

2. SINIF ETKİNLİKLERİ

CEVABIM VAR

Gelişim Alanı	Sosyal Duygusal
Yeterlik Alanı	Kişiler Arası Beceriler
Kazanım/Hafta	Sınıfta söz isteyerek düşüncelerini ifade etmeye istekli olur. / 8.Hafta
Sınıf Düzeyi	2.Sınıf
Süre	40 dk (Bir ders saati)
Araç-Gereçler	1. Çalışma Yaprağı-1
Uygulayıcı İçin Ön Hazırlık	<ol style="list-style-type: none"> 1. Çalışma Yaprağı-1 uygulayıcı tarafından kullanılmak üzere 1 adet çoğaltılır. 2. Çalışma Yaprağı-1’de yer alan sorular sınıf mevcuduna göre yeterli değilse ve gerekiyorsa önceden yeni ek sorular hazırlanmalıdır. Bu kapsamda öğrencilerin kolayca cevaplayabilecekleri, tek doğru cevabı olan her türlü soru sorulabilir.
Süreç (Uygulama Basamakları):	<ol style="list-style-type: none"> 1. Öğrencilere aşağıdaki açıklama yapılarak etkileşim başlatılır: <i>“Şimdi sizlerle küçük bir oyun oynayacağız. Ben bazı sorular soracağım, sizler de söz alarak cevaplarınızı vereceksiniz. Söz almadan cevap vererseniz oyundan eleneceksiniz ve tahtaya çıkacaksınız, soru-cevap oyununa oturanlarla devam edeceğiz.”</i> 2. Çalışma Yaprağı-1’de yer alan sorular sorularak öğrencilerin soru-cevap oyununa katılması sağlanır. Söz hakkı verilmeden cevaplayan öğrenciler tahtaya kaldırılır. Her soru için farklı öğrencilere söz hakkı verilmesine özen gösterilir. Yanlış cevap veren öğrenciye olumsuz yorum yapmadan cevabının doğru olmadığını söyleyerek başka öğrenciye söz verilir. 3. Soru-cevap oyununu sonlandırır, tahtaya çıkmış olan öğrenciler yerlerine oturtulur. 4. Yeni yönerge verilerek yeni etkileşim başlatılır. <i>“Şimdi size başka bir soru soracağım. Cevaplarınızı iyice düşünmenizi istiyorum. Yalnız şunu unutmayın, bu soruların az önceki sorular gibi tek doğru cevapları yok, nasıl isterseniz öyle düşünerek cevap verebilirsiniz. Diyelim ki ormanların kralı aslan değil de siz oldunuz. Diğer hayvanlara ilk olarak ne söylemek isterdiniz? İyice düşünmenizi ve karar verdiğinizde söz alarak cevabınızı söylemenizi istiyorum.”</i> 5. Söz almadan cevap veren öğrencilere söz hakkı verilmesinin beklenmesi gerektiği, soru-cevap oyununa atıfta bulunularak hatırlatılır. 6. Soru-cevap oyununda söz almamış öğrenciler varsa öncelik onlara tanınarak öğrencilerin cevapları dinlenir ve olumlu yorumlar yapılır.

Süreç (Uygulama Basamakları):

7. Birkaç öğrencinin cevabından sonra yeni bir soruyla etkileşim devam ettirilir. Bu süreçte tüm öğrencilerin söz olarak konuşmaları cesaretlendirilir:

“Dört eliniz olsaydı ne yapardınız?”

8. Yeterince öğrenci cevaplarını paylaştıktan sonra öğrenciler tebrik edilir ve aşağıdaki sorularla süreç yönlendirilir:

- Çocuklar, başta oynadığımız soru-cevap oyununda soruları cevaplarken zorlandınız mı? Parmak kaldırıp size söz verildiğinde ne hissettiniz?
- Sorular daha zor olsaydı yine bu kadar çok parmak kaldırır mıydınız, açıklar mısınız?
- Sonraki ormanlar kralı ve dört el sorularını cevaplarken neler hissettiniz? Parmak kaldırıp size söz verildiğinde ne hissettiniz?
- Arkadaşlarınızın bu sorulara verdikleri yaratıcı cevapları dinlerken neler düşündünüz?
- Soru-cevap oyunundaki sorularla ormanlar kralı ve dört el sorularının farkı nedir? Hangisine cevap vermek ve söz istemek sizin için daha kolay oldu, açıklar mısınız?
- Bazen sorduğum sorulara cevaplarınız olmasına rağmen söz istemediğiniz oldu mu, açıklar mısınız?

9. Öğrencilerin paylaşımları alındıktan sonra etkinlik aşağıdaki açıklama ile sonlandırılır:

“Gördüğünüz gibi bazı soruların tek bir cevabı olabilir. Mesela dört kenarı olan geometrik şekil karedir. Bazen bu soruların cevaplarını untabilir ya da yanlış hatırlayabiliriz ama doğru olup olmadığını cevaplamadan bilemeyiz. Yanlışsa bile diğer kişilerden doğrusunu öğrenebiliriz. Bazen de tek bir doğru cevabı olmayan sorular vardır, düşünüp kendi fikirlerimizi söyleyeceğimiz cevapları vardır. Hepimiz fikirlerimizi söyleyerek ne kadar çok çeşitli düşüncenin olabileceğini görebiliriz ve belki de daha yeni farklı fikirler geliştirebiliriz. Unutmamalıyız ki cevaplarınızı verebilmeniz için her zaman söz istemelisiniz.”

Kazanımın Değerlendirilmesi:

1. Farklı zamanlarda da öğrencilerin beyin fırtınası yapabilecekleri beklenmedik sorular sorulabilir ve fikirlerini ifade etmeleri sağlanabilir.
 - Deniz altında yaşayabilseydiniz hangi hayvanla arkadaş olmak isterdiniz?
 - Gündüzleri uyuyup geceleri okula gitseydik ne olurdu?
 - Yağmur gökyüzünden değil de yerden yağsaydı nasıl olurdu?
 - Uzaya gidebilseydiniz ne yapmak isterdiniz?
2. Öğrencilerden yaratıcı fikirlerini sözlü paylaştıktan sonra resimle de anlatmaları istenebilir ve resimler sınıf panosunda sergilenabilir.

Uygulayıcıya Not:

1. Soru-cevaplar sırasında sorular kolay da olsa yanlış cevap veren öğrencilere olumsuz yorumda bulunulmaması konusunda hassas olunmalıdır.
2. Soru-cevap oyununda sınıf mevcudu kalabalıksa öğrencilerin kolaylıkla cevaplayabileceği başka sorular da eklenebilir. Mümkün olduğunca sınıftaki tüm öğrencilerin söz alabilmesi sağlanmaya çalışılmalıdır.
3. Yaratıcı fikirlerini paylaşan tüm öğrencilerin cevapları olumlu bir şekilde kabul edilmelidir.
4. Söz hakkı istemeyen öğrenciler hassas şekilde gözlemlenmeli ve söz almaya cesaretlendirilmelidirler.

Özel gereksinimli öğrenciler için;

1. Çalışma Yaprağı 1’de yer alan sorular öğrencilerin düzeyine göre basitleştirilerek etkinlik basitleştirilebilir.
2. Akran eşleştirme yapılarak akran desteği sağlanabilir.
3. Soru cevap sırasında söz alma davranışına model olunarak öğretmen desteği sağlanabilir.

Etkinliği Geliştiren:

Mehtap AKKURT

Çalışma Yaprağı 1

- Okulumuzun adı nedir?
- Hangi ülkede yaşıyoruz?
- Yurdumuzu düşmanlardan kim kurtarmıştır?
- Bayrağımızın renkleri nelerdir?
- Eviniz mi daha büyük yoksa güneş mi?
- Hangi mevsimde kar yağar?
- Bir haftada kaç gün vardır?
- Sabahları birbirimizi ilk gördüğümüzde nasıl selamlarız?
- Koyunların yavrularına ne denir?
- Ağlayınca gözümüzden ne akar?
- "Çiçek" sözcüğünde kaç hece vardır?
- Islak sözcüğünün zıt anlamlısı nedir?
- Bir elimizde kaç parmak vardır?
- $5+5$ kaç eder?
- $20-10$ kaç eder?
- Dört kenarı birbirine eşit olan geometrik şekil hangisidir?