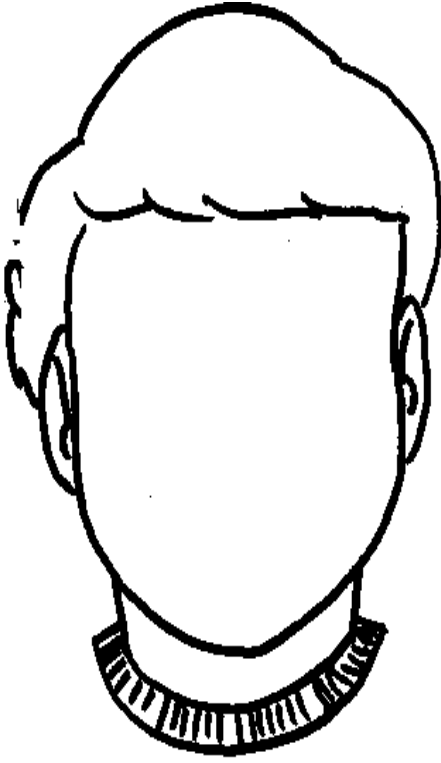


- EGZERSİZ 3
  - AŞAĞIDAKİ FIGÜRÜ (BURUN, GÖZLER, AĞIZ, KAŞLAR) BİR DUYGUYU İFADE EDECEK ŞEKİLDE ÇİZİN.



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511



TEAMWORK:

TAKIM ÇALIŞMASI:

MENTIDE YAZIN: [www.menti.com](http://www.menti.com)

- KORKU fikrini ifade eden en az 7 kelime yazın

<https://www.menti.com/aljqmg8xmdwc>

- SÜRPRİZ fikrini ifade eden en az 5 kelime yazın

<https://www.menti.com/almh49g2s7ck>

- ÜZÜNTÜ fikrini ifade eden en az 8 kelime yazın

<https://www.menti.com/aleq59d5wtwo>





# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

- İĞRENME fikrini ifade eden en az 5 kelime yazın

<https://www.menti.com/algw8qcgjgwr>

- ÖFKE fikrini ifade eden en az 7 kelime yazın

<https://www.menti.com/aln97a29xb6>

- HAPINESS fikrini ifade eden en az 7 kelime yazın

<https://www.menti.com/al74e2butwfh>

Go to www.menti.com and use the code 5698 2463

Scrie cel puțin 7 cuvinte care exprimă emoția teamă

Word cloud containing: inferior, slab, respine, inutil, neimportant, înfricoșat, speriat, neajutorat, exclus, copleșit, nesigur, nervos, persecutat, îngrijorat, amenințat, anxios, inutit.

Go to www.menti.com and use the code 6519 1204

Scrieți cel puțin 5 cuvinte care exprimă emoția SURPRIZĂ

Word cloud containing: uluit, entuziasmat, speriat, confuzi, perplex, confuz, mirat, uimit, deziluzionat.

Go to www.menti.com and use the code 5215 5475

Scrieți cel puțin 8 cuvinte care să exprime emoția tristețe

Word cloud containing: vulnerabil, suferind, vinovat, dezamăgit, neputincios, fragil, disperat, insingurat, ranchiunos, abandonat, izolat, ramit, deprimat, victimizat, stăpânit.

Go to www.menti.com and use the code 8971 7331

Scrieți cel puțin 5 cuvinte care exprimă emoția deznădăjduit

Word cloud containing: detestabil, dezamăgit, dezaprobator, respingător, îngrozitor, revoltat, critic, ezitant.



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511



## DERS PLANI 2

## " On cüzamlinın iyileşmesi " (Luka 17,11-19)

Prof. Tudose Rodica

Ders: Alınan iyilik için şükran

Konu: " On cüzamlinın iyileşmesi " (Luka 17,11-19)

sınıflar: VI

Süre: 2 saat

Öğretmen tarafından hazırlanan ders planı: Rodica Tudose

1. Hedef Sonuçlar:

1.1 Bilişsel Süreç Çıktıları:

**Merkez disiplininin çıktıları:**

- *İncil, dini ve edebi olarak incelenmiş metinlerin öğretimini dikkate alarak birkaç manevi rol modeli sunmak*



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

- **Etkinlikler sırasında sınıf arkadaşlarıyla olumlu ilişki kurabilme, görevleri öğrenme, ders sırasında tartışılan ikilemler, ahlaki ve dini davranış kurallarını kullanma.**

## 1.2. Sosyal Ürün Çıktıları:

- Öğrenciler ve öğretim elemanları arasında işbirliği ve dayanışmayı geliştirmek;
- Tanrı'ya ve diğer hayırseverlere minnettarlığı ifade etmenin yollarını örneklemek;
- Yaşamımız boyunca etkileşimde bulunduğumuz insanlara teşekkür etmenin önemine değinerek;
- Diğer konularda edinilen bilgileri kullanarak Şükran üzerine projeler oluşturarak öğrencilerin yaratıcılığını teşvik etmek (Sanat eğitimi, BİT, Romen dili)

## 2. Kullanılan Malzemeler:

- Dizüstü bilgisayar, video projektörü, çalışma sayfaları, pptx. sunum , Kutsal Kitap , internet bağlantısı , flipchart sayfaları , işaretleyiciler , beyaz tahta mıknatıslar

## 3. Kaynaklar

- İnsan Kaynakları: Öğrenciler, Öğretmenler
- Bilgi kaynakları: eğitim platformları (learningapps.org; wordwall.net/ro , padlet , mentimeter , flipgrid , youtube )
- Aktiviteyi organize etme yolları: önden, bireysel, gruplar halinde

## 4. Öğrenme Yöntem ve Teknikleri



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

- konuşma, açıklama, okuma, problem çözme, rastgele çark, düşünme şapkaları, Aziz Kutsal Yazıları ile çalışma, destekleyici metinler, AEK kaynakları

## 5. Faaliyet Sırasında Oluşturulması Düşünülen Gruplar:

- Öğrenciler homojen gruplara ayrılır – 12 yaşında kızlar ve erkekler,  
- 5 öğrenci / grup

## 6. Uygulama Aşaması;

### 6.1 Hazırlık Aşaması:

- Öğrenciler, her biri 5 öğrenci / grup olmak üzere dört çalışma grubuna ayrılır.  
- Her grup, görevlerin çözümlerini sınıfın karşısında sunacak bir grup lideri seçer.  
- Her grup düzeyinde, tüm görevlerin tamamlandığını işaretlemek için bir editör seçilir.

### 6.2: Problem durumunu öğrenciye sunma:

- Bir ppt materyaline dayalı olarak, öğrencilere minnettarlığın insanların yaşamlarındaki önemini vurgulamak için Hristiyan erdemleri hakkında bir hikaye sunulur.

### 6.3: Bilgi Edinme (Yönlendirici Sorular)

\*bir öğrenci " On cüzzamlının iyileşmesi " ayetini okur - (Luka 17, 11-19)

### 6.4: Fikir Geliştirme



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

\* Öğrencilerden Ders başlığı için bir açıklama bulmaları istenir:

- şifa = sağlıklı hale getirmek, iyileştirmek, iyileşmek

- on rakamı = iyileşen on kişi

- cüzzamlılar = tedavi edilemez bulaşıcı bir hastalıktan muzdarip insanlar,

\* Şükran kavramını daha iyi anlamak için yöntemi kullanacağız Düşünme Şapkaları

-Cüzzam bağlamda neyi sembolize ediyor?

- Kendimizi "cüzzam" dan nasıl arındırabiliriz?

-İyileşmenin alıcıları kimlerdir?

Neden on cüzzamlıdan sadece biri Tanrı'yı övmek için geri döndü?

-Kurtarıcı cüzzamlıları nereye gönderiyor?

-Yardım aldıktan sonra hangi ahlaki görevimiz var?

- Tanrı'dan ne alıyoruz, şükranla teşekkür ediyoruz?

- Kilise'nin Tanrı'yı onurlandırdığı ve yücelttiği en önemli dini vaaz nedir?

- Şu anki öneme sahip on cüzzamlıyı iyileştirme mucizesi mi? Neden?

- İyilik sadece tatmin olmak için mi yapılmalı?

\* Aşağıdaki kelimelerin anlamı açıklanmıştır :

İYİLİK = Birine verilen iyilik yardımı

MİNNETTAR = borç, bir hayırsevere karşı ahlaki yükümlülük.

## 6.5: Ürün Geliştirme:



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

\* Öğrencilerden bilgiyi kontrol etmek için aşağıdaki görevleri çözmeleri istenir:

<https://learningapps.org/watch?v=pnqfg6d3j20>

<https://learningapps.org/view15158081>

## olası çözümlerin belirlenmesi;

\*Öğrencilerden çalışma sayfasındaki alıştırmayı çözmeleri istenir **MINNETTAR OLURUM.....?**

\* Gruplara ayrılan öğrenciler, Tanrı'ya, ebeveynlerine, arkadaşlarına, komşularına şükranlarını ifade etmenin yollarını sunacaklar. Platform kelime duvarı kullanılır –

## Rastgele tekerlek (

[https://wordwall.net/resource/28253194/recuno%c8%99tin%c8%9b%c4%83\\_](https://wordwall.net/resource/28253194/recuno%c8%99tin%c8%9b%c4%83_))- her gruba minnettarlıklarını ifade etmeleri için konuyu vermek için.

## En İyi Çözümü Seçmek:

Dersten çıkarılan ahlaki dersler şöyle belirtilmiştir:

- Her şey için Tanrı'ya şükredelim!

- Bize yardım edenlere ve bize iyilik yapanlara minnettar ve minnettar olalım!

## 6.6. Paylaşma ve Yansıtma

\* Öğrenciler, şükranla ilgili çalışma kağıtlarını doldurmak için gruplar halinde çalışacaklardır. Böyle:

**GRUP I – MINNETTARLIKLA İLGİLİ İNCİL'DEN ALINTILAR VE ŞÜKRANLA İLGİLİ ATASÖZLERİ**

<https://padlet.com/fluturudiana/inv-turi-biblice-k065wrls6eyz26o5>



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

## GRUP II – MINNETARLIK YÜZLERİ

<https://www.youtube.com/watch?v=t61mMa-DJDE>

## GRUP III – MINNETARLIĞI İFADE EDEN SÖZLER

Scie cel puțin 4 cuvinte care exprima  
recunostinta.



## GRUP IV – ŞÜKRAN ÜZERİNE DÜŞÜNCELER

<https://www.youtube.com/watch?v=t61mMa-DJDE>

### 6.7 Değerlendirme:

"Galeri Turu" yöntemini kullanarak, öğrenciler en çok beğendikleri aktiviteye oy verecekler.

Öğretmen, öğrencilerin etkinliğe katılımı ile ilgili sözlü değerlendirmeler yapar.

EKLER:

**DÜŞÜNME ŞAPKASI**



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

## ÇALIŞMA

- Aşağıdaki ifadeleri kendinizle ilgili bilgilerle tamamlayın:

.....  
I go on a pilgrimage to

I thank God for .....





# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

I help the

.....

.....

I learn best from.....

## DERS PLANI 3

## Özgüven ve Özgüven Eksikliği

Konu: Sosyal Bilgiler

Sınıf: 3. sınıf

Süre: 2 saat

Öğretmen tarafından hazırlanan ders: Loredana – Doinița Chiscoci

1. Hedef Sonuçlar:



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

Öğrenme etkinliğindeki ve diğer etkinliklerdeki rolünün farkında olmak için öğrencilerin özgüvenlerinin geliştirilmesi

## **Bilişsel Süreç Çıktıları:**

**Bir kişinin bazı tanımlayıcı ahlaki özelliklerini belirlemek**

## **Merkez disiplininin çıktıları:**

Obj 1- motivasyon videosundan yola çıkarak değer yargılarında bulunmak;

Obj 2 - Öğrencilerin özgüven ile gönlüne uygun doğru kelimeleri/ifadeleri belirlemek;

Obj 3 - bazı kişisel niteliklerin ne olduğunun ve bunları hangi anlarda kullandıklarının farkında olmak;

Obj 4 - Çocuğun kendine güven ve başarısızlığın üstesinden gelme özellikleriyle ilgili olarak filmlerin ilettiği mesajlar üzerinde düşünmek;

Obj 5 - iki çocuk kategorisinin her biri için belirli özellikleri belirlemek: kendine güvenen/kendine güvenmeyen;

Obj 6 – başarısızlık hakkında gelecekte üzmeyecek/yardımcı olmayacak şekilde konuşun.

## **1.2. Sosyal Ürün Çıktıları:**

Grup içindeki insanlar arasındaki mevcut ilişkileri keşfetme

- Takım halinde çalışabilme

Öğrenciler Venn şemasını (çalışma notu) iki örnekle tamamlayacaklardır:

- Kendine güvenen çocuk;
- Kendine güveni olmayan çocuk.

İki çocuğun farklı özellikleri bilgisayarda görselleştirilecek, çocukların sadece kartlara seçip yazmaları gerekiyor. Çiftler halinde ortak özellikler oluşturacaklar.



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

Farklı özellikler için çözümleri kontrol etmek bilgisayarda da yapılacaktır.

<https://learningapps.org/watch?v=pxidu5mcj20>

## • İletişim

Öğrenciler filmi izleyecekler: <https://learningapps.org/watch?v=p2ae68ofc20> ve ana karakterin başarılı olmak için neye ihtiyacı olduğunu keşfedecekler.

Sorular ve Cevaplar oturumu:

Küçük çocuğun yerinde olsaydın nasıl hissederdin?

Küçük çocuğun jestleri ne gösteriyor?

Çocuğun merdiveni tırmanmak için neye ihtiyacı vardı?

Çocuk nasıl ortaya çıkıyor?

Baba ve büyükbaba ne yapmaya çalıştı?

Çocuk şapkasını nasıl yerleştirdi? Bu jest neyi gösteriyor?

Çocuk yeni meydan okuma karşısında nasıl ilerleyecek, babasının versiyonunu mu, büyükbabasının versiyonunu mu yoksa kendi versiyonunu mu seçecek?

Çocuğun çözümü bulmasına ne yardımcı oldu?

Baba ve büyükbabanın çocuğa karşı tutumu nedir?

Filminden nasıl bir ders alıyoruz?

- Problem ve çözüm odaklı fikirlerini paylaşabilme

## Yansıma:

*Kendimize inanmak her zaman başarılı olacağımız anlamına mı geliyor?*

*Özgüven başarısızlık zamanlarında bize nasıl yardımcı olur?*

## • Görev ve sorumluluklarını yerine getirme

Öğrenciler hem bireysel hem de gruplar halinde iş ödevlerini çözerler



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

## • Fikirlerini savunabilme

Öğrenciler fikirlerini somut argümanlarla desteklerler

- Ürünü etkili bir şekilde sunmak: Yansıma Dergisi
- İşbirliği ve yardımlaşmanın önemini kavranması

Öğretmen her gruba, yeni bir şey yapmak zorunda kaldıklarında kendilerini bulabilecekleri durumları içeren bir sayfa verecektir. Öğrencilerden ulaşmak istedikleri nokta üzerinde düşünmeleri istenecektir.

**2. Kullanılan Malzemeler:** video projektörü, hesap makinesi, çevrimiçi öğretim uygulamaları, motivasyonel video filmleri, çalışma sayfaları, flipchart sayfası, flipchart

## 3. Kaynaklar:

<http://clubami.alinablagoi.ro/cum-imbunatatim-stima-de-sine-a-copiluluiadolescentului>

## 4. Öğrenme Yöntem ve Teknikleri: münazara, sezgisel konuşma, alıştırmaya, oyunlaştırma, Venn şeması

Probleme Dayalı Öğrenme Yöntemi: açık uçlu bir problem çözme

Argümantasyona Dayalı Öğrenme Yöntemi: tartışma, argümantasyon, açıklama

Proje Tabanlı Öğrenme Yöntemi: Araştırmacı Gazeteci projesi

Teknik; Beyin fırtınası, ortak çalışma: Venn şeması

## 5. Faaliyet Sırasında Oluşturulması Düşünülen Gruplar:

Sınıf, her biri 5 öğrenciden oluşan 5 gruba/çifte ayrılacaktır.

## 6. Uygulama Aşaması



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

Oyun "Hissettim..." Bunun için sadece yarım renkli kağıda ve yazı gereçlerine (bir veya daha fazla renkli) ihtiyacımız var.

Bitmemiş cümleler içeren çalışma sayfaları:

*Kendimi bir aslan kadar cesur hissettim (kitaptaki değil...) ... .*

*Kendimi bir yunus kadar zeki hissettim... .*

*Kendimi bir ayı kadar güçlü hissettim... .*

*Kendimi bir kedi gibi oyuncu hissettim... .*

*Bir köpek kadar arkadaş canlısı hissettim ... .*

## 6.1. Hazırlık Aşaması

Gruplar, lider ve raportör kuruldu.

## 6.2. Problem durumunun öğrenciye sunulması

Görevlendirilen öğrenci, ikinci sınıfta Araştırmacı Günlüğünü sunar.

## 6.3. Bilgi Edinme (Yönlendirici Sorular)

Öğrencilerin bir başarısızlığa kabul edilebilir bir şekilde bakmak için bir *alıştırma yapacakları* "Benim numaram" oyununu öneriyorum. Adı'yi dinleyecekler (1:47'ye kadar), ardından hayatlarında materyalden ortaya çıktığı gibi kabul edilebilir bir şekilde sunacakları hoş olmayan bir anı seçecekler ("Ne zaman sorun yaşadığım doğru..., ama biliyorum ki daha iyi sonuçlar almak benim elimde...") Öğrenciler her biri bir post-it yazacak ve isteyen okuyacak. Öğretmen listeye kendi numarasını sunarak başlayacaktır.

<https://www.youtube.com/watch?v=KgsKtjS27IQ>

## 6.4. Fikir Geliştirme ve Probleme Yönelik İhtiyaçların Belirlenmesi



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

Adi'nin çocuklara mesajının son kısmını oynatacağım ve başka bir materyal yapmalarını önereceğim.

## 6.5. Ürün Geliştirme: Araştırmacı Dergi

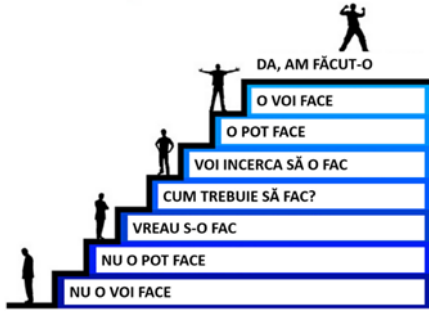
Olası Çözümleri Belirlemek: Benlik saygınızı artırmak için ne yapabilirsiniz?

En İyi Çözümü Seçmek: En iyi fikir ortaya çıkar.

Prototipi Yapmak: Benlik saygısı, hoş ya da daha az hoş durumlardan bağımsız olarak, deneyimler, duygular, kişisel ıstıraplar yoluyla "büyür".

## 6.6. Paylaşma ve Yansıtma: Bazı öğrenciler durumlarda ve grup tartışmalarında kendilerini "yansıtılar".

## 6.7. Değerlendirme





# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

## DERS PLANI 4

## Sosyal Farkındalığı Keşfetmek

**Konu: Sosyal farkındalık**

**Sınıf: 6. sınıf**

**Süre: 90 dakika**

### 1. Hedef Sonuçlar:

#### 1.1 Bilişsel Süreç Çıktıları:

##### ***Merkez disiplininin çıktıları:***

- Sosyal farkındalık ve toplumdaki önemi ile ilgili çeşitli kavram ve konuları tanımak

#### 1.2. Sosyal Ürün Çıktıları:

- Öğrenciler sosyal farkındalık kavramını ve empati ve anlayış oluşturmadaki önemini anlayacaklardır.
- Öğrenciler, topluluklarını ve ötesini etkileyen çeşitli sosyal sorunları belirleyeceklerdir.
- Öğrenciler, sosyal farkındalığı teşvik etmek ve sosyal sorunları ele almak için harekete geçmek için stratejiler geliştireceklerdir.

### 2. Kullanılan Malzemeler:

1. Beyaz tahta veya yazı tahtası
2. İşaretleyiciler
3. Sosyal konularla ilgili vaka çalışmaları veya senaryolar içeren bildiriler
4. İnternet erişimi (araştırma faaliyetleri için isteğe bağlı)



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

## 3. Kaynaklar

- İnsan kaynakları: öğrenciler, öğretmenler- Bilgi kaynakları: eğitim platformları (mentimetre, Wordwall)
- Aktiviteyi organize etme biçimleri: önden, bireysel, gruplar halinde
- [SOCIAL EMOTIONAL LEARNING VIDEO LESSON WEEK 9: SOCIAL AWARENESS! - YouTube](#)

## 4. Öğrenme Yöntem ve Teknikleri

- konuşma, açıklama, okuma, alıştırmaya, keşif, gözlem, beyin fırtınası, didaktik oyun

## 5. Faaliyet Sırasında Oluşturulması Düşünülen Gruplar:

- Öğrenciler heterojen gruplara ayrılır - kızlar ve erkekler
- 4/6 öğrenci/grup (alınan görevlere bağlı olarak)

## 6. Uygulama Aşaması;

### 6.1 Hazırlık Aşaması:

- Bazı faaliyetler için öğrenciler 6 öğrenci/grup olmak üzere dört çalışma grubuna ayrılır.
- Her grup, çözümleri/çözme görevlerini sınıfa sunacak bir grup lideri seçer.





# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

- Her grup düzeyinde, tüm görevlerin tamamlandığını işaretleyecek bir editör seçilir.

## 6.2: Problem durumunun öğrencilere sunulması:

Giriş (10 dakika):

- Derse, öğrencilere "sosyal farkındalık" teriminden ne anladıklarını sorarak başlayın. Yanıtlarını beyaz tahtaya yazın.
- Sosyal farkındalığın, yoksulluk, eşitsizlik, ayrımcılık ve çevresel kaygılar gibi sosyal konular hakkında bilgi ve anlayışa sahip olmak anlamına geldiğini açıklayın.
- Toplumda empati, anlayış ve olumlu değişimi teşvik etmede sosyal farkındalığın önemini tartışın.

Etkinlik 1: Sosyal Sorunları Anlamak (20 dakika):

- Öğrencileri küçük gruplara ayırın.
- Sosyal konularla ilgili vaka çalışmaları veya senaryolar içeren bildiriler dağıtın.
- Öğrenciler gruplarında vaka çalışmalarını analiz eder ve tasvir edilen sosyal sorunları, bireyler ve topluluklar üzerindeki etkiyi ve altta yatan olası nedenleri tartışırlar.
- Her grup bulgularını sınıfa sunarak tüm sınıf tartışmasını teşvik eder.

Etkinlik 2: Sosyal Sorunları Araştırma (20 dakika):

- Her gruba daha fazla araştırma yapmaları için belirli bir sosyal sorun atayın (örneğin, evsizlik, cinsiyet eşitsizliği, kirlilik).
- Öğrencilere kütüphane kaynaklarını veya interneti kullanarak bilgi toplamaları için zaman tanıyın.
- Öğrencilere, temel gerçekler, istatistikler ve örnekler dahil olmak üzere araştırma bulgularını özetleyen kısa sunumlar veya posterler oluşturmalarını söyleyin.
- Öğrencilerin bulgularını sınıfa sunmaları için zaman tanıyın, bilgi paylaşımını ve tartışmayı teşvik edin.



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

Etkinlik 3: Harekete Geçme (30 dakika):

- Öğrencileri, sosyal farkındalığı nasıl teşvik edebilecekleri ve topluluklarındaki sosyal sorunları nasıl ele alabilecekleri konusunda bir beyin fırtınası oturumuna dahil edin.
- Yaratıcılığı teşvik edin ve farkındalık kampanyaları düzenlemek, gönüllülük, bağış toplamak veya değişimi savunmak gibi fikirler önerin.
- Öğrencilerin belirli adımlar, gerekli kaynaklar ve zaman çizelgeleri dahil olmak üzere eylem planları geliştirmek için bireysel olarak veya gruplar halinde çalışmalarını sağlayın.
- Öğrencilere eylem planlarını sınıfla paylaşma fırsatı sunarak işbirliğini ve ilhamı teşvik edin.

Sonuç (10 dakika):

- Ders boyunca tartışılan kilit noktaları özetleyin, sosyal farkındalığın önemini ve kolektif eylemin gücünü vurgulayın.
- Öğrencileri, bilgi sahibi olarak, başkalarıyla empati kurarak ve anlamlı eylemlerde bulunarak sosyal farkındalıklarını geliştirmeye devam etmeye teşvik edin.
- Öğrencilere, küçük eylemlerin bile bir fark yaratabileceğini ve olumlu sosyal değişime katkıda bulunabileceğini hatırlatın.

## 6.3 Değerlendirme:

- Tartışmalar ve etkinlikler sırasında öğrenci katılımını ve katılımını gözlemleyin.
- Sosyal konulardaki öğrenci sunumlarının kalitesini ve derinliğini değerlendirin.
- Sosyal farkındalığı teşvik etmek için öğrencilerin eylem planlarının yaratıcılığını ve uygulanabilirliğini değerlendirin.



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

## DERS PLANI 5

## Eđitime Eriřimi ve Eřitliđi Teřfik Etmek

**Konu: Toplumsal Duyarlılık**

**Sınıf: 8. sınıf**

**Süre: 90 dakika**

**1. Hedef Sonuęlar:**

**1.1 Biliřsel Sũreę ıktıları:**

***Merkez disiplininin ıktıları:***

- Eđitime eriřim ve eřitlik ile ilgili eřitli kavram ve konuları ve bunun toplumdaki nemini tanımak

**1.2. Sosyal Őrũn ıktıları:**

- đrenciler, tũm bireyler iin eřit fırsatların teřvik edilmesinde eđitime eriřimin ve eřitliđin nemini anlayacaklardır.
- đrenciler, topluluklarında ve tesinde eđitime eriřim ve eřitliđin nũndeki engelleri belirleyeceklerdir.
- đrenciler, eđitime eriřim ve eřitliđi savunmak ve akranları arasında farkındalık yaratmak iin stratejiler geliřtireceklerdir.



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

## 2. Kullanılan Malzemeler:

1. Beyaz tahta veya yazı tahtası
2. İşaretleyiciler
3. Eğitim eşitsizliklerine ilişkin istatistikler içeren bildiriler (isteğe bağlı)
4. İnternet erişimi (araştırma faaliyetleri için isteğe bağlı)

## 3. Kaynaklar

- İnsan kaynakları: öğrenciler, öğretmenler
- Bilgi kaynakları: eğitim platformları (mentimetre, Wordwall)-Aktiviteyi organize etme biçimleri: önden, bireysel, gruplar halinde
- [Ensuring Educational Equity for All Students - YouTube](#)
- [Why Equity Matters in Education - YouTube](#)
- [Equality, Equity, and Social Justice - YouTube](#)

## 4. Öğrenme Yöntem ve Teknikleri

- konuşma, açıklama, okuma, alıştırma, keşif, gözlem, beyin fırtınası, didaktik oyun

## 5. Faaliyet Sırasında Oluşturulması Düşünülen Gruplar:

- Öğrenciler heterojen gruplara ayrılır - kızlar ve erkekler
- 4/6 öğrenci/grup (alınan görevlere bağlı olarak)



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

## 6. Uygulama Aşaması;

### 6.1 Hazırlık Aşaması:

- Bazı faaliyetler için öğrenciler 6 öğrenci/grup olmak üzere dört çalışma grubuna ayrılır.
- Her grup, sınıfa çözümleri/çözme görevlerini sunacak bir grup lideri seçer.
- Her grup düzeyinde, tüm görevlerin tamamlandığını işaretleyecek bir editör seçilir.

### 6.2: Problem durumunun öğrencilere sunulması:

Giriş (10 dakika):

- Öğrencilere eğitime, erişime ve eşitliğin ne anlama geldiğini düşündüklerini sorarak derse başlayın. Yanıtlarını beyaz tahtaya yazın.
- Kişisel gelişim, sosyal hareketlilik ve adil bir toplum yaratmada eğitimin önemini tartışın.
- Eğitime erişimin, geçmişleri veya koşulları ne olursa olsun tüm bireylerin kaliteli bir eğitim alma fırsatını ifade ettiğini, eğitim eşitliğinin ise herkesin eşit başarı şansına sahip olmasını sağlamak için kaynak ve destek sağlamayı vurguladığını açıklayın.

Etkinlik 1: Eğitimdeki Eşitsizlikleri Anlamak (20 dakika):

- Farklı bölgelerdeki veya topluluklardaki eğitim eşitsizliklerini gösteren istatistikler veya vaka çalışmaları sunun. Dinleyici notlarını kullanabilir veya ekranda görüntüleyebilirsiniz.
- Küçük gruplar halinde, öğrencilerin verileri analiz etmelerini ve yoksulluk, cinsiyet yanlılığı, engellilik ve coğrafi konum gibi eğitim eşitsizliklerine katkıda bulunan faktörleri tartışmalarını sağlayın.



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

- Öğrencilerin eğitim eşitsizliklerinin sonuçlarına ilişkin bulgularını ve bakış açılarını paylaşmalarına olanak tanıyarak tüm sınıf tartışmasını kolaylaştırın.

Etkinlik 2: Eğitime Erişimin Önündeki Engeller (20 dakika):

- Öğrencileri çiftlere veya küçük gruplara ayırın.
- Her gruba eğitime erişim ve eşitlik için belirli bir engel sağlayın (örneğin, altyapı eksikliği, sınırlı kaynaklar, ayrımcılık). Onlardan beyin fırtınası yapmalarını ve bu engelin öğrencilerin eğitime erişimi üzerindeki etkisini tartışmalarını isteyin.
- Her grubun bulgularını sunmasını, belirlenen engeller ve potansiyel çözümleri hakkında bir sınıf tartışmasını teşvik etmesini sağlayın.

Etkinlik 3: Savunuculuk ve Farkındalık (30 dakika):

- Öğrencileri, topluluklarında eğitime erişimi ve eşitliği nasıl savunabilecekleri konusunda bir tartışmaya dahil edin.
- Öğrencileri, akranları ve daha geniş topluluk arasındaki eğitim eşitsizlikleri hakkında farkındalık yaratmak için beyin fırtınası yapmaya ve fikirler geliştirmeye teşvik edin.
- Öğrenciler, eğitime erişimin ve eşitliğin önemini vurgulamak için posterler oluşturabilir, bilinçlendirme kampanyaları düzenleyebilir, makaleler yazabilir veya sosyal medya içeriği geliştirebilir.
- Öğrencilerin savunuculuk fikirlerini sınıfa sunmaları, işbirliğini ve geri bildirimini teşvik etmeleri için zaman tanıyın.

Sonuç (10 dakika):

- Bireyler ve bir bütün olarak toplum için eğitime erişimin ve eşitliğin önemini vurgulayarak ders boyunca tartışılan kilit noktaları özetleyin.
- Savunuculuk fikirlerini uygulayarak ve eğitim eşitsizlikleri hakkında farkındalık yaratarak öğrencileri harekete geçmeye teşvik edin.
- Öğrencilere, küçük eylemlerin bir fark yaratabileceğini ve topluluklarında olumlu bir değişim yaratma gücüne sahip olduklarını hatırlatın.



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

## 6.3 Değerlendirme:

- Tartışmalar ve etkinlikler sırasında öğrenci katılımını ve katılımını gözlemleyin.
- Eğitim eşitsizlikleri ve savunuculuk fikirleri üzerine öğrenci sunumlarının kalitesini ve derinliğini değerlendirin.
- Sınıf tartışmaları yoluyla öğrencilerin eğitime erişim ve eşitlik anlayışlarını ve değişimi teşvik etmek için stratejiler önerme becerilerini değerlendirin.

## DERS PLANI 6

Çatışma Çözümünde Diyalog, Empati ve Şiddetsizliği  
Teşvik Etmek

**Konu: Toplumsal Duyarlılık**

**Sınıf: 7. sınıf**

**Süre: 90 dakika**

**1. Hedef Sonuçlar:**

**1.1 Bilişsel Süreç Çıktıları:**

**Merkez disiplininin çıktıları:**

- Diyalog, empati ve toplumdaki önemi ile ilgili çeşitli kavram ve konuları tanımak

**1.2. Sosyal Ürün Çıktıları:**

- Öğrenciler, çatışmaların çözümünde diyalog, empati ve şiddet içermeyen yaklaşımların önemini anlayacaklardır.
- Öğrenciler aktif dinleme, perspektif alma ve yapıcı iletişim becerilerini geliştireceklerdir.



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

- Öğrenciler, kişisel yaşamlarındaki çatışmaları çözmek ve barışçıl etkileşimleri teşvik etmek için şiddet içermeyen stratejiler uygulayacaklardır.

## 2. Kullanılan Malzemeler:

1. Beyaz tahta veya yazı tahtası
2. İşaretleyiciler
3. Çakışma senaryoları içeren dinleyici notları (isteğe bağlı)
4. Rol yapma aksesuarları (isteğe bağlı)

## 3. Kaynaklar

- İnsan kaynakları: öğrenciler, öğretmenler
- Bilgi kaynakları: eğitim platformları (mentimetre, Wordwall)
- Aktiviteyi organize etme biçimleri: önden, bireysel, gruplar halinde
- [Move nonviolence / U5 / Criteria for the choice of nonviolent action - YouTube](#)
- [How To Deal With Conflict - YouTube](#)
- [Conflict Resolution Strategies for Kids by WholeHearted School Counseling - YouTube](#)

## 4. Öğrenme Yöntem ve Teknikleri

- konuşma, açıklama, okuma, alıştırma, keşif, gözlem, beyin fırtınası, didaktik oyun

## 5. Faaliyet Sırasında Oluşturulması Düşünülen Gruplar:





# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

- Öğrenciler heterojen gruplara ayrılır - kızlar ve erkekler
- 4/6 öğrenci/grup (alınan görevlere bağlı olarak)

## 6. Uygulama Aşaması;

### 6.1 Hazırlık Aşaması:

- Bazı faaliyetler için öğrenciler 6 öğrenci/grup olmak üzere dört çalışma grubuna ayrılır.
- Her grup, sınıfa çözümleri/çözme görevlerini sunacak bir grup lideri seçer.
- Her grup düzeyinde, tüm görevlerin tamamlandığını işaretleyecek bir editör seçilir.

### 6.2: Problem durumunun öğrencilere sunulması:

Giriş (10 dakika):

- Derse, çatışmaların ne olduğunu ve farklı durumlarda nasıl ortaya çıkabileceklerini tartışarak başlayın.
- Çatışmaları barışçıl bir şekilde çözmenin önemini ve şiddet veya saldırganlığın olumsuz sonuçlarını açıklayın.
- Çatışma çözümü için etkili stratejiler olarak diyalog, empati ve şiddetsizlik kavramlarını tanıttin.

Etkinlik 1: Empati ve Perspektif Almayı Anlamak (20 dakika):

- Öğrencileri empati hakkında bir tartışmaya dahil edin, bunu başkalarının duygularını anlama ve paylaşma yeteneği olarak tanımlayın.
- Öğrencilerin eşleştiği ve sırayla kişisel bir deneyimi veya zorlu bir durumu paylaştığı bir etkinlik düzenleyin. Dinleyici aktif dinleme pratiği yapar ve konuşmacının duygularını ve bakış açısını yansıtarak empati gösterir.



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

- Çatışma çözümünde empatinin önemi ve anlayış ve çözümün geliştirilmesine nasıl yardımcı olabileceği konusunda bir sınıf tartışması başlatın.

Etkinlik 2: Şiddetsiz İletişim (20 dakika):

- İhtiyaçları ifade etmenin, dinlemenin ve çatışmaları barışçıl bir şekilde çözmeyen bir yolu olarak şiddetsiz iletişim (Şİ) kavramını tanıtır.
- Şİ'nin dört bileşenini tartışın: gözlem, duygu, ihtiyaç ve istek. Her bileşeni göstermek için örnekler verin.
- Öğrencileri küçük gruplara ayırın ve onlara çatışma senaryoları sunun. Gruplarında, öğrenciler çatışmaları çözmek için Şİ'yi uygulama pratiği yaparlar. Onları farklı bakış açılarını düşünmeye ve karşılıklı yarar sağlayan çözümler bulmaya teşvik edin.
- Her grubun çatışma çözme sürecini sunmasını ve şiddetsiz iletişim kullanmanın etkinliğini tartışmasını sağlayın.

Etkinlik 3: Rol Oynama ve Çatışma Çözümü (30 dakika):

- Sınıfı küçük gruplara ayırın ve her gruba bir çatışma senaryosu atayın.
- Hem çatışan tarafları hem de arabulucuları canlandırarak sahne sağlayın veya öğrencileri senaryoları canlandırmaya teşvik edin.
- Öğrenciler, çatışmaları çözmek için diyalog, empati ve şiddet içermeyen yaklaşımları uygulama pratiği yaparlar. Onları aktif olarak dinlemeye, ihtiyaçlarını ve duygularını ifade etmeye ve karşılıklı olarak kabul edilebilir çözümler aramaya teşvik edin.
- Rol oyunlarından sonra, çatışma çözme sürecinde karşılaşılan zorluklar ve başarılar hakkında bir sınıf tartışması başlatın. Saygılı iletişimin ve kazan-kazan çözümleri bulmanın önemini vurgulayın.

Sonuç (10 dakika):

- Çatışma çözümünde diyalog, empati ve şiddetsizliğin önemini vurgulayarak ders boyunca tartışılan kilit noktaları özetleyin.



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

- Öğrencileri, çatışmaları barışçıl bir şekilde çözmek için bu stratejileri günlük yaşamlarında uygulamaya teşvik edin.
- Öğrencilere çatışmaların hayatın normal bir parçası olduğunu ve herkesin daha barışçıl ve anlayışlı bir topluma katkıda bulunabileceğini hatırlatın.

## 6.3 Değerlendirme:

- Tartışmalar ve etkinlikler sırasında öğrenci katılımını ve katılımını gözlemleyin.
- Öğrencilerin rol oyunlarında ve çatışma çözme senaryolarında empati ve şiddetsiz iletişim uygulama becerilerini değerlendirin.
- Diyaloğun, empatinin ve şiddetsizliğin önemi üzerine sınıf tartışmaları sırasında öğrencilerin düşüncelerini ve katkılarını değerlendirin.

## DERS PLANI 7

## Uygulamada Farkındalık

**Konu: Yurtseverlik ve Yurttaşlık Kültürü ve Etik**

**Sınıf: ortaokul seviyesi**

**Süre: 90 dakika**



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

## 1. Hedef Sonuçlar:

### 1.1 Bilişsel Süreç Çıktıları:

#### **Merkez disiplininin çıktıları:**

- Sosyal duygusal öğrenme ve farkındalık kavramları ile ilgili çeşitli kavram ve konuları tanımak

### 1.2. Sosyal Ürün Çıktıları:

- Öğrenciler, farkındalık yollarından birini kullanarak Sosyo-duygusal öğrenme (SEL) kavramını nasıl uygulamaya koyacaklarını anlayacaklardır.
- Öğrenciler, bireyin refahını etkileyen çeşitli sorunları tanımlayacaktır.
- Öğrenciler, günlük yaşamlarında farkındalık tekniklerini nasıl kullanacakları konusunda pratik adımlar geliştireceklerdir.

## 2. Kullanılan Malzemeler:

1. Beyaz tahta veya yazı tahtası
2. Araştırma ve pratik faaliyetler için Youtube'dan CD çalar veya müzik / videolar

## 3. Kaynaklar

- İnsan kaynakları: öğrenciler, öğretmenler
- Bilgi kaynakları: İnternet-Aktiviteyi organize etme biçimleri: önden, bireysel, gruplar halinde
- <https://www.youtube.com/watch?v=Ma1asVktl8Q> ( The Four Elements of Nature)



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

## 4. Öğrenme Yöntem ve Teknikleri

-konuşma, açıklama, okuma, rahatlama, meditasyon, beyin fırtınası vb.

## 5. Faaliyet Sırasında Oluşturulması Düşünülen Gruplar:

-Öğrenciler heterojen gruplara ayrılır - kızlar ve erkekler  
- 5 öğrenci/grup (alınan görevlere bağlı olarak)

## 6. Uygulama Aşaması;

### 6.1 Hazırlık Aşaması:

- Bazı faaliyetler için öğrenciler 5 öğrenci/grup olmak üzere dört çalışma grubuna ayrılır.
- Her grup, çözümleri/çözme görevlerini sınıfa sunacak bir grup lideri seçer.
- Her grup düzeyinde, tüm görevlerin tamamlandığını işaretleyecek bir editör seçilir.

### 6.2: Problem durumunun öğrencilere sunulması:

Giriş (10 dakika):

- Öğrencilere mindfulness kelimesini duyduklarında ne anladıkları sorulur. Cevapları beyaz tahtaya yazılır.



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

- Öğrencilere, farkındalığın tam olarak mevcut olma, nerede olduğumuzun ve ne yaptığımızın farkında olma ve etrafımızda olup bitenlerden aşırı derecede reaktif veya bunalmamış olma temel insan yeteneği olduğu söylenir. Öğrencilere, farkındalığın çeşitli meditasyon türleri (oturma, yürüme, ayakta durma: yoga, einstellen, vb., kısa duraklamalar, spor vb.) gibi kanıtlanmış tekniklerle geliştirilebileceği söylenir.
- Mindfulness etkinliklerinin günlük faydalar için önemi tartışılır.

Etkinlik 1: Farkındalığı anlamak (20 dakika):

- Öğrenciler çiftlere ayrılır.
- Öğrenciler, farkındalık yaklaşımlarından birinin videosuna bakarlar.
- Çiftler halinde, öğrenciler farkındalığın temel ilkelerini ve bunların fiziksel ve zihinsel refah üzerindeki potansiyellerini tartışırlar.
- Her çift bulgularını sınıfa sunarak tüm sınıf tartışmasını teşvik eder.

Etkinlik 2: Farkındalığın Etkisini Araştırma (20 dakika):

- Her çiftte araştırılacak alan için ek bir görev atanır.
- Öğrencilere internet bilgilerini araştırmaları için zaman verilir.
- Çiftler bulgularını sınıftaki okul arkadaşlarına sunarlar. Bu bulgular sınıfta tartışılır.

Etkinlik 3: Farkındalık meditasyonu (30 dakika):

- Öğrenciler, 2013 yılında Birleşmiş Milletler Barış Kutbu Ödülü'nü alan gönüllü bir dernek olan Bruno Groening Circle of Friends'in müziği eşliğinde meditasyon yaparak farkındalığın pratik kullanımını araştırırlar.
- Gerçek meditasyondan önce, öğrencilere ellerini ve bacaklarını çaprazlamamaları ve zihinlerini boşaltmaya çalışmaları veya en azından meditasyon sırasında olumlu bir şeye odaklanmaları veya düşünmeleri



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

söylenir. Meditasyon konusu, rahat duyguları en üst düzeye çıkarmak için doğa ile bağlantılıdır.

- Öğrenciler meditasyonun bitiminden sonra duygularını paylaşırlar.

Sonuç (10 dakika):

- Farkındalık tekniklerinin günlük yaşamlara dahil edilmesinin refah için önemi de dahil olmak üzere kilit noktalar özetlenir ve tartışılır.
- Öğrenciler, etkinlikleri sırasında daha huzurlu olmak, öğrenmeye daha fazla odaklanmak ve böylece okulda daha iyi sonuçlar almak için farkındalık tekniklerini kullanmaya teşvik edilir. .

## 6.3 Değerlendirme:

- Tartışma ve etkinlikler sırasında öğrencilerin katılımı ve katılımı gözlemlenir
- Meditasyon bittikten sonra öğrencilerin duyguları değerlendirilir.
- Öğrencilerin mindfulness tekniklerini günlük yaşamlarında kullanma planları değerlendirilir.



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

## DERS PLANI 8

## Doğal ve Diğer Afetlerden Korunma

**Ders: Sosyal Duygusal Öğrenme**

**Konu: Doğal ve Diğer Afetlere Karşı Koruma**

**Sınıf: İkincil seviye**

**Süre: 90 dakika**

### 1. Hedef Sonuçlar:

#### 1.1 Bilişsel Süreç Çıktıları:

##### **Merkez disiplininin çıktıları:**

- İklim değişikliği, insan yapımı veya doğal afetler kavramlarını tanımak ve sellerin etkilerinin nasıl azaltılacağına dair çözümler. Ağustos 2023'ün başında Slovenya'da meydana gelen son seller, 1991'deki bağımsızlıktan bu yana Slovenya'daki en kötü doğal felaketti ve altı kişinin ölümüne ve birkaç milyar Euro değerinde evlerin, toplulukların ve çevrenin hasar görmesine ve tahrip olmasına neden oldu.

#### 1.2. Sosyal Ürün Çıktıları:

- Öğrenciler, hem doğal hem de insan kaynaklı iklim değişikliği kavramlarının önemini kavrayacak, eleştirel düşünme ve eleştirel medya okuryazarlığının yanı sıra empati ve aktivizm geliştireceklerdir.
- Öğrenciler iklim değişikliğinin zorluklarını, sel gibi olumsuz sonuçlarını belirleyecek ve bunları kendi deneyimleriyle karşılaştıracaklardır.
- Öğrenciler, iklim değişikliğinin azaltılması ve doğal afetlerin önlenmesini savunmak için stratejiler geliştireceklerdir.





# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

## 2. Kullanılan Malzemeler:

1. Beyaz Tahta
2. Araştırma faaliyetleri için internet erişimi

## 3. Kaynaklar

- İnsan kaynakları: öğrenciler, öğretmenler
- Bilgi kaynakları: İnternet
- Aktiviteyi organize etme biçimleri: önden, bireysel, gruplar halinde
- <https://www.youtube.com/watch?v=b0fBr2S93rw>

## 4. Öğrenme Yöntem ve Teknikleri

- Konuşma, eleştirel düşünme ve eleştirel medya okuryazarlığı, beyin fırtınası

## 5. Faaliyet Sırasında Oluşturulması Düşünülen Gruplar:

- Öğrenciler heterojen gruplara ayrılır - kızlar ve erkekler alınan görevlere bağlı olarak

## 6. Uygulama Aşaması;



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

## 6.1 Hazırlık Aşaması:

- Bazı faaliyetler için öğrenciler 5 öğrenci/grup olmak üzere dört çalışma grubuna ayrılır.
- Her grup, sınıfa çözümleri/çözme görevlerini sunacak bir grup lideri seçer.
- Her grup düzeyinde, tüm görevlerin tamamlandığını işaretleyecek bir editör seçilir.

## 6.2: Problem durumunun öğrencilere sunulması:

Giriş (10 dakika):

- Ders, öğrencilere Ağustos 2023'te Slovenya'da meydana gelen sellerle ilgili kişisel deneyimlerini ve onlar hakkında ne düşündüklerini sorarak başlıyor. Cevapları beyaz tahtaya yazılır.
- Doğal afetleri önlemenin önemi tartışılır ve öğrencilerin fikirleri yazılır.
- Onlara küresel iklim değişikliği konusu anlatılıyor. Ulaşım, hayvancılık, sanayi, ormanların temizlenmesi vb. gibi çeşitli nedenler dikkate alınır. Sıcak dönemlerin ve buzul çağı dönemlerinin Dünya yaşam döngüleri için vakaların yanı sıra bulut tohumlama, jeomühendislik vb. gibi hava olaylarıyla ilgilenen modern teknolojinin olumsuz kullanımı sunulmaktadır. İklim değişikliğinin azaltılmasına yönelik acil ihtiyaç, empati ve aktivizm bulmalarına yardımcı olmak için öğrencilere açıklanır.

Etkinlik 1: İklim Değişikliği Zorlukları (20 dakika):

- En acil iklim değişikliği sorunları, internette kısa video klipler izledikten sonra öğrencilerle tartışılıyor. Öğrencilere iklim değişikliği konusyla bağlantılı Sürdürülebilir Kalkınma Amacı sunulur.
- Küçük gruplar halinde, öğrenciler Slovenya'daki sellerin olası nedenleri hakkında internette ek veriler bulmaya çalışırlar ve daha sonra kendi potansiyel çözümleri için beyin fırtınası yaparlar. Ayrıca sellerin coğrafi



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

kapsamını ve neden bazı bölgelerde çok fazla sel olmadığını ve diğerlerinde olduğunu tartışıyorlar.

- Öğrencilerin konuyla ilgili görüşlerini veya deneyimlerini paylaşmalarını sağlamak için tüm sınıf tartışması yapılır.

Etkinlik 2: İklim Değişikliği Çözümleri (20 dakika):

- Öğrenciler çiftlere ayrılır.
- Her çift, iklim değişikliği sorununa özel bir çözüm seçer. Daha sonra her çiftten uygulanabilir buldukları ek çözümler için beyin fırtınası yapmaları istenir.
- Bulgular/görüşler her çift tarafından sunulur ve ardından Slovenya'daki son seller hakkında bir sınıf tartışması yapılır.

Etkinlik 3: Eleştirel Düşünme ve Eleştirel Medya Okuryazarlığı (30 dakika):

- Öğrenciler, sellerin etkisi ve sellerin neden önlenemediği hakkında internette makaleler veya video klipler ararlar.
- Bunu, eleştirel düşünme ve eleştirel medya okuryazarlığı etkinliğinden elde edilen beyin fırtınası bulguları takip eder. Hükümetin konumu, çevresel aktivizm, iklim şüpheci bakış açıları vb. gibi tüm bakış açıları dikkate alınır. Öğrencilere, önerilen tüm çözümlerin iklim değişikliğinin azaltılması için gerçekten iyi olup olmadığı sorulur.
- Öğrenciler, Slovenya'daki son sellerin ardından toplulukları nasıl daha iyi inşa edebilecekleri konusunda faaliyetler ve eylemler için fikirlerini, deneyimlerini ve kullanıma hazır fikirlerini sunarlar.

Sonuç (10 dakika):

- Kilit noktalar sınıfta tartışılmakta, bir yandan sel mağdurlarına yardım etmede empati ve aktivizm ihtiyacına odaklanılmakta, diğer yandan gelecekteki olası sellerin önlenmesi veya hafifletilmesine yönelik çözüm



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

ve faaliyetlerle uğraşırken kullanılan eleştirel düşünme ve eleştirel medya okuryazarlığı kullanılmaktadır.

- Öğrenciler, birey olarak harekete geçmeye, iklim değişikliğini azaltma uygulamalarıyla uyumlu hale getirmek ve ebeveynlerini, arkadaşlarını ve yerel toplulukları etkilemek için günlük alışkanlıklarını değiştirmeye teşvik edilir.

## 6.3 Değerlendirme:

- Öğrencilerin derse katılımı gözlemlenir. .
- Gelecekte taşkınların önlenmesi için çözümleri ve ezber bozan fikirleri değerlendirilir.eğitim eşitsizlikleri ve savunuculuk fikirleri üzerine öğrenci sunumlarının kalitesi ve derinliği.
- Öğrencilerin her biri, gelecekte iklim değişikliğinin azaltılması için belirli bir görev üstlenir.

## DERS PLANI 9

## Başkasının Yerinde

**Konu: Küresel Eğitim**

**Sınıf: Ortaöğretim Düzeyi**

**Süre: 90 dakika**

**1. Hedef Sonuçlar:**

**1.1 Bilişsel Süreç Çıktıları:**

***Merkez disiplininin çıktıları:***

- Toplumda aktivizm ve empati ile ilgili çeşitli kavram ve konuları tanımak

**1.2. Sosyal Ürün Çıktıları:**



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

- Öğrenciler, Birden Fazla Hikaye kartlarını kullanarak kendi deneyimlerini açabilecek ve konuşabilecekler.
- Öğrenciler empati, aktivizm ve eleştirel düşünme gibi becerileri geliştireceklerdir.
- Öğrenciler, bir başkasının ayakkabılarında yürüyerek, her bireyin benzersiz deneyimleri için nasıl anlayış ve takdir uyandıracaklarını öğreneceklerdir.

## 2. Kullanılan Malzemeler:

1. Beyaz Tahta
2. Birden Fazla Hikaye kartı
3. Rol yapma (isteğe bağlı)

## 3. Kaynaklar

- İnsan kaynakları: öğrenciler, öğretmenler
- Bilgi kaynakları: İnternet
- Aktiviteyi organize etme biçimleri: önden, bireysel, gruplar halinde <https://www.morethanonestory.org/en>

## 4. Öğrenme Yöntem ve Teknikleri

- Konuşma, Gözlem, Rol Oynama, Eleştirel Düşünme



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

## 5. Faaliyet Sırasında Oluşturulması Düşünülen Gruplar:

- Öğrenciler heterojen gruplara ayrılır - kızlar ve erkekler
- Grup başına öğrenci sayısı göreve bağlıdır

## 6. Uygulama Aşaması;

### 6.1 Hazırlık Aşaması:

- Öğrenciler, 5 öğrenci/grup olmak üzere dört çalışma grubuna ayrılır.
- Her grup, sınıfa çözümleri/çözme görevlerini sunacak bir grup lideri seçer.
- Her grup düzeyinde, tüm görevlerin tamamlandığını işaretleyecek bir editör seçilir.

### 6.2: Problem durumunun öğrencilere sunulması:

Giriş (10 dakika):

- Derse, genel olarak başka bir yere göç etmek zorunda kalma konusunu ve özel olarak mülteciler konusunu tartışarak başlayın.
- Bu tür sorunlarla başa çıkmada aktivizm ve empati gibi becerilere sahip olmanın önemini açıklayın.
- Göçmenler / mülteciler sorunuyla başa çıkmak için etkili bir strateji olarak empati kavramını tanıttın.

Etkinlik 1: Ötekini Onun Yerine Yürüyerek Anlamak (30 dakika):

- Öğrenciler gruplara ayrılarak tartışmaya katılırlar. .
- Her öğrenci, görevlerin farklı dillerde yazıldığı Birden Fazla Hikaye kart setinden bir kart alır. Her öğrenci, örneğin çocukluğunda korktuğu gibi



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

görevinden bahseder. Diğer katılımcılar birbirlerinin hikayelerini dinler ve kabullenme, hoşgörü ve kendilerini başkasının yerine koyma pratiği yaparlar.

Tüm öğrencilerin görevlerinin bitiminden sonra, öğrencilerin diğer insanları daha iyi anlamaları ve kabul etmeleri için bu becerileri anlamaları ve geliştirmeleri için empati ve aktivizm tartışılır.

- Öğrencilerin eleştirel düşünme ve sorunların nedenlerini arama konusunda fikir edinmeleri için savaş, kıtlık veya sadece daha iyi yaşam fırsatları arama gibi göç ve mülteci nedenleri tanıtılmaktadır.
- Her yaştan, geçmişten ve kültürden insanlar arasında köprüler kurmak gibi Birden Fazla Hikaye kartı kavramları tartışılır. .
- Öğrenciler yine küçük gruplara ayrılarak kartlara yazılan görevlerden farklı bakış açılarını tartışır ve bunlar hakkında fikir ve fikir alışverişinde bulunurlar. Farklı bakış açılarını dikkate almaları ve ortak bir çözüm bulmaları teşvik edilir.
- Grubun her biri, Birden Fazla Hikaye kartındaki görevler ve mülteciler/göçmenler konusu hakkında kendi görüşlerini sunar. .

Etkinlik 3: Rol Oynama ve Çatışma Çözümü (30 dakika):

- Öğrenciler, her öğrencinin bir kartı olacak şekilde küçük gruplara ayrılır. Grup içindeki kartlardaki görevleri birleştirerek, her grup bir rol oyunu oluşturur. .
- Öğrenciler, rol yapma için hikayeyi başlatmak için hayal gücü, hikaye anlatımı ve yaratıcılık gibi becerileri uygularlar.
- Birbirlerinin fikirlerini, önerilerini ve ilhamlarını dinlemeleri öğretilir.
- Rol oyunları yapıldıktan sonra mülteci konusuna yönelik çözümler aranır.

Sonuç (10 dakika):



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

- Sonunda, Birden Fazla Hikaye kartları hakkında yorumlar öğrenciler tarafından sağlanır
- Mülteci/göçmenler hakkında faaliyet öncesi ve sonrası duygular ve yargılar tartışılır ve farklılıklar varsa tartışılır. .

## 6.3 Değerlendirme:

- Ders sırasında öğrencilerin katılımı gözlemlenir.
- Öğrencilerin empati ve aktivizm düzeyleri değerlendirilir.
- Empati ve aktivizm teşvik edilirken potansiyel öğrencilerin önerileri veya eleştirileri dikkate alınır.

## DERS PLANI 10

## İlişki Becerileri/Etkili İletişim

**Ders:** İletişim, Etkileşim

**Konu:** İlişki Becerileri / Etkili iletişim

**Sınıf:** Temel Seviye

**Süre:** 2 saat

### 1. Hedef Sonuçlar:

Öğrencilerin etkili iletişim becerilerinin geliştirilmesi

### Kazanç





# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

İletişim elemanlarını bilir.

Grup dinamiğinin önemini kavrar.

Grup arkadaşlarının adlarını sayar

İletişim ve etkileşimin önemini kavrar.

İletişim problemlerini inceler.

## 1.2. Sosyal Ürün Çıktıları:

Gruptaki kişiler arasındaki mevcut ilişkileri keşfetme

İletişim, fikirleri hızlı ve net bir şekilde iletme ve alma pratiğini alır.

İşbirliği, ortak bir hedefe ulaşmak için birlikte çalışma pratiğini gerektirir

Fikirlerini somut argümanlarla destekleyin

## 2. Kullanılan Malzemeler:

### 3. Kaynaklar:

## 4. Öğrenme Yöntem ve Teknikleri

Yaratıcı Drama, Rol Yapma, Doğaçlama

Probleme Dayalı Öğrenme Yöntemi

## 5. Faaliyet Sırasında Oluştugu Düşünülen Gruplar:

Sınıftaki öğrenci sayısına göre belirlenebilir. (En az 4 kişilik gruplar önerilir.)

## Isınma / Hazırlık

### Aktivite 1:

Lider, katılımcıları çembere davet eder. Kendini ve programı tanıtır. Katılımcılar müzik eşliğinde mekanda özgürce yürüyor. Yürürken kimseye bakmaması talimatı verildi.



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

Müzik durduğunda karşısındaki kişiyi hafif bir gülümseme ile selamlar. Tekrar yürür ve bu sefer karşısına çıkan kişiye başparmak yukarı hareketi yapar. Tekrar yürürler ve karşısındaki kişiyle tokalaşarak isimlerini söylerler. Tekrar yürümeye devam eder. Ayaklarınızla selamlayın.... ve benzeri.

## **Etkinlik 2: 'İsim transferi'**

Grup bir daire oluşturur. Katılımcılar sırayla sağlarındaki kişiye bakar, ellerini çırpar ve isimlerini söylerler. Aktivite, dairenin sağındaki bir tur tamamlanana kadar devam eder. Aktivite devam ederken birisi sola döner ve elini çırparsa, aktivite sola doğru devam eder. Oyun bir süre bu şekilde oynanır.

## **Etkinlik 3: Ritim Adı Oyunu**

Katılımcılar bir daire oluşturur. Lider adını heceler ve hareket ekler. Grup tekrar eder. Tüm katılımcılar söyleyene kadar devam edin.

## **Etkinlik 5: "Aşure Atölyesi" ve "Avukatla Aşure"**

Grup bir çember haline gelir, lider "Aşure yaptım, içinde her şey var, Tuğba yok" der. İsmi geçen kişi "Tuğba var, Ayşe yok" diyerek gruptan başka birinin adını söylüyor. Herkesin adı söylenene kadar oyun devam eder. Oyun çiftler halinde ikinci kez oynanır. Lider, bunun bir avukatla yapılan bir aşure oyunu olduğunu söylüyor. Bir aşure yaptım, içinde herkes var, .... "Yok" denilince bu kez isim söylenir, eş o kişinin isminin orada olduğunu söyler... o yok. Yanlış söyleyenler ses verirler, e - ı derler, nefes alırlar. Adını söyleyen kişi de yanan gruptan biri. Oyun bu şekilde devam eder.

## **Ara Değerlendirme:**

Birinci ve ikinci form arasındaki fark nedir? Bu şekilde insanlarla oyunlar aracılığıyla iletişim kurabileceğinizi hiç düşündünüz mü?

## **Etkinlik 6: "Donma, Yangın veya Çamura Saplanma"**

Gönüllü bir ebe gelir. Ebe, oyunun sonuna kadar katılımcılara dokunmaya çalışır. Dokunulan kişi bacaklarını açacak ve donacaktır. Bu kişinin tekrar hareket edebilmesinin tek yolu, birinin bacaklarının arasından geçmesini sağlamaktır. Bir süre



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

sonra oyuna başka bir ebe dahil olur. Ebeler herkesi dondurana kadar oyun devam eder.

## Etkinlik 6: Parazit Oyunu

Lider, 1-2-3 olmak üzere üç ayrı katılımcı grubu oluşturur. 1. grup ortada dururken, diğer 2. ve 3. gruplar mekanın zıt uçlarında durur. Lider 2. gruptan kendi aralarında bir cümle kurmalarını ister. 2. grup buldukları cümleyi karşı uçta duran 3. gruba iletmeye çalışırken, ortada duran 1. grup gürültü yaparak cümlenin 3. gruba ulaşmasını engellemeye çalışır. Üçüncü grup cümleyi tam olarak anladıklarından emin olduklarında cümleyi lidere aktarırlar. Süreç, grupların yer değiştirmesiyle devam ediyor. Süreç, tüm grup parazit rolünü deneyimlediğinde sona erer.

## Aktivite 7:

Katılımcılar A ve B gruplarına ayrılır. Liderin yönlendirmesi ile A grubu mekanda tek sıra sırasını alır. B grubu uzaydan çıkar. Lider, A grubuna, "Karşı gruba kısa bir hikaye ya da başınıza gelen kısa bir olayı anlatmanızı istiyorum" der. Mekanın dışında duran B grubu için, "İçeri girdiğinizde diğer grubun önündeki sıraya girin. Grupta karşılaştığınız kişi size başına gelen bir hikayeyi anlatacaktır. Onu dinliyormuş gibi yapıyorsunuz ama sağındaki kişinin ne konuştuğunu dinleyin." diyor. B grubunun direktifinden habersiz olan A grubunun hikayesi sona erdiğinde lider süreci durdurur. Lider, B grubundaki katılımcılara sırayla diğer katılımcının ne dediğini sorar. A grubundaki hikaye sahibi tarafından onaylandığında hikayenin kendisine değil, sağdaki kişiye ait olduğu anlaşılır. Süreç, tüm katılımcıların düşüncelerini ifade etmesiyle sona erer.

## Ara Değerlendirme:

Lider gruba, "Hikayelerinizi anlatırken nasıl hissettiniz?" sorusunu yöneltti.

Lider gruba, "Parazit oyununu iletişimle ilişkilendirdiğimizde, bu oyun bize neyin gerekli olduğunu söylüyor?" diye sordu.

İletişimin ne olduğu ve iletişim öğeleri kağıt kartona yazılır ve duvara asılır.

## ANİMASYON



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

**1. ETKİNLİK: Lider**, katılımcıları 4 kişilik gruplara ayırır. Her gruba kart dağıtılır. Gruplardan iletişim engellerini göz önünde bulundurarak 5 yazmalarını ve bunlardan birini seçerek fotoğraf karesi olarak canlandırmalarını ister. Her canlandırmadan sonra gruba kağıda yazdıkları engellerin neler olduğu sorulur ve kağıda okunur.

Fotoğraf çerçevesi tekniği: Katılımcıların tıpkı bir fotoğrafta olduğu gibi bedenlerini kullanarak bir durumu veya anı resmetmelerine denir.

**2. ETKİNLİK:** Öğrenciler aynı gruplarla devam ederler. Bir önceki etkinlikte belirledikleri iletişim güçlüğü ile ilgili kısa bir animasyon hazırlayıp sunmaları istenir. Animasyonda iletişim engeline ve çözüm önerisine yer vermeleri istenir.

## ARA DEĞERLENDİRME

Öğretmen öğrencilerle olan iletişim unsurlarını ve iletişim engellerini kısaca özetler ve tahtaya yazar. Bunun için kavram haritası ve beyin fırtınası tekniğini kullanabilirsiniz.

### Problem için fikir geliştirme ve ihtiyaçları belirleme

Öğrencilerden etkili iletişimin önündeki engellerin neler olduğunu ve nedenlerini bir kartona yazmaları istenir. Bunun için grup olarak çalışabilecekleri ve internet üzerinden araştırma yapabilecekleri söyleniyor.

### Ürün geliştirme:

İletişim Öğeleri / İletişim Engelleri / Etkili İletişim Yöntemleri oluşturulan 3 gruba dağıtılır. Bu konularla ilgili bir afiş ve slogan tasarımları istenir.

### Paylaşma ve Yansıtma

Gruplar çalışmalarını sınıfla paylaşır. İzleyiciler katkıda bulunmaya ve soru sormaya teşvik edilir.

### Genel değerlendirme

Grup daire içinde değerlendirilir.



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

Bugün fark ettim ki .....

Bugün fark ettim ki .....

İletişim .....

**DERS PLANI 11**

**Duygu ve Düşüncelerinizi  
Anlıyorum**



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

**DERS PLANI:** SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME

**KONU:** Empati Becerisi

**Etkinlik Adı:** Duygu ve Düşüncelerinizi Anlıyorum

**Amaç/HEDEF:**

Bu öğrenme tasarımı ile öğrencilerin empati ve dinleme becerilerini geliştirmeyi amaçlıyoruz. Drama yöntemi sayesinde öğrencilerin duygusal farkındalıklarını artırarak kendilerini ve başkalarını anlamalarını, empati kurmalarını ve aktif dinlemeyi öğrenmelerini sağlayacağız. Sosyal duyuşsal öğrenme alanlarından biri olan empati ve dinleme becerilerine yönelik bir ders planı içerir.

**Malzeme:**

- Beyaz tahta ve keçeli kalem
- Yaratıcı drama materyalleri (kostümler, aksesuarlar, sahne)
- Senaryolar veya problem örnekleri
- Müzik çalar
- Renkli kartonlar, kalemler
- Duygu kartları (Mutluluk, Üzüntü, Korku, Öfke, Şaşkınlık, İğrenme vb.)
- Boş kağıtlar ve renkli kalemler
- Rol kartları

**Sonuçları**



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

1. Empati ve dinleme becerilerinin kişisel ilişkiler, işyerinde iletişim ve liderlik gibi alanlarda ne kadar faydalı olduğunu fark eder.
2. Empati becerilerini geliştirir
3. Duygu, düşünce ve deneyimlerini paylaşmaya istekli olmak
4. Empati kurmanın en uygun yolunun karşısındakini etkili bir şekilde dinlemek olduğunu anlar.

## Hazırlık Isınma Aşaması

### Etkinlik 1: "Duygu Alışverişi"

Katılımcılar çembere davet edilir. Gruplar öğrencilerden rastgele seçim yöntemi ile oluşturulmuştur. (Küçük gruplar önerilir)

Her öğrenciye öğrenci sayısı kadar önceden hazırlanmış olan duygu kartları dağıtılır. Küçük gruplar halinde otururlar ve kartlarındaki duyguyu nasıl hissettiklerini ve bu duygunun nedenlerini grup arkadaşlarıyla paylaşmalarına izin verilir.

Duygu kartlarını değiştirin: Artık her öğrenci duygu kartını başka bir öğrenciyle takas edecek. Öğrencilerden az önce aldıkları karttaki duygu hakkında düşüncelerini ve bu konuda nasıl hissedeceklerini hayal etmelerini isteyin.

**Empati ile paylaşmak:** Her öğrenci sırayla aldıkları yeni duygu kartındaki duyguyu ifade edecek ve bu duygu hakkında nasıl hissettiklerini açıklayacaktır. Grup üyeleri, bu duyguyu yaşamak için ne tür durumlar veya olaylar düşünebileceklerini tartışacak ve birbirlerini anlamaya çalışacaklar.

**Duygu alışverişinin tekrarı:** Bu aktiviteyi birkaç kez tekrarlayın, öğrencilerin farklı duygular deneyimlemelerine ve bu duyguları başkalarıyla paylaşmalarına izin verin.

### Ara Değerlendirme:

Oyunun sonunda, öğrencilere deneyimi nasıl bulduklarını ve bu aktivitenin başkalarının duygularını anlamalarına nasıl yardımcı olduğunu tartışmaları için zaman verin.



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

## **ÖĞRETMENE NOTLAR:**

- Etkinlik sırasında öğrencilerin duygusal olarak kendilerini rahat hissetmelerini sağlamak önemlidir. Herhangi bir öğrenci kendini rahatsız hissederse, onu zorlamayın ve destekleyici bir ortam sağlayın.
- Duygu kartlarının çeşitliliği, öğrencilerin empati becerilerini daha iyi geliştirmelerine yardımcı olabilir. Farklı kültürel, sosyal ve yaşam deneyimlerini temsil eden duyguları eklemek faydalı olabilir. Bu etkinlik, öğrencilerin empati becerilerini geliştirmek için bir başlangıç noktası olabilir. Duyguları eğlenceli bir şekilde anlamak ve paylaşmak, öğrencilerin sosyal ilişkilerinin gelişmesine ve daha duyarlı bireyler olmalarına katkı sağlayacaktır.

## **2. İNCELEME:**

Öğrenciler çembere davet edilir. Önceden hazırlanmış rol kartlarının sayısı kadar küçük gruplara ayrılır. Her gruba aşağıdaki rol kartları dağıtılır. Onları bu rollerde düşünmeye ve hissetmeye teşvik etmek için, rol kartlarına dayalı bir animasyon hazırlamaları acı verici bir şekilde istenir. Öğrencilere hazırlanmaları için zaman verilir. Daha sonra grup üyeleri birbirleriyle roller oynayarak her karakterin duygularını anlamaya çalışırlar.

### **Ara Değerlendirme:**

Animasyonları izlerken neler hissettiniz?

Öyle olsaydın nasıl davranırdın? Sorular sorarak konu hakkında düşünmeye teşvik edilirsiniz.

### **Örnek rol kartı:**

- 1. Rol Kartı: Kaygılı Öğrenci Karakter: Ahmet Yaş: 14 Durum: Yarın büyük bir matematik sınavı var. Duygu/Durum: Ahmet sınav kaygısı ile doludur ve konsantrasyon gücünü çekmektedir.





# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

- 2. Rol Kartı: Yeni Taşınan Komşu Karakter: Elif Yaş: 30 Durum: Yeni bir şehre taşındı, kimseyi tanımıyor. Duygu/Durum: Elif yeni bir ortamda kendini yalnız hisseder ve arkadaş edinme konusunda endişelenir.
  - 3. Rol Kartı: İşten Çıkarılan Çalışan Karakter: Mehmet Yaş: 40 Statü: Uzun süre çalıştığı şirketten işten çıkarıldı. Duygu/Durum: Mehmet, gelecek kaygısı ve özgüven eksikliği ile mücadele eder.
  - 4. Rol Kartı: Hayvansever Gönüllü Karakter: Ayşe Yaş: 25 Durum: Sokak hayvanlarına yardım etmek için bir barınakta gönüllü olarak çalışıyor. Duygu/Durum: Ayşe, hayvanların içinde bulunduğu kötü durumla empati kurar ve onların yaşadığı zorluklara kayıtsız kalamaz.
5. Rol Kartı: Çocuğun Kardeşi Karakter: Can Yaş: 10 Durum: Ağabeyinin hastalığı nedeniyle ailede birçok değişiklik yaşanmaktadır. Duygu/Durum: Can, kardeşinin hastalığından dolayı kıskançlık, kaygı ve sorumluluk hisseder.
6. Rol Kartı: Yaşlı Bir Kadın Karakter: Fatma Hanım Yaş: 75 Durum: Yalnız yaşıyor ve fiziksel aktiviteler konusunda yardıma ihtiyacı var. Duygu/Durum: Fatma Hanım yalnızlık ve bağımlılık duygusuyla mücadele ediyor.
7. Rol Kartı: Yoğun İş Temposu ile Çalışmak Karakter: Murat Yaş: 35 Durum: Sürekli iş stresi altındadır, ailesiyle yeterince vakit geçirememektedir. Duygu/Durum: Murat, iş-aile dengesini kurmakta zorlanır ve kendini yorgun hisseder.

## ARA DEĞERLENDİRME

Bu aşamada, empati ve dinlemenin temel ilkeleri hakkında derinlemesine bir brifing verilir. (öğretmen tarafından) Empati ve dinlemenin neden önemli olduğu, insan doğası ve iletişim süreci ile ilişkilidir. Katılımcılara empati ve dinleme arasındaki ilişkiyi kavramalarına yardımcı olacak örnekler sunulur.

## DEĞERLENDİRME;



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

Öğrencilerden empatinin günlük yaşamda neden önemli olduğunu açıklayan kısa bir hikaye yazmaları istenir.

Yazılan hikayeler tüm sınıfa okunur ve hikayelerden yola çıkarak empatinin günlük yaşamdaki önemi üzerine bir tartışma başlatılır.

## DERS PLANI 12

## Dijital Dünyada İletişim

**Ders:** ETKİLİ İLETİŞİM

**Konu:** Dijital Dünyada İletişim

**Sınıf:** Temel Seviye

**Süre:** 2 saat

**AMAÇ;** Öğrencilerin iletişiminin çoğu çevrimiçi olarak gerçekleşir. Çevrimiçi bir mesajı nasıl anlayacağınızı ve ileteceğinizi bilmek, öğrencilerin çatışmadan kaçınmasına yardımcı olabilir. Öğrencilerin yüz yüze ve çevrimiçi iletişim arasındaki farkların algıyı nasıl etkilediğini belirlemelerine ve çevrimiçi mesajların yanlış yorumlanmasını nasıl önleyebileceklerini keşfetmelerine yardımcı olmak için bu aktiviteyi kullanın.

### 1. Hedef Sonuçlar:

Öğrencilerin çevrimiçi ortamda etkili iletişim becerilerini geliştirmek

Öğrenciler çevrimiçi iletişim ile yüz yüze iletişim arasındaki farkları keşfederler

### Bilişsel Süreç Çıktıları:

Çevrimiçi iletişim araçlarını bilir.

Çevrimiçi iletişim araçlarını kullanarak etkili iletişim becerileri kazanır.



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

## Merkezi disiplinin sonuçları:

- 1- Dijital ortamda etkin iletişim kurma becerisini geliştirir.
- 2 – Çevrimiçi iletişimde anlamlı mesaj vermenin yollarını bilir
- 3 - İletişim ve etkileşimin önemini kavrar.
- 4 – İletişim problemlerini inceler.

## Sosyal Ürün Çıktıları:

İletişim kurun, iletişim kurma ve fikirleri hızlı ve net bir şekilde alma pratiği yapın

İşbirliği, ortak bir hedefe ulaşmak için birlikte çalışma pratiği

- Problem ve çözüm odaklı fikirlerini paylaşabilme becerisi
- Görev ve sorumluluklarını yerine getirebilme becerisi
- Fikirlerini savunabilme becerisi

Öğrenciler fikirlerini somut argümanlarla desteklerler

- Ürünün etkili bir şekilde sunulması
- İşbirliği ve işbirliğinin önemini kavranması

## 2. Kullanılan Malzemeler:

## 3. Kaynaklar:

## 4. Öğrenme Yöntem ve Teknikleri



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

Yaratıcı Drama, Rol Yapma, Doğaçlama

Probleme Dayalı Öğrenme Yöntemi

**Teknik;** Beyin fırtınası, işbirlikçi çalışma

## 5. Faaliyet Sırasında Oluştugu Düşünülen Gruplar:

Sınıf, her biri 5 öğrenciden oluşan 5 gruba/çifte ayrılacaktır.

### Uygulama Aşaması

### Hazırlık Aşaması

### Isınma / Hazırlık

#### AKTİVİTE 1:

Lider, katılımcıları çembere davet eder. Katılımcılar müzik eşliğinde mekanda özgürce yürüyor. Yürürken kimseye bakmaması talimatı verildi. Müzik durduğunda karşısındaki kişiyi hafif bir gülümseme ile selamlar. Tekrar yürür ve bu sefer karşısına çıkan kişiye başparmak yukarı hareketi yapar. Tekrar yürürler ve karşılarındaki kişiyle tokalaşarak isimlerini söylerler. Tekrar yürümeye devam eder. Ayaklarınızla selamlayın....vb.

#### AKTİVİTE 2 :

Öğrencilere çevrimiçi iletişimde hangi araçları kullandıkları sorulur. Cevaplar tahtada bir kavram haritası şeklinde oluşturulur.

**AKTİVİTE 3:** Öğrencilerin görebileceği basit bir cümle yazın, ardından cümleyi farklı tonlar kullanarak okuyun. Örneğin, "Harikaydı" yazın ve şu tonlarda okuyun: tarafsız, heyecanlı, alaycı, kararsız vb.

Mesajın yanlış yorumlanabilmesi için çevrimiçi mesaj gönderdiğimizde tonun nasıl eksik olduğunu öğrencilerle tartışın. İletişim çevrimiçi gerçekleştiğinde başka hangi unsurların eksik olduğunu tartışın.



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

Öğrencilerden, gönderenin ses tonu, yüz ifadeleri ve beden dili olmadığında mesajın anlamını iletmek için mesaja ne ekleyebileceklerini önermelerini sağlayın.

Çiftler veya küçük gruplar halinde çalışarak, öğrencilerin yanlış yorumlanabilecek kendi mesaj örneklerini bulmalarını sağlayın. Gönderenin gerçek anlamını iletmesine yardımcı olmak için ifadeler, kısaltmalar, noktalama işaretleri vb. kullanın. Öğrencileri olumlu mesajlara bağlı kalmaya teşvik edin. Öğrencileri örneklerini paylaşmaya davet edin.

Anlamlarıyla ilgili sonuçlara varmadan önce, yanlış yorumlanabilecek çevrimiçi mesajları ele almanın yollarını tartışın. Örneğin, öğrenciler gönderenle gerçek anlamı kontrol edebilir, anlamlarını varsaymadan önce durup gönderenin bakış açısından düşünebilir, vb.

## Ara Değerlendirme:

Çevrimiçi iletişim ile yüz yüze iletişimin farklı ve benzer yönleri nelerdir?

### 6.2.1: Animasyon

#### 1. ETKİNLİK:

**1. Aşama:** Eğitimci lideri, öğrencileri 4'er kişilik gruplara ayırır. Her gruba aşağıdaki durumlardan biri verilir. Ve ellerinde yazan duruma göre bir animasyon yapmaları istenir. Animasyon yaparken kesinlikle duygu, mimik ve mimik kullanmamaları gerektiği söylenir.

- Anneniz evden çıktığınızda fırında yemek olduğunu ve yarım saat sonra fırını kapatmanız gerektiğini söyledi. Arkadaşlarınızla oyuna daldınız ve fırını kapatmayı unuttunuz. Bir süre mutfaktan gelen kokuyu duydunuz ve arkadaşlarınızla mutfağa koşunuz.
- Evde kardeşlerinizle televizyon izliyorsunuz. Günde bir saat televizyon izliyorsunuz. Ama herkes farklı bir program izlemek istiyor. Ne yapardın? Tartışma anını canlandırın



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

- 3. sınıf başkanlık seçimine aday oldunuz ve kazandınız. Sizi destekleyen arkadaşlarınızla kutluyorsunuz. O sırada diğer adaylardan biri kazanmayı hak etmediğini söyledi. Olayı yeniden canlandırın.
- Öğretmeniniz size Fen Bilimleri dersinde bir grupta çalışmanız gereken bir ödev verdi. Grup arkadaşlarınızdan biri ne yaparsanız yapın görev ve sorumluluklarını yerine getirmek istemiyor. Bir grup olarak toplandınız ve arkadaşınızla konuşmaya karar verdiniz. Konuşma anını canlandırın.

**Aşama 2;** İkinci aşamada öğrencilerden duygularını, jestlerini ve yüz ifadelerini kullanarak yukarıdaki durumları yeniden canlandırmaları istenir.

**Ara Değerlendirme:** İki animasyon arasındaki farklar nelerdir? Soru sorarak büyük grup tartışması

**Adım 3:** Her grup, çevrimiçi sorunu bildirmek ve çözmek için aynı durumlarda bir e-posta yazar. Yazılanlar tüm grupla tartışılır ve vermek istediği mesajın doğru aktarılıp aktarılmadığı tartışılır.

## 6.3. Bilgi edinme (yönlendirici sorular)

Öğretmen, çevrimiçi iletişim araçlarını ve ne için kullanıldığını kısaca özetler.

Katılımcılara aşağıdaki sorular sorulur:

En çok hangi çevrimiçi aracı kullanıyorsunuz?

Çevrimiçi araçları kullanırken nelere dikkat ediyorsunuz?

## 6.4. Problem için Fikir Geliştirme ve İhtiyaçları Belirleme

Çevrimiçi araçları kullanırken ne gibi sorunlarla karşılaşabiliriz?

## 6.5. Ürün geliştirme:

Grup olarak, seçtiğiniz bir çevrimiçi aracı tanıtan bir sunum hazırlayın. Lütfen sunumunuzda bu araçları kullanırken nelere dikkat etmemiz gerektiğine dair en az üç madde belirtiniz.



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

## Paylaşma ve Yansıtma

Gruplar çalışmalarını sınıfla paylaşır. İzleyiciler katkıda bulunmaya ve soru sormaya teşvik edilir.

## Değerlendirme

Grubunuzla birlikte, bu ders sırasında öğrendiklerinizi içeren çevrimiçi araçlardan oluşan bir kavram haritası oluşturun.

**DERS PLANI 13**

**Nasıl Etkili Lider Olunur ?**

**DERS : SOSYAL Duygusal ÖĞRENME**

**Konu: Nasıl Etkili Bir Lider Olunur?**

**Grup: Birincil**

**Süre: 60 dakika**



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

**Yöntem/Teknikler:** Rol oynama Doğaçlama, hareketsiz görüntü, rol yazma

**Araçlar – Araçlar:** Boş bir sınıf, müzik çalar

**Başarı:**

**\*İyi bir liderin sahip olması gereken nitelikleri bilir**

\*Liderlerin etkili iletişim becerilerine sahip olması gerektiğini kabul eder.

**İŞLEM:**

**A. HAZIRLIK / Isınma**

**Aktivite 1: Ayna**

Katılımcılar serbestçe yürür ve en yakınına dur komutuyla eşleştirir. Eşlerden biri A, diğeri B olmaya karar verir. A'nın aynası B'ler aynanın karşısındaki kişinin rolünü üstlenir. Eser müzik eşliğinde devam ediyor. Eşler rolleri değıştirir.

**Etkinlik 1: Dondur / Devam Et**

Lider onlara grup içinde özgürce yürümelerini söyler. Liderin direktifi ile grup birbirinden eşit uzaklıkta bir yere dağıtılır. Lider "devam et" dediğinde katılımcılar yürür. Lider "Dondur" dediğinde, aynı anda durmaya çalışır. Bir süre devam ettikten sonra katılımcılar iki gruba ayrılır. Talimat olmadan aynı anda hem yürümeye hem de ayakta durmaya çalışmaları istenir.

**Ara Değerlendirme:**

Aktiviteyi direktif olmadan yaparken nasıl bir strateji belirlediniz?

İnisiyatif kim aldı?

Bir lider belirlediniz mi?

Lider kendiliğinden mi ortaya çıktı?





# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

"Grup için sorumluluk almak" bir liderin özelliklerinden biri midir?

Bir liderin sahip olması gereken başka hangi kişilik özellikleri?

## Etkinlik 3: Avuç İçini Takip Edin

Katılımcılar serbestçe yürürler ve liderin dur komutu ile en yakın kişiyle birlikte olurlar. Eşler aralarında A ve B olmaya karar verirler. Alar, B'lerin göz hizasında B'lere bakan açık avuç içlerini tutar. A'lar ya oldukları yerde ya da uzayda yürürler. B'ler onları takip ediyor. Yavaş hareket etmelidir. (Yavaş bir müzik çalınabilir) Bir süre sonra A ve B'ler rol değiştirir ve aktivite devam eder.

### Ara Değerlendirme;

A olduğunuzda ne düşündünüz ve nasıl hissettiniz?

B olduğunuzda ne düşündünüz ve nasıl hissettiniz?

Kim sorumluydu?

En çok hangi rolü zor buldunuz?

Lider kimdi (yöneten / yöneten)?

## Faaliyet 4: Liderinizi Takip Edin

Lider, katılımcıları çembere davet eder. Ellerini çırparak çember içinde ritim tutar ve tüm grup aynı anda bu hareketi yapar. Lider birkaç kez değişiklik yapar ve grup lideri takip ederek aynı hareketi ve ritmi yapar. Gruptan diğer gönüllü liderler seçilir ve oyun bu şekilde devam eder.

## Etkinlik 5: Gizli Lideri Bulun



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

Katılımcılar çembere davet edilir. Çemberde gönüllü bir ebe seçilir ve dışarı çıkarılır. Ebe içeri alınır. Çemberin ortasına gider ve gizli lideri bulmaya çalışır. Sadece 3 tahmine izin verilir

## Ara Değerlendirme;

Lider olduğunuzda nasıl hissettiniz?

Lideri takip etmekte zorlandınız mı? Ve saire.

(Soruları çeşitlendirebilirsiniz)

## B. ANİMASYON:

**Etkinlik 6:** Katılımcılar çembere davet edilir. Önceden hazırlanmış ve bir liderin sahip olması gereken özellikler, katılımcı sayısı kadar kağıtlara yazılır ve diğerlerine gösterilmeden katılımcılara verilir. Katılımcılar ellerinde yazılı kağıtları göstermeden mekanda dolaşırlar. Elleri yazan özelliğe uygun hareketsiz bir görüntü yapmaları istenir. Ve bu özellik hakkında bir cümle belirliyorlar. Tüm katılımcılar dondurulduğunda liderin dokunduğu kişinin cümlesi söylenerek lider çözülür.

(Kağıtlara yazılacak özellikleri siz belirlersiniz) (Bir lider belirleyin, örneğin ( Atatürk ) Onunla ilgili fotoğrafları, bir anıyı / veya hayatının bir bölümünü çok uzun olmayacak şekilde seçin. Ya da onunla ilgili fotoğraflar olabilir. )

## Etkinlik7:

Katılımcılar çembere davet edilir. Katılımcılar 5 gruba ayrılır. Seçilen fotoğraflar her gruba farklı bir şekilde verilir. Her grup ellerinde resmin üç durağan görüntüsünü hazırlar. Katılımcılara hazırlanmaları için 5 dakika süre verilir. Diğer katılımcılar bu donuk görüntülerden eylemin kim veya ne olduğunu tahmin eder.

## Aktivite 8:

Eğitmen, liderin hayatından veya önemli bir olaydan bir bölümü çemberdeki katılımcılara okur.



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

Katılımcılar 5 gruba ayrılır. Bu anıdan yola çıkarak rol yapma ve doğaçlama tekniğini kullanarak bir animasyon hazırlar. Katılımcılara hazırlanmaları için 5 dakika süre verilir. Her grubun animasyonu sırayla izlenir.

Grup: Bu olaydan önceki bir anı

Grup 1: Anın anı

Grup 2: Hafızadan sonra hafıza

Grup 3: Medyanın bu konuya tepkisi

Grup 4: Halkın tepkisi ne oldu?

## C. DEĞERLENDİRME;

### Faaliyet 9;

Katılımcılar çembere davet edilir. (Seçtiğiniz lider) ..... Ya da bir mektup yazma fırsatınız var. Ona ne söylemek istersiniz? Ne sorarsınız? Duygu ve düşüncelerinizi ifade edeceğiniz bir mektup yazmaları söylenir. Bittikten sonra gönüllü katılımcılar tüm gruba okudular.

### Faaliyet 10;

Katılımcılar 4 gruba ayrılır. İyi bir liderin sahip olması gereken nitelikler hakkında bir tanıtım afişi hazırlamaları istenir.

**Etkinlik 11:** Katılımcılar 4'erli gruplara ayrılır. İyi bir liderin sahip olması gereken nitelikler göz önünde bulundurularak rol yapma doğaçlama tekniklerini kullanarak kısa bir tanıtım (reklam) filmi hazırlamaları istenir. Hazırlanan animasyonlar sırayla takip edilir.

### Öğretmene NOTLAR:

- Öğrencilere vücutlarını kullanacakları için rahat kıyafetler giymelerini hatırlatın.
- Gerekirse müzik kullanarak atmosfer yaratabilirsiniz.



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

- Öğrencileri grup çalışmasında işbirliği yapmaya teşvik edin ve herkesin fikirlerini paylaşmasını sağlayın.

## DERS PLANI 14

## Etkili İletişim Kuralım

**Konu:** Beden Dili ile İletişim

**GRUP:** İlkokul düzeyi

**YÖNTEM:** Yaratıcı Drama

**Teknik:** Rol yapma, doğaçlama

**Dersin Amacı:** Bu ders planı, öğrencilerin beden dili ve iletişim arasındaki bağlantıyı keşfetmelerini sağlamayı amaçlamaktadır. Öğrenciler beden dilini nasıl kullanacaklarını deneyimleyecek, bedenlerini kullanarak duygularını ifade etmeyi öğrenecek ve beden dili aracılığıyla iletişimin nasıl etkilenebileceğini anlayacaklardır.

**Başarı:**

\*Etkili iletişimde beden dilinin önemini fark eder.

\*Grupla işbirliği içinde çalışır.

\*Beden dilinin iletişimde kelimeler kadar önemli olduğunu farkındadır.

\* Beden dilini etkili bir şekilde kullanmaya istekli olun.

Ders Süresi: 60 dakika

**Malzeme:**



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

- Boş bir sınıf veya drama alanı
- Ses sistemi (isteğe bağlı)
- Tahta veya beyaz tahta
- Renkli boya kalemleri veya kurşun kalemler

## İŞLEM;

### 1. Etkinlik

- Öğrencilerle beden dilinin ne olduğunu ve iletişimdeki rolünü tartışın.
- Beden dilinin farklı duyguları nasıl ifade edebileceğini örnekler vererek gösterin.
- Öğrencilerinizi çembere davet edin. Günlük hayatta sadece bedenlerini kullanarak yaptıkları işleri anlatmalarını isteyin. Hazır olan öğrenci çemberin ortasına gelir ve vücut hareketini yapar. Diğer öğrenciler işin ne olduğunu tahmin etmeye çalışırlar. Onlara herhangi bir kelime kullanmamaları, sadece jestler ve vücut hareketleri kullanmaları gerektiğini hatırlatın.

### 2. Etkinlik "Ayna, Ayna" (10 dakika):

- Öğrencileri çiftlere veya küçük gruplara ayırın.
- Her gruba bir lider atayın.
- Liderler eylemlerini taklit etmek için bir "ayna" olacaklar.
- Öğrenciler, liderlerinin eylemlerini yansıtırken beden dilini kullanmalıdır.
- Her öğrencinin bir liderlik deneyimi yaşaması için her grup liderinin rolünü değiştirmesini sağlayın.

Duygu Tiyatrosu (15 dakika):

- Öğrencileri bir daire oluşturacak şekilde sınıfa yerleştirin.



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

- Her öğrenciye bir duygu verin (sevinç, korku, öfke, heyecan, üzüntü vb.).
- Sırayla, her öğrenci kendi çemberinin merkezine adım atacak ve belirtilen duyguyu beden dili ile ifade edecektir.
- Diğer öğrenciler duyguyu tahmin etmeye çalışacak ve tahminlerini paylaşacaklar.
- Öğrencilerin beden dili aracılığıyla farklı duyguları nasıl ifade ettiklerini tartışın.

## **Beden Dili Sahnesi (20 dakika):**

- Öğrencileri çiftlere veya küçük gruplara ayırın.
- Her gruba belirli bir iletişim senaryosu verin (örneğin bir anlaşmazlık, bir selamlama, bir özür vb.).
- Öğrenciler senaryolarını beden dili ile oynamalı ve sadece bedenleri üzerinden iletişim kurmalıdır.
- Her grup kendi performansını sunacak ve diğer öğrencilerle geri bildirim paylaşacaktır.
- Gösterilerden sonra beden dilinin iletişimdeki etkisini ve zorluklarını tartışın.

## **Örnek senaryolar:**

1. Kardeşinizle evde televizyon izlemeye başladınız. Kardeşiniz bir film izlemek istiyor ve siz bir belgesel izlemek istiyorsunuz. Bu konuda hemfikir olamazsınız. "Hayır, önce televizyonu açtım" cümlesiyle başlayın.

2. Yeni bir eve taşındınız. Evin üç yatak odası var. İki tarafı caddeye, bir tarafı denize. Odanın denize bakmasını istiyorsunuz. Ancak kardeşini ikna edemezsiniz. Onu ikna etmeye çalışın.

3. Bir işyerinde satış elemanısınız. Mavi pantolonu müşteriye satmaya çalışıyorsunuz. Ama kahverengi pantolonda ısrar ediyor. Müşteriyi ikna etmeye çalışıyorsunuz.



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

4. Yeni pantolonunuz sizin için çok uzun. Kısaltması için terziye verdiniz. Onları almaya gittiğinizde, pantolonun bir bacağının diğerinden daha kısa kesildiğini fark ettiniz.

## Özet ve Tartışma (10 dakika):

- Ders sırasında yapılan deneyimler hakkında öğrencilerle bir özet yapın.
- Öğrencilerin beden dilini kullanarak iletişimdeki önemlerini ve etkilerini paylaşmalarını sağlayın.
- Öğrencilerin beden dilini günlük yaşamlarında nasıl daha büyük bir farkındalıkla kullanabileceklerini düşünmelerini sağlayın.

## Final Değerlendirmesi (5 dakika):

- Öğrencilere bir parça kağıt ve kalem verin.
- Öğrencilerden ders sırasında öğrendikleri veya deneyimledikleri en önemli noktaları yazmalarını isteyin.
- Gönüllü olarak bazı öğrencilerin yazılarını paylaşmalarını sağlayın.

## Öğretmene NOTLAR:

- Öğrencilere vücutlarını kullanacakları için rahat kıyafetler giymelerini hatırlatın.
- Gerekirse müzik kullanarak atmosfer yaratabilirsiniz.
- Öğrencileri grup çalışmasında işbirliği yapmaya teşvik edin ve her şeyi elde edin



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

## DERS PLANI 15

## İletişim ,Etkileşim

**Ders:** İletişim, Etkileşim

**Konu:** Kendini Tanıma ÖZ YÖNETİM . Öz farkındalık

**Sınıf:** İlkokul Düzeyi

**Süre:** 2 saat

### 1. Hedef Sonuçlar:

Katılımcıların kendilerini tanımalarını sağlamak.

#### **Başarı**

Olumlu ve olumsuz özellikleri sayar.

Başarılı olduğu konuların farkına varır.

Güvenle doğaçlama yapar.

### 1.2. Sosyal Ürün Çıktıları:

Gruptaki kişiler arasındaki mevcut ilişkileri keşfetme

Grupta iletişim üst düzeyde gelişir

İşbirliği, ortak bir hedefe ulaşmak için birlikte çalışma pratiğini gerektirir





# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

2. Kullanılan Malzemeler: Makas, kalem, maske kağıtları

3. Kaynaklar:

4. Öğrenme Yöntem ve Teknikleri

Yaratıcı Drama, Rol Oynama, Doğaçlama

Probleme Dayalı Öğrenme Yöntemi

## 5. Etkinlik sırasında oluşturduğu düşünülen gruplar:

Sınıftaki öğrenci sayısına göre belirlenebilir. (En az 4 kişilik gruplar önerilir.) Isınma / Hazırlık

Lider, katılımcılara özgürce hareket etmelerini söyler. Komutu verir vermez üçgen ve kare olarak eşleşirler. İlk olarak, üçgenler kendilerini konuşmadan sadece hareketlerle tanıtırlar. Ve karelerde, pandomim yoluyla üçgenleri taklit ederler. Daha sonra lider, karelere kendilerini tanıtmalarını emreder ve üçgenlere pandomim ile onları taklit etmelerini söyler.

### Etkinlik 1: Kuş kafesi oyunu

Lider, katılımcılara "Kuş Kafesi" oyununu oynatır. Katılımcılara 1-2-3 sayılarını vererek 1 ve 3 sayılarının el ele tutuşup kafes olacağını, 2 sayılarının ise kuş olacağını söyler. Bir kişi dışarıda kalır. 2'ler kafeste durur ve kendilerini başarılı gördükleri alanları anlatırlar. Lider komutu verdiğinde, kuşlar mümkün olan en kısa sürede yeni bir kafese girmeye çalışırlar ve kalan son kişi tekrar o olur. Kuşlar aynı kafese giremezler. Bu çalışma bir süre devam ettikten sonra sayılar tekrar eşleştirilerek farklı insanların kuş ve kafes haline gelmesi sağlanır. Etkinlik, tüm katılımcıların kuş olup başarılı gördükleri yerleri anlatmasıyla sona erer.

### Ara Değerlendirme:



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

Bu aşamada katılımcılar kendi güçlü yanlarını ve arkadaşlarının güçlü yanlarını fark ederler. Katılımcıların kendilerini rahat ve güvende hissetmeleri çok önemlidir. Faaliyetin nasıl ilerlediğini ve neler getirdiğini tartışıyorlar.

Doğaçlama

Katılımcılar 4 gruba ayrılır. Lider, katılımcılardan kendilerinde gördükleri güçlü yönleri yansıtan bir şey doğaçlama yapmalarını ister. Gruplara 5-6 dakika süre verilir. Katılımcıların zorlanması durumunda lider gruplara konu hakkında fikir verilebilir. Her grup rol oyununu gerçekleştirdikten sonra, daha büyük grupla fikir alışverişinde bulunulur.

## Aktivite 2:

Lider, tüm katılımcılara ortası kesilmiş ve maske şeklinde A4 kağıtları verir. Bu maskenin etrafında 5 rakamı vardır ve lider katılımcılardan hedeflerini aşağıdakilere göre yazmalarını ister

Sayı. 1: Önemli gördüğü başarı

2 Numara: Bir olumlu özellik

3 Numara: Bir olumsuz özellik

4 Numara: Gelecek hedefi

5 Numara: Başkalarına kendisi hakkında ne söylemek istiyor?

Bunları yazdıktan sonra katılımcılar ellerinde maskelerle dolaşiyor ve birbirlerinin kağıtlarını okuyorlar.

## Değerlendirme:

"Güçlü yanlarımızın neler olduğunun farkına vardık mı?" sorusunu soran lider, tüm katılımcılardan cevap vermelerini ve yaşananları kısaca açıklamalarını ister. Bu



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

aşamada katılımcılar daha yüksek empati ve dinleme becerilerine ulaştıkça öz farkındalıklarını geliştirirler. Birey olarak kendi duygularının farkına vardılar.

## DERS PLANI 16

## Kendi Zaman Çizelgenizi Oluşturun

**KONU:** Öz Yönetim

**Etkinlik Adı:** Kendi Zaman Çizelgenizi Oluşturun

**Amaç/HEDEF:**

- Öğrencilere zamanı nasıl daha iyi yönetebileceklerini açıklamak ve günlük rutin oluşturma becerilerini geliştirmek.

**Yaş aralığı:** 8-11

**Yer:** Sınıf

**Süre:**80 dakika

**Başarı**

-Katılımcılar duygu ve düşüncelerinin farkına varırlar.

-Katılımcıların özgüven ve öz yeterlik duygularını geliştirir.



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

-Bireyin kendine güveni gelişir.

-Öz farkındalık becerilerine sahip olmak, bireyin sosyal duygusal becerilerini geliştirir.

-Öz yönetim becerilerini geliştirir.

## Malzeme:

büyük bir kağıt yaprağı

Renkli kalemler veya boya

Saat işaretleri (12, 3, 6, 9 gibi)

Tutkal

Dergilerden kesilmiş resimler (olayları temsil eder)

**YÖNTEM-Teknik:** Yaratıcı Drama, rol oynama, Pomodoro Tekniği, Zaman Yönetimi, İş Akışı Yönetimi, Geri Bildirim

Hazırlık Isınma Aşaması

Katılımcılara öz yönetimin ne olduğu ve neden önemli olduğu kısaca anlatılır. Günlük hayatlarında zamanı nasıl daha iyi kullanabilecekleri örnekler verilerek ele alınmıştır.

## Etkinlik 1: "Kendi Zaman Çizelgenizi Oluşturun"

-Katılımcılara büyük bir kağıt verilir ve üzerine bir saat yüzü çizmeleri istenir.

-Renkli kalemler veya boya kullanarak saat kadranını renklendirmeleri istenir.

-Saat işaretleri ekleyin (12, 3, 6, 9 gibi).



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

-Katılımcılardan günlük rutinleri hakkında düşünmeleri istenir. Saat kaçta uyandıklarını, okula gitme, oyun oynama, yemek yeme ve ders çalışma gibi aktiviteleri belirtmeleri istenir.

-Dergiden kesilen ve her aktiviteyi temsil eden resimleri bulmalarını ve saatin ilgili bölümlerine yapıştırılmalarını sağlayın.

-Katılımcılar, zamanlarını nasıl daha etkili kullanabilecekleri konusunda düşünmeye teşvik edilir. Daha fazla oyun oynamak için ne zaman zaman zaman ayırabilirler? Daha iyi çalışmak için hangi saatleri seçmeliler?

-Katılımcılara, sınıfta veya evde oluşturdukları zaman çizelgesini gözlemlenmeleri ve geri bildirimde bulunmaları için zaman verilir. Bu etkinlik, katılımcılara zaman yönetimi ve öz yönetim becerilerini eğlenceli bir şekilde öğrenmelerine yardımcı olur.

## Aktivite 2:

Etkinlik Adı: "Duygularımı Yönetmek"

Amaç: Katılımcıların duygusal farkındalık ve öz yönetim becerilerini geliştirmelerini sağlamak.

- Malzeme:
- Kâğıt
- Renkli kalemler veya boya
- Duygu kartları
- Dergilerden kesilmiş resimler (olayları temsil eder)

## Etkinlik Açıklaması:

İç Çember ve Dış Çember Çizimi: Katılımcılara bir parça kağıt ve kalem verin. Yakın çevrede, günlük yaşamlarında sıklıkla hissettikleri duyguları (örneğin mutluluk, öfke, üzüntü) listeleyebilirler. Dış çemberde, bu duyguları nasıl yöneteceklerine dair stratejiler yazmaları istenir.



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

**Duygu Tanıma Oyunu:** Katılımcılara farklı duyguları temsil eden duygu kartları gösterilir. Hangi duygunun hangi ifade veya resimle eşleştiğini doğru bir şekilde belirlemeleri istenir. Doğru cevapları tartışarak, duyguların nasıl ifade edildiğini anlamalarına yardımcı olunur.

**Duygu Günlüğü Tutmak:** Katılımcılara günlük olarak duygularını ve bu duyguları nasıl yönetmeye çalıştıklarını yazabilecekleri bir günlük tutma görevi verilir. İlerleme, bu günlükler haftalık olarak gözden geçirilerek izlenir.

**Duygu Yönetimi Roller:** Farklı duygusal durumları tasvir eden rol yapma senaryoları oluşturun. Katılımcılardan her senaryoda nasıl tepki vereceklerini ve duygularını nasıl yöneteceklerini düşünmeleri istenir.

**Strateji Paylaşımı:** Katılımcılar, öz yönetim stratejileri hakkında bilgi paylaşmaya teşvik edilir. Her katılımcının, en etkili buldukları öz yönetim stratejisini grupta paylaşmasına izin verilir ve bu da onların farklı bakış açılarından öğrenmelerine olanak tanır.

Bu etkinlikler, katılımcıların duygusal farkındalıklarının artmasına ve duygularını daha sağlıklı bir şekilde yönetmelerine yardımcı olur.

## Ara Değerlendirme:

Etkinliklerin sonunda, öğrencilere deneyimi nasıl bulduklarını, zaman yönetimini ve bu etkinliğin başkalarının duygularını anlamada ne kadar yararlı olduğunu tartışmaları için zaman verilir.

## ÖĞRETMENE NOTLAR:

- Etkinlik sırasında öğrencilerin duygusal olarak kendilerini rahat hissetmelerini sağlamak önemlidir. Herhangi bir öğrenci kendini rahatsız hissederse, onları zorlamayın ve destekleyici bir ortam sağlayın.



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

- Bu etkinlikler, katılımcıların duygusal farkındalıklarını ve öz yönetim becerilerini geliştirmeleri için bir başlangıç noktası olabilir. Farklı kültürel, sosyal ve yaşam deneyimlerini temsil eden duygular eklemek faydalı olabilir. Duyguları eğlenceli bir şekilde anlamak ve paylaşmak, öğrencilerin sosyal ilişkilerini geliştirmelerine ve daha duyarlı bireyler olmalarına yardımcı olacaktır.

## 2. ANİMASYON:

Katılımcılar çembere davet edilir. Katılımcılar, önceden hazırlanmış rol yapma senaryolarının sayısına eşit küçük gruplara ayrılır. Aşağıdaki rol oynama senaryoları her gruba dağıtılır. Bu rollerde düşünmeye ve hissetmeye teşvik etmek için rol yapma senaryolarına dayalı bir animasyon hazırlamaları istenir. Katılımcılara hazırlanmaları için zaman verilir. Grup üyeleri daha sonra her karakterin duygularını anlamaya çalışarak birbirleriyle rol oynarlar. Canlandırmalar izlenir.

### Ara Değerlendirme:

Canlandırmaları izlerken neler hissettiniz?

Sen olsaydın nasıl davranırdın? Aşağıdaki gibi sorular sorarak konu hakkında düşünmeye teşvik edilirsiniz:

Örnek rol senaryoları:

- Senaryo: Heyecanlı An: Can (9 yaşında) okulun yıl sonu etkinliği için sahneye çıkacaktı. Sahneye çıkmanın heyecanı ile elleri titriyor, sürekli prova yapmak istiyordu. 'dir.
- Senaryo: Korkunç An: Murat (10 yaşında) sınav sonuçlarını sınıfta alacağını duyunca çok korktu. Sınavdan kötü bir not alırsa ne olacağı konusunda endişeliydi.
- Senaryo: Hayal kırıklığı: Deniz (9 yaşında) doğum gününde hediye olarak beklediği oyuncak alamayınca hayal kırıklığına uğradı. Gözleri sulanmaya başladı ve aşağı bakmaya başladı.



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

**ARA DEĞERLENDİRME:** Bu aşamada duygu tanıma ve duygu yönetiminin temel prensipleri hakkında derinlemesine bilgi verilir. (Öğretmen) Duyguları tanımanın ve duyguları yönetmenin neden önemli olduğunu, insan doğasını ve iletişim kurarken davranışlarını tartışır. Katılımcılara, duyguları tanıma ve duyguları yönetme arasındaki ilişkiyi anlamalarına yardımcı olacak örnekler sunulur. Katılımcılardan yakın çevrelerinden örnekler vermeleri istenir.

## DEĞERLENDİRME;

Katılımcılara şu soru soruldu: Öz yönetim hayatımızda neden önemlidir? Cevaplar alındıktan sonra katılımcılardan öz yönetimin günlük yaşamda neden önemli olduğunu anlatan kısa bir öykü yazmaları istenir.

Yazılan öyküler tüm sınıfa okunur ve öykülerden yola çıkılarak özyönetimin günlük yaşamdaki önemi tartışılır.

## DERS PLANI 17

## İlişki Becerileri ,Etkili İletişim

**Ders:** İletişim, Etkileşim

**Konu:** İlişki becerileri, Etkili iletişim





# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

**Sınıf:** İlkokul Düzeyi

**Süre:** 2 saat

## 1.1. Hedef Sonuçlar:

Etkili iletişim becerileri sağlayın

Başarı

İletişim unsurlarını bilir ve doğru kullanır.

İletişimde beden dilini gözlemlemenin önemini fark eder.

Etkili iletişim unsurlarını öğrenir.

## 1.2.Sosyal Ürün Çıktıları:

İletişimde kullanılan ifadeleri bilmek ve bunları kullanma pratiği kazanmak.

Birlikte çalışma pratiği yapmak için işbirliği yapma yeteneği.

Doğaçlama yoluyla dil becerilerini geliştirmek.

**2. Kullanılan Malzemeler:** Yuvarlak kesim karton (öğrenci sayısından bir eksik), çanta, iletişim unsurlu kartlar, boş kağıt, kurşun kalem.

**3. Kaynaklar:** Öğrenciler, öğretmen

## 4. Öğrenme Yöntem ve Teknikleri

Yaratıcı Drama, Rol Oynama, Doğaçlama

Probleme Dayalı Öğrenme Yöntemi

## 5. Etkinlik sırasında oluşturduğu düşünülen gruplar:

Sınıftaki öğrenci sayısına göre belirlenebilir.



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

## Aktivite 1:

### ISINMA/HAZIRLIK

Gruptan sınıf ortamında yürümeleri istenir. Grup lideri bu süreçte dilerse müzik kullanabilir. Çocuklar sınıf içinde serbestçe hareket ederken, grup lideri tarafından aşağıda verilen talimatlara uymaları istenir.

Yavaş ve özgürce yürüyün.

Çabuk yürü.

Yere bakarak yürüyün.

Hava durumuna bakarak yürüyün.

Önünüzdeki kişiye bakmadan yürüyün.

Başınız dik yürüyün.

Şimdi durun ve size en yakın olan kişiyle, yüzüne bakmadan yere bakarak el sıkışın.

Şimdi tekrar bölgede dolaşın, durun ve gökyüzüne bakarken size en yakın kişiyle el sıkışın.

Şimdi tekrar bölgede dolaşın, durun ve arkanıza bakarak size en yakın kişiyle el sıkışın.

Şimdi tekrar bölgede dolaşın, durun, size en yakın kişinin gözlerine bakın, gülümseyerek el sıkışın.

## Aktivite 2:

### DEDEKTİF OYUNU (İLETİŞİM-AKTİF DİNLEME)



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

Dedektif rolünü üstlenmek üzere gruptan bir öğrenci seçilir. Dedektif grup ortamından çıkarılır. Gruptan seçilen bir öğrenci. Dedektif grup ortamına geri konur. Bir açıklama yapılır ve grup üyelerinden sorular sorarak grup tarafından seçilen kişinin kim olduğunu bulmaya çalışmaları istenir. Size üç soru ve üç tahmin verilir.

Mesela; 'Saçları siyah mı? Kısa mı? "Erkek mi?" gibi sorular sorulabilir. Grup üyeleri sorulan sorulara sadece evet veya hayır cevabını verecektir.

Geri bildirim: "Karşınızdaki kişinin beden dilini gözlemlemek size ne gibi faydalar sağlar?" Soru gruba sorulur, grup paylaşımı alındıktan sonra dikkatli dinleme ve göz temasının faydaları grup lideri tarafından gruba anlatılır.

## Aktivite 3:

### RÜZGAR NEREDEN ESIYOR?

Bir kişi o olur. Karton çemberler, o hariç gruptaki kişi sayısı kadar yerde hazırlanır. Onun dışındaki her üye dairenin üzerinde durur. Karton çemberlerin üzerine eşit sayıda iletişim ifadesi yazılır ve öğrenciden bunları görebileceği şekilde tutması ve üzerinde durması istenir. Daha sonra çantadan içinde iletişim unsurları yazan bir kart çeker ve okur. Mesela; "Konuşurken karşısındakiyle göz teması kuranlar için rüzgar eser" gibi. Çember içinde karşısındakiyle göz teması kuran kişiler yer değiştirir, diğerleri çemberin üzerinde durur. Boşta kalan kişi o olur ve çantadaki kartlar bitene kadar oyun bu şekilde devam eder. Aktiviteyi bitirirken grup lideri son cümleyi söyler ve "Rüzgar kendini sevenler için eser" der. Bu talimat ile grup içindeki son yer değişikliği yapılır ve etkinlik tamamlanır. (Çanta içindeki kutuya yazılacak iletişim unsurları oturum değerlendirme sürecinde ayrıca sunulur.)

## Aktivite 4:

### DOĞAÇLAMA: KONUŞ BENİMLE

Dört grup oluşturulur. Aşağıdaki doğaçlamaları yapmaları istenir.



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

Grup: İlk aşamada oyun alanında iletişim kurarlar ve hangi oyunu oynayacaklarına karar verirler. Bu aşamada göz teması kurmadan iletişim kurulmaya çalışılır. İkinci aşamada ise göz teması kurularak ve iletişim kurularak doğaçlamaya devam edilir.

Grup: İlk aşamada, hazırladığı projeyi sınıf arkadaşlarına sunmak isteyen ve doğaçlamayı sunan öğrenci, kendisini dinlemeyen ve farklı şeylerle meşgul olan bir grup öğrenciyi canlandırır. İkinci aşamada, hazırladığı projeyi sınıf arkadaşlarına sunmak isteyen öğrenciyi dikkatle dinleyen ve başını sallayarak dinlediğini gösteren bir grup portresi çizilir.

Grup: Arkadaşlarının hep aynı oyunu bir grupla oynamak istemesinden bıkan çocuklar, bunu reddedici bir dille beden dilini kullanarak arkadaşlarına anlatırlar. İkinci aşamada, arkadaşlarının grupla sürekli aynı oyunu oynamak istemesinden sıkılan çocukların, bunu arkadaşlarına anlayışlı bir şekilde, beden dilini kullanarak anlattığı doğaçlama yapılır.

Grup: Bir grup öğrenci, proje çalışmalarının bir parçası olarak sınıfta bir sunum yapar. Ekipten bir sözcü seçilir ve sunum yapar. İlk aşamada, sınıf arkadaşları iş performansını yetersiz bulduğunda, proje ekibinin tüm üyeleri birbirlerine suçlayıcı bir dille (siz dili) eleştirilerini ifade ederler. İkinci aşamada ise aynı duruma karşı olumlu ve özeleştirel bir dil (ben dili) kullanarak eleştirilerini dile getirirler.

## **ARA DEĞERLENDİRME:**

Çocuklardan doğaçlama sırasında kendilerini etkileyen deneyimleri kendi sözleriyle en sevdikleri arkadaşlarına mektup şeklinde yazmaları istenir ve gönüllülerden mektuplarını grupla paylaşmaları istenir.

## **DEĞERLENDİRME:**

Etkinlik sırasında yapılanlar hatırlanır ve çocukların etkinlikle ilgili duygu ve düşüncelerini paylaşmalarına izin verilir.

Odak noktası, kendilerini ifade etmekte güçlük çektiklerinde yaşadıkları şeylerdir.



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

## EK 1: RÜZGAR NEREDEN ESER?

Çanta içerisindeki kartların üzerine yazılacak haberleşme unsurları:

Konuşurken göz teması kuranlar için rüzgar eser.

Rüzgar, karşınızdaki kişi istemediği bir şeyi yapmasını istediğinde kolayca hayır diyenler için eser.

Konuşurken duygularını beden diliyle karşındakine yansıtanlar için rüzgar eser.

Rüzgar, diğer kişi konuşurken dikkatle dinleyenler için eser.

## DERS PLANI 18

## Duygu ve Düşüncelerinizi Anlıyorum

### *Ders Planı 18: Duygu ve Düşüncelerinizi Anlıyorum*

#### **KONU: İLETİŞİM**

**Etkinlik Adı:** Duygu ve Düşüncelerinizi Anlıyorum

#### **Amaç/HEDEF:**

Aynı durumlarda farklı duyguları hissetmeyi, empati kurmayı ve takım çalışmasını desteklemeyi öğrenmeyi amaçlıyoruz.

**Yaş aralığı:** 8-11

**Yer:** Sınıf

**Süre:**80 dakika



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

## Malzeme:

Elektrikli oyun için avucunuza sığacak kadar büyük bir nesne

iyimser müzik

Müzik çalar

çizim kağıdı

Kalem

Başarı

Katılımcılar birbirlerini dikkatle dinlerler

Katılımcıların empati becerilerini kullanır

Katılımcılar birbirlerinin ne hissettiğini anlarlar.

Empati kurabilmenin, karşısındakini etkili bir şekilde dinlemek anlamına geldiğini anlar.

**YÖNTEM-Teknik:** Yaratıcı Drama, rol yapma doğaçlama

Hazırlık Isınma Aşaması

## Etkinlik 1: "YAPTIĞIMI YAP

Katılımcılar çembere davet edilir. Katılımcılar liderin arkasında tek sıra halinde sıralanırlar. Lider, müzikle birlikte zıplayarak, dönerek, emekleyerek ve ellerini hareket ettirerek abartılı hareketlerle yürür. İlk sıradaki çocuk lider olarak hareket etmeye başlar, diğerleri onu takip etmeye devam eder. Herkes lider olduğunda oyun sonlandırılır.

## Etkinlik 2: "ELEKTRİK OYUNU

Katılımcılar iki gruba ayrılır. Gruplardaki kişi sayısı eşit olmalıdır. Arka arkaya iki sıra oluştururlar. Tüm sırada önden başlayarak sol eliyle arkadaşının sağ elini tutar. Bu sayede tüm katılımcılar birbirleri ile bir elektrik şebekesi kurarlar. Son katılımcı gruba sırtını döner ve arkadaşının elini tutar.



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

Bir nesneyi tutan bir kişi sıranın arkasında durur. Sıranın arkasındaki kişiler, nesneyi tutan kişiye bakar. Bu kişiler nesneyi görür görmez arkalarındaki kişinin elini sıkarlar. Bir sinyal veriyorlar. Sıradaki tüm katılımcılar arkadaşlarının elini sıkarken, öndeki arkadaşlarına işaret gönderirler. Top, iki sıranın önündeki katılımcıların ortasına yerleştirilir. Sinyali alan ilk gruba artı puan verilir. Arkasındaki nesneyi gösteren kişi şaka yapabilir ve boş elini gösterebilir. Puan, yanlış sinyal alanlardan düşülür.

## Ara Değerlendirme:

Oyunun sonunda, öğrencilerin deneyimi nasıl bulduklarını ve deneyimlerini o sırada birbirlerinin duygularıyla paylaşmak için birbirlerini takip etmenin ve iletişim kurmanın önemini tartışmalarına izin verilir.

## ÖĞRETMENE NOTLAR:

Öğrencilerin etkinlik sırasında duygusal olarak kendilerini rahat hissetmelerini sağlamak önemlidir. Herhangi bir öğrenci kendini rahatsız hissederse, onları zorlamayın ve destekleyici bir ortam sağlayın.

Çeşitli duyu kartları, öğrencilerin empati becerilerini daha iyi geliştirmelerine yardımcı olabilir. Farklı kültürel, sosyal ve yaşam deneyimlerini temsil eden duygular eklemek faydalı olabilir. Bu etkinlik, öğrencilerin empati becerilerini geliştirmek için bir başlangıç noktası olabilir. Duyguları eğlenceli bir şekilde anlamak ve paylaşmak, öğrencilerin sosyal ilişkilerini geliştirmelerine ve daha duyarlı bireyler olmalarına yardımcı olacaktır.

## 2. DOĞAÇLAMA

Katılımcılar çembere davet edilir. Önceden hazırlanmış rol kartları gruplara dağıtılır. Üç grup oluşur. Aşağıdaki rol kartları her gruba dağıtılır. Bu rollerde düşünmeye ve hissetmeye teşvik etmek için rol kartlarından yola çıkarak bir animasyon hazırlamaları istenir. Öğrencilere hazırlanmaları için zaman verilir. Grup üyeleri daha sonra her karakterin duygularını anlamaya çalışarak birbirleriyle rol oynarlar. Canlandırmalar izlenir.



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

## Ara Değerlendirme:

Canlandırmaları izlerken neler hissettiniz?

Sen olsaydın nasıl davranırdın? Öğrencilerin bu tür sorular sorarak konu hakkında düşünmeleri teşvik edilir.

## Örnek rol kartı:

Grup 1: KANTİNDE SIRA BEKLİYOR ÖĞRENCİ (rol kartları)

1-A kişisi oldukça sabırsızdır, sıranın kendisine gelmeyeceğini düşünür ve oldukça kızgındır.

2- B kişisi çok sakin bir şekilde sırasını bekler ve çok aç arkadaşlarından öne geçmelerini ister.

3- C kişisi sıradaki şişman arkadaşıyla alaycı bir şekilde dalga geçer ve sırasını alır.

Grup 2: Spor salonunda voleybol takımında yer alan oyuncuların listesini inceleyen grup.

1- A kişisi takımdan çıkarıldığını görür. Bu onun için büyük bir sürpriz oluyor çünkü arkadaşlarından daha iyi bir oyuncu. Üzüntüsünü belli etmemeye çalışıyor.

2- Takıma B kişisi seçildi. Çok heyecanlı. Bunu arkadaşlarına göstermemek için çok uğraşır.

3- Takıma seçilmedi ve bundan diğer arkadaşını sorumlu tutuyor. Öfkeyle bağırıyor ve neden seçilmediğini aramıyor.

Grup 3: Ebeveynleri çalışan çocuklar

1- A kişisi, anne ve babasının evinin ihtiyaçlarını karşılamak için çalışması gerektiğini kabul eden ve sakin davranan mutlu bir çocuktur.

2- B kişisi, eve geldiğinde anne ve babasından sürekli bir şeyler isteyen çocuktur.





# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

3- C kişisi aslında anne ve babasını göremediği için çok üzülen ama belli etmeyip hep sessiz kalan çocuktur.

## ARA DEĞERLENDİRME

Bu aşamada empati ve dinlemenin temel ilkeleri hakkında bilgi verilir. (öğretmen tarafından) Empati ve dinlemenin neden önemli olduğu, insan doğası ve iletişim kurarken davranışları üzerine tartışılmaktadır. Katılımcılara empati ve dinleme arasındaki ilişkiyi anlamalarına yardımcı olacak örnekler sunulur. Yakın çevrelerinde yaşadıkları benzer olaylardan yola çıkarak empati ve iletişim durumlarından örnekler vermeleri istenir.

## DEĞERLENDİRME;

Tüm katılımcılar için nasıl bir dünya istiyoruz? Soru sorulur: Günlük hayatınızda insanlarla nasıl iletişim kuruyorsunuz ve onların yaşadığı olaylar ve sizin yaşadığınız olaylar hakkında hem olumlu hem de olumsuz olarak nasıl hissediyorsunuz?

Tüm bunlar göz önünde bulundurularak çizim kağıtlarına empati, birbirini dinleme ve birbirleriyle iletişimi betimleyen resimler çizmeleri istenir ve tüm resimler sergilenerek konu birlikte tartışılır.

DERS PLANI 19

**Sorumluklarımı Biliyorum**

**KONU:** SORUMLU KARAR VERME



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

**ETKİNLİK ADI:** SORUMLULUKLARIMI BİLİYORUM

**AMAÇ/HEDEF:**

Kendi kararlarını verebilen, seçim yapabilen, görevlerini yerine getirebilen, kendi davranışlarının farkında olan ve başkalarının haklarına saygılı bireyler olmayı öğrenmeyi hedefliyoruz.

**Yaş Aralığı:** 8-11

Yer: Sınıf

**Süre:**80 dakika

**Malzeme:**

- Renkli karton veya kağıtlar
- Renkli kalemler veya boyalar
- kesme makası
- Tutkal veya bant
- Etkinlik mekanı için uygun bir alan

Başarı:

Katılımcılar sorumluluklarının farkına varırlar.

Katılımcılar sorumluluklarını yerine getirirler.

Katılımcılar öz değerlendirme becerisi kazanırlar.

Katılımcıların problem çözme becerileri gelişir.



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

**YÖNTEM-TEKNİK:** Yaratıcı drama, rol yapma, doğaçlama, beyin fırtınası

## HAZIRLIK ISINMA AŞAMASI

### Etkinlik 1: "SORUMLULUK KARTLARI"

-Katılımcılar çembere davet edilir. Büyük bir kağıt, katılımcılarla ilgili sorumluluk örneklerini listeler. (örneğin, odalarını toplamak, ödevlerini zamanında yapmak, kitaplarını korumak).

-Her katılımcıya renkli karton veya kağıt verilir.

-Katılımcılardan birer adet olmak üzere sorumluluk kartı hazırlamaları istenir. Her kart bir sorumluluk görevi içermelidir.

-Katılımcılardan kendilerine gelen kartları renkli kalemler veya boyalarla süslemeleri istenir.

-Katılımcılar hazırladıkları kartları sınıf içinde dolaştırarak ve kart alışverişinde bulunarak arkadaşlarına göstermeye teşvik edilir. Böylece farklı sorumluluk görevlerini deneyimleme fırsatı bulabilirler.

-Etkinlik sonrasında katılımcılara sorumluluk kartlarını nasıl buldukları ve hangi görevleri denemek istedikleri sorulur.

-Katılımcılar deneyimlerini ve düşüncelerini paylaşmaya teşvik edilir ve herkes düşüncelerini paylaştığında oyun sona erer.

### Aktivite 2: SORUMLULUK TAKİP SERÜVENİ

-Sorumluluk kartları renkli karton veya kağıtlar kesilerek hazırlanır. Her kart bir sorumluluk görevi içermelidir (örneğin, kütüphaneyi toplamak, ödevinizi yapmak, çantanızı düzenlemek, bir arkadaşınıza yardım etmek vb.).

-Kartlardaki resimler kullanılarak görsel bir çekicilik yaratılır.

-Katılımcılar için başlangıç ve bitiş noktaları oyun alanında belirlenir. Arada dağıtılmak üzere "Sorumluluk Durakları" oluşturulur.



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

- Her oyuncu başlangıç noktasından başlar ve sırayla zar atarak ilerler.
- Zar attıktan sonra oyuncu atabildiğince adım atar ve önündeki "Sorumluluk Durakları"na ulaştığında durur.
- Oyuncu, durduğu "Sorumluluk İstasyonuna" karşılık gelen bir sorumluluk kartı seçer. Kartı okutup sorumluluğunu yerine getirirse oyununa devam eder; Yapmazsa, bir tur beklemesi gerekir.
- Oyun, oyuncular bitiş noktasına ulaştığında veya belirli sayıda tur tamamlandığında sona erer.
- Oyun sonunda en fazla sorumluluğa sahip olan oyuncu veya oyuncular kazanır.
- Tüm oyuncular görevleri eşit sayıda tamamlarsa, oyun birlikte kazanılmış sayılır.

## ARA DEĞERLENDİRME:

Oyun sonunda öğrencilerin kazandıkları sorumluluk puanlarını ya da tamamladıkları görevleri paylaşımları sağlanarak sorumluluğu yerine getirmenin önemi vurgulanabilir.

## ÖĞRETMENE NOTLAR:

-Etkinlik sırasında öğrencilerin karakterlerine göre sorumluluklarını belirlemelerine dikkat edilir. Her öğrenci için destekleyici bir ortam hazırlanmalıdır.

- Bu oyun, çocukların eğlenmelerini ve sorumluluklarını yerine getirmeyi deneyimlemelerini sağlayacak interaktif bir aktivitedir. Oyun, öğrenmeyi eğlenceli hale getirerek çocukların sorumluluk duygularını pekiştirmelerine yardımcı olabilir.

## 2. DOĞAÇLAMA

- Katılımcılar eşit sayıda takıma ayrılır.



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

- Her takıma bir sorumluluk senaryosu verilir.

—Nesnelere Karşı Sorumluluklarımız

## Senaryo 1: Park Macerası

Yalın ilkokul öğrencisiydi ve en sevdiği oyuncaklarından biri olan kırmızı arabasını her zaman yanında taşırdı. Bir gün okuldan dönerken arabasıyla parkta oynamaya gitti. Oynarken aniden arabasını bir kenara bıraktı ve başka bir oyun oynamaya başladı.

Ancak oyun bittiğinde Yalın arabasını bulamadı. Parkı iyice aradı, ama arabası kaybolmuştu. Yalın, arabası en sevdiği oyuncaklardan biri olduğu için çok üzgündü.

Ertesi gün okula giderken parkın yakınında bir çocuk Yalın'ın arabasıyla oynuyordu. Yalın arabasını görünce sevindi ama hemen çocuğun yanına gidip istemedi. Bunun yerine öğretmenine durumu anlattı.

Öğretmen Yalın'la birlikte çocuğun yanına gitti ve nazikçe konuştu. Çocuk arabayı bulduğunu ve oynamak istediğini söyledi. Yalın, arabasının en sevdiği oyuncaklardan biri olduğunu ve özenle koruduğunu anlattı.

Çocuk özür diledi ve arabayı Yalın'a geri verdi. Yalın, çocuğa teşekkür ederek arabasını okula götürdü. O gün Yalın, eşyalarına daha iyi bakmanın ve onları paylaşırken saygılı olmanın ne kadar önemli olduğunu öğrendi.

## Senaryo 2: Deniz'in kardeşine yardım etmesi

Deniz, ilkokula giden bir çocuktur. Bir gün okuldan eve döndüğünde, kendisinin ve annesinin yeni doğmuş bir kardeşi olduğunu öğrendi. Deniz çok heyecanlıydı ama bir yandan da kardeşine nasıl yardım edebileceğini düşünüyordu.

Birkaç gün sonra annesi küçük kardeşiyle meşgulken Deniz, "Acaba anneme nasıl yardımcı olabilirim?" diye sordu. Ağladığında kardeşini



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

sakinleştirebileceğini fark etti. Deniz hemen annesinin yanına yaklaştı ve "Anne kardeşim ağladığında ona ninni söyleyebilirim!" dedi.

Annesi güldü ve Deniz'e teşekkür etti. O günden sonra Deniz, her ağladığında kardeşinin yanına gitti ve ona yumuşak bir ninni söylemeye başladı. Kardeşi Deniz'in ninnilerini duyunca sakinleşti ve gülümsemeye başladı.

Bir gün annesi, "Deniz, kardeşine çok iyi yardım ediyorsun. Onunla ilgilenmek sizin için büyük bir sorumluluk ve bu çok değerli" dedi. Deniz gururla gülümsedi. O günden sonra kardeşine yardım etmek onun için sadece bir görev değil, aynı zamanda bir sevinç haline geldi.

—Kendimize Karşı Sorumluluklarımız

## Senaryo 3: Beril'in Sağlıklı Kahvaltısı

Beril, ilkokula giden enerjik bir kızdı. Bir sabah uyandığında kendini yorgun hissetti. Annesi ona gülümseyerek yaklaştı ve "Belki de sağlıklı bir kahvaltı yapmanın zamanı gelmiştir" dedi.

Beril'in ailesi onunla mutfığa gitti ve çeşitli sağlıklı yiyeceklerle dolu bir kahvaltı hazırlamalarına yardım etti. Kahvaltıda meyve, süt, yulaf ezmesi ve peynir dahildir. Beril her birinden bir tane aldı ve tabağına koydu.

Annesi güldü ve "Bak Beril, sağlıklı yiyecekler yiyerek vücuduna iyi bakıyorsun. Bu sizin sorumluluğunuzdadır. Sağlıklı beslenmek enerjinizin artmasına yardımcı olur."

Beril kahvaltısını yaptıktan sonra kendini daha iyi hissetmeye başladı. Okula gitmeden önce enerjik ve mutlu bir şekilde hazırlanabildi. Artık her sabah sağlıklı yiyecekler yemenin kendi sorumluluğu olduğunu biliyordu.—Toplumla Karşı Sorumluluklarımız

## Senaryo 4: Bahar Kahramanları



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

Bir bahar günü küçük bir kasabada Duru ve Can adında iki yakın arkadaş yaşarmış. Kasaba çiçeklerle çevrili güzel bir yerd. Bir gün okulda, öğretmenleri onlara her çocuğun kasabayı daha da güzelleştirmek için bir görev üstlenmesi gerektiğini söyledi.

Duru ve Can hemen düşünmeye başladılar. Duru: "Belki de parktaki çiçeklere bakmalıyız!" dedi. Can da onunla aynı fikirdeydi ve "Evet, çevreye yardım ediyoruz ve kasabamız daha renkli görünüyor!" diye ekledi.

Arkadaşlar hemen parka gittiler ve kasabanın çiçekleriyle ilgilenmeye başladılar. Bahçıvan amca onlara çiçekleri nasıl sulayacaklarını ve onlara nasıl bakacaklarını gösterdi. Duru ve Can düzenli olarak çiçekleri suluyor, solmuş yaprakları temizliyordu.

Birkaç hafta sonra parktaki çiçekler daha canlı ve renkli görünmeye başladı. Duru ve Can'ın çabaları sayesinde park daha güzel bir yer haline geldi. Diğer çocuklar da bu güzelliği görünce onlara katıldılar.

Kasaba halkı çocukların çabalarını takdir etti ve onlara teşekkür etti. Duru ve Can, sadece çiçeklerle değil, topluma karşı sorumluluklarını yerine getirerek güzellik yaratmayı öğrendiler.

—Okulla İlgili Sorumluluklarımız

## Senaryo 5: Okulumuzun Küçük Muhafızları

Atatürk İlkokulu'nda İdil, Duru ve Artun adında en yakın arkadaşlar vardı. Okullarını hem öğrenmenin hem de eğlencenin merkezi olduğu için seviyorlardı. Bir gün okullarında bir toplantı yapıldı.



# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

Toplantıda öğretmenleri, her öğrencinin okulu daha güzel ve temiz hale getirmeye yardımcı olması gerektiğini söyledi. "Biz de okulumuzun küçük koruyucuları olabiliriz!" dedi Artun. Arkadaşları da ona katıldı.

Üçü de toplantıdan sonra bir araya geldiler ve ne yapabileceklerini düşündüler. Sonunda, her sabah okula çöp torbaları getirmeye ve okul çevresindeki çöpleri toplamaya karar verdiler. Diğer arkadaşlarına örnek olmak istediler.

Bir gün okul bahçesinde dolaşırken bahçedeki çiçeklerin bakıma ihtiyacı olduğunu fark ettiler. Hemen öğretmenlerinden izin alarak bir "Çiçek Bakım Grubu" oluşturdular. Arkadaşlarına çiçekleri nasıl sulayacaklarını ve onlara nasıl bakacaklarını öğrettiler.

Kısa sürede okul bahçesi daha renkli ve canlı hale geldi. Sınıflarını temiz tutmak için çaba sarf eden öğrenciler de arttı. Okul koridorları daha temiz, sınıflar daha düzenli görünüyordu.

İdil, Duru ve Artun, sadece okullarına değil, çevrelerine ve topluma karşı sorumluluklarını yerine getirmenin ne kadar değerli olduğunu gösterdiler. Okulumuzun küçük velileri olarak, herkesin daha güzel bir ortam yaratmak için nasıl birlikte çalışabileceğini öğrendiler.

-Takımlara senaryoyu canlandıracakları kısa bir sahne hazırlamaları için zaman verilir.

-Her ekip sahne ve kostüm hazırlıklarını yapar.

-Öğrencilerin senaryolarını zenginleştirmeleri ve karakterlerine uygun davranışlar sergilemeleri teşvik edilir.

-Her takım belirledikleri sorumluluk senaryosunu sırayla gerçekleştirir.

## ARA DEĞERLENDİRME:

-Her sahne performansından sonra, öğrencilerin performansları hakkında nasıl hissettiklerini ve öğrendiklerini paylaşmalarına izin verilir.





# E-STEAMSEL Project

Erasmus+ KA2-no: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

-Öğrencileri farklı senaryoları ve karakterleri anlamaya teşvik eden sorular sorulur.

Aktivitelyi özetleyerek kısaca sorumluluk almanın hayatımız üzerindeki etkilerine odaklanıyoruz. Katılımcılar, rol oyunları sayesinde sorumluluğun ve karakterlerin farklı yönlerini anlama fırsatı buldukları konusunda bilgilendirilir. Katılımcıların paylaştıkları deneyimlerin ne kadar öğretici ve eğlenceli olduğu vurgulanıyor.

Bu aktivite, katılımcıların sorumluluklarını yaratıcı bir şekilde yerine getirmelerini ve onlara farklı açılardan bakmalarını sağlar.

## DEĞERLENDİRME:

Katılımcılar için sorumluluklar olmasaydı günlük hayatımız nasıl olurdu?

Sorumluluklarımızı yerine getirdiğimizde veya yerine getiremediğimizde nasıl hissediyorsunuz? Sorular sorulur.

Tüm katılımcılar dinlendirilir ve etkinlik bu şekilde sona erer.