

ADIM ADIM PROBLEM ÇÖZME

GELİŞİM ALANI

Sosyal Duygusal Gelişim

YETERLİK ALANI

Karar Verme

KAZANIM/HAFTA

Problem çözme basamaklarını açıklar. /1. Hafta

SINIF DÜZEYİ

1-2-3-4. Sınıf

SÜRE

40 Dk. (Bir Ders Saati)

ARAÇ GEREÇLER

1. "Problemimi Çözüyorum" videosu
2. "Piper" kısa filmi
3. Problem Çözme Becerileri İlköğretim Öğrenci Sunumu

UYGULAYICI İÇİN
ÖN HAZIRLIK

1. Uygulayıcı etkinlikten önce gerekli araç gereçleri temin etmelidir. Sunumu yansıtmak için gerekli fiziksel ortam yoksa sunum çıktısı alınıp öğrencilere görsel olarak anlatım sağlanabilir.

SÜREÇ
(UYGULAMA
BASAMAKLARI)

1. Aşağıdaki açıklama ile etkinliğe başlanır. "Çocuklar günlük hayatımızda bazen istemediğimiz durumlarla karşılaşırız. İstemediğimiz bu durumlara problem denir. Ve bu problemlerin bazı çözüm yolları vardır. Sizinle bugünkü etkinliğimizde problemin ne olduğunu ve problemlerimizi nasıl çözebileceğimizi öğreneceğiz. Öncelikle kısa bir video izleyeceğiz.
2. "Problemimi Çözüyorum" videosu öğrenciler ile birlikte izlenir. Konuşmak isteyen öğrenciye söz hakkı verilerek düşüncelerini ifade etmesi sağlanır.

SÜREÇ (UYGULAMA BASAMAKLARI)

3. Sonra şu açıklama ile devam edilir; "Çocuklar gördüğümüz gibi bir problem durumu ile karşılaştığımızda düşünerek en uygun çözüm yolunu bulabiliriz. Şimdi problem çözme basamaklarını detaylı olarak öğrenelim."
4. "Problem Çözme Becerileri İlköğretim Öğrenci Sunumu" akıllı tahtadan veya alınan çıktı üzerinden yapılır.
5. Sunum sonunda problem çözme adımları öğrencilerin seviyelerine uygun olarak tekrar anlatılır ve pekiştirme amacıyla "Piper" kısa filmi izlenir.
6. Kısa filmin sonunda şu şekilde etkinlik sonlandırılır. "Çocuklar Piper karakterinde gördüğümüz gibi günlük hayatımızda bazen bizi zorlayan durumlarla karşılaşırız. Bu durumlar problem olarak adlandırılır. Bu problemleri çözmemiz için izlememiz gereken beş adım vardır. Bu adımları sırasıyla izleyerek bizim için en uygun çözüm yoluna ulaşırız. Piper gibi ilk başta bu problemten kaçınmak istesek de, adımlara uygun olarak düşündüğümüzde bu problemin üstesinden gelebileceğimizi unutmamalıyız."

KAZANIM DEĞERLENDİRMESİ

Etkinliğin uygulandığı haftada öğrencilere farklı zamanlarda basit problem durumları sunularak çözüm yollarını tekrar etmeleri sağlanabilir.

UYGULAYICIYA NOT

1. Sunum yapılırken problem çözme adımları üzerinde durulmalıdır.
2. Sunum sonunda soru sormak isteyen öğrencilere söz hakkı verilmelidir.
3. "Piper" kısa filmi izlendikten sonra gönüllü olan öğrencilerden problem duruma ilişkin duygu ve düşünceleri alınabilir.

➔ Özel gereksinimli öğrenciler için;

1. Problem çözme basamakları anlatılırken öğrencinin gereksinimine uygun materyal kullanılabilir.

BASAMAĞA ZIPLA/ BASAMAĞI PATLAT

GELİŞİM ALANI

Sosyal Duygusal Gelişim

YETERLİK ALANI

Karar Verme

KAZANIM/HAFTA

Problem çözerken başvurduğu yolları açıklar.
2. Hafta

SINIF DÜZEYİ

1-2. Sınıf

SÜRE

40 Dk. (Bir Ders Saati)

ARAÇ GEREÇLER

1. Tahta kalemi
2. 5tane A4 kağıt ya da 5 ve 5in katları adedince şişirilmiş balon
3. Problem çarkı (ek2)
4. Problem çözme basamaklarını hatırlatıcı ek (ek1)

UYGULAYICI İÇİN
ÖN HAZIRLIK

1. Uygulayıcı önceki hafta anlattığı problem çözme basamaklarını hatırlatıcı bilgiler içeren ekleri çıktı almalıdır.
2. Kağıtlarla uygulamayı tercih ederse problem çözme basamaklarını (Probleme bakış, problemi tanımla, çözüm yolları üret, karar ver, uygula/değerlendir) A4 kağıtlara büyük bir şekilde yazmalıdır.
3. Balonla uygulamayı tercih ederse problem çözme basamaklarını balonlara yazmalıdır. Birden fazla oyun için ne kadar oyun oynanacaksa o kadar balon serisi hazırlanabilir.

SÜREÇ (UYGULAMA BASAMAKLARI)

1. Aşağıdaki hatırlatma ile etkinliğe başlanır;
“Çocuklar geçen hafta problem çözme basamaklarını anlatan bir çizgi film izlemiştik. Ardından size problem çözme hakkında bilgi vermişim ve yine problemini çözmek için farklı yöntemler kullanan ve başarıyla problemini çözen bir yavru kuşun hikayesini anlatan animasyon izlemiştik. Bu hafta da öğrendiklerimizi oyun oynayarak pekiştireceğiz. Oyunumuzun adı “Basamağa Zıpla/Basamağı Patlat” (Uygulayıcı tercih ettiği yöntemle göre ismini belirlemelidir) olacak.
2. Uygulayıcı daha önce edindiği problem çözme basamaklarını hatırlatan ekleri tahtaya asar ve bu basamakları okur.
3. Kağıtlarla uygulamayı kullanacaksa basamakların yazılı olduğu kağıtları sırayla yere koyar; balonlarla uygulama yapacaksa balonlara yazılı olan basamakları sırayla tahtaya asar.
4. Aşağıdaki açıklama ile oyun anlatılır;
“Şimdi Problem Çarkını çevireceğiz. Önümüze çıkan problem üzerinden oyunu oynayacağız. Gönüllü olan bir arkadaşımız önce önümüze çıkan problem gerçekten bir problem mi bunu kontrol edecek. Eğer bir problem ise 1.kağıda zıplayacak ya da 1.balonu patlatacak. Daha sonra arkadaşımız problemin ne olduğunu tanımlayacak. Bunu da başardığında 2.kağıda zıplayacak ya da 2.balonu patlatacak. Sonraki basamak çözüm yolları üretme. Bu arkadaşımız olası birkaç çözüm yolu üretecek. Bu basamakta sizler de çözüm yolu üretebilirsiniz. Çözüm yolları üreten arkadaş 3.kağıda zıplayacak ya da 3.balonu patlatacak. 4.basamak olan “karar ver” basamağı için de bu çözüm yollarından en uygun olana karar verecek ve 4.kağıda atlayacak ya da 4.balonu patlatacak. 5.basamak karar verdiği çözüm yolu “nasıl sonuçlara yol açar?” bunu değerlendirecek ve 5.basamağa atlayacak ya da 5.balonu patlatacak. Böylece oyunumuz bitecek.”

SÜREÇ (UYGULAMA BASAMAKLARI)

5. Problem çarkı çevrilir ve bir problem seçilir. Gönüllü bir öğrenci seçilir. Problem basamaklarına göre oyunu oynaması istenir. Basamaklara göre sırasıyla şu sorular yöneltilebilir;

- Yaşadığın şey bir problem mi?
- Problem tam olarak nedir?
- Neler yapabilirsin?
- Hangi çözüm yolu en faydalıdır?
- Bu yolu uygularsan işe yarar mı?

6. Birkaç oyun oynadıktan sonra öğrencilere şu açıklama ile etkinlik sonlandırılır.

“Çocuklar hayatta karşılaştığımız problemler gerçekten problem olmayabilir. Önce bunu kontrol edelim. Ve bu basamaklara göre de problemlerimizi çözebiliriz. Hiçbir problem çözümsüz değildir. Sadece üzerinde biraz düşünmek gerek.”

KAZANIM DEĞERLENDİRMESİ

1. Öğrencilerin bir hafta boyunca karşılaştıkları problemleri problem çözme basamakları ile nasıl çözdüklerini kağıda yazarak getirmeleri ve sınıfa koyulacak bir kutuya atmaları istenebilir.

2. Kutuda biriken yaşantılar daha sonra rastgele seçilip okunarak sınıf içinde diğer öğrencilerin katılımıyla değerlendirme yapılabilir.

UYGULAYICIYA NOT

1. Öğrenci basamaklarda cevap veremezse basamağa uygun sorular yöneltilebilir.

➡ Özel gereksinimli öğrenciler için;

1. Fiziksel engeli bulunan öğrenciler için balon patlatma tercih edilmelidir.

2. Basamaklar hakkında düşünülürken akran desteği sağlanabilir.

EK1

PROBLEM ÇÖZME ADIMLARI İÇİN HATIRLATICI MATERYAL

Uygula ve Değerlendir

Uyguladım ve
işe yaradı mı?

Karar Ver

Hangi çözüm yolu
en faydalı?

Çözüm Yolları Üret

Neler yapabilirim?

Problemi Tanımla

Problemim nedir?

Probleme
Bakış

Yaşadığım bir
problem mi?



EK2

PROBLEM ÇARKI

(1-2. SINIF)



HAYDİ CANLANDIRALIM

GELİŞİM ALANI

Sosyal Duygusal Gelişim

YETERLİK ALANI

Karar Verme

KAZANIM/HAFTA

Problem çözerken başvurduğu yolları açıklar.
2. Hafta

SINIF DÜZEYİ

3-4. Sınıf

SÜRE

40 Dk. (Bir Ders Saati)

ARAÇ GEREÇLER

1. Grup sayısınca a4 kağıdı
2. Problem çarkı (ek3)
3. Problem çözme basamaklarını hatırlatıcı ek (ek1)

UYGULAYICI İÇİN
ÖN HAZIRLIK

1. Uygulayıcı önceki hafta anlattığı problem çözme basamaklarını hatırlatıcı bilgiler içeren ekleri çıktı almalıdır.
2. Uygulayıcı, problem çarkını paylaşılan linki kullanarak akıllı tahtada açmalı veya ekler kısmından çıktısını almalıdır.

SÜREÇ
(UYGULAMA
BASAMAKLARI)

1. Aşağıdaki hatırlatma ile etkinliğe başlanır;
"Çocuklar geçen hafta problem çözme basamaklarını anlatan bir çizgi film izlemiştik. Ardından size problem çözme hakkında bilgi vermişim ve yine problemini çözmek için farklı yöntemler kullanan ve başarıyla problemini çözen bir yavru kuşun hikayesini anlatan animasyon izlemiştik. Bu hafta da öğrendiklerimizi yeni bir etkinlikte pekiştireceğiz. Oyunumuzun adı "Doğru Olanı Oynuyoruz".

SÜREÇ (UYGULAMA BASAMAKLARI)

2. Uygulayıcı tarafından 5-6 kişilik küçük gruplar oluşturulur.

3. Uygulayıcı daha önce edindiği problem çözme basamaklarını hatırlatan eki tahtaya asar ve bu basamakları okur.

4. Aşağıdaki açıklama ile oyun anlatılır;

“Şimdi Problem Çarkını çevireceğiz. Önümüze çıkan problemler üzerinden etkinliğimizi yapacağız. Her grup için çarkı bir kere çevireceğiz ve her gruba ait bir problem olacak. Her grup kendi problemini iş birlikli şekilde problem çözme basamaklarına uygun olarak çözmelidir. Bu çözümleri unutmamak için a4 kağıdına yazın. Grubunuzdan mümkün olduğunca fazla sayıda çözüm yolu önerisi bekliyoruz. Sonra da en uygun olan çözüm yolunu seçmelisiniz. Sonrasında gönüllü olan gruplar, seçtikleri çözüm yolunu drama yoluyla canlandırma yapabilir.”

5. Problem çarkı her grup için bir kere çevrilir ve problemler gruplara dağılmış olur. Sonrasında gruplardan aşağıdaki adımlar doğrultusunda soruna mümkün olduğunca fazla çözüm üretmeleri beklenir.

- Yaşadığın şey bir problem mi?
- Problem tam olarak nedir?
- Neler yapabilirsin?
- Hangi çözüm yolu en faydalıdır?
- Bu yolu uygularsan işe yarar mı?

6. Gruplara kendi aralarında tartışmaları için 5-10 dakika süre verilir. Bu sürenin sonunda her gruptan bir sözcü ürettikleri tüm çözüm önerilerini ve hangisini seçtiklerini seçme sebebiyle birlikte anlatır.

7. Tüm gruplardan çözüm önerileri alındıktan sonra, gönüllü olan gruplar seçtiği çözüm önerilerini senaryolaştırarak drama yoluyla canlandırabilir.

8. Drama sonlandıktan sonra öğrencilere şu açıklama yapılarak etkinlik sonlandırılır.

“Çocuklar hayatta karşılaştığımız problemler gerçekten problem olmayabilir. Önce bunu kontrol edelim. Ve bu basamaklara göre de problemlerimizi çözebiliriz. Hiçbir problem çözümsüz değildir. Sadece üzerinde biraz düşünmek gerek.”

KAZANIM DEĞERLENDİRMESİ

- 1.Öğrencilerin bir hafta boyunca karşılaştıkları problemleri problem çözme basamakları ile nasıl çözdüklerini kağıda yazarak getirmeleri ve sınıfa koyulacak bir kutuya atmaları istenebilir.
- 2.Kutuda biriken yaşantılar daha sonra rastgele seçilip okunarak sınıf içinde diğer öğrencilerin katılımıyla değerlendirme yapılabilir.

UYGULAYICIYA NOT

- 1.Gruplar problem çözme adımlarına göre ilerlerken zorlanırsa adımlar tekrar materyal yolu ile hatırlatılabilir.
- 2.Drama yapımları için öğrenciler cesaretlendirilmeli fakat zorlanmamalıdır.
- 3.Gruplar mümkün olduğunca homojen biçimde oluşturulmalıdır.

➔ Özel gereksinimli öğrenciler için;

- 1.Drama yapmaya gönüllü olup da gözlerini kapatmak istemeyen veya fiziksel temastan kaçınan öğrenciler zorlanmamalıdır.
- 2.Basamaklar hakkında düşünülürken akran desteği sağlanabilir.

EK1

PROBLEM ÇÖZME ADIMLARI İÇİN HATIRLATICI MATERYAL

Uygula ve Değerlendir

Uyguladım ve
işe yaradı mı?

Karar Ver

Hangi çözüm yolu
en faydalı?

Çözüm Yolları Üret

Neler yapabilirim?

Problemi Tanımla

Problemim nedir?

Probleme
Bakış

Yaşadığım bir
problem mi?



EK3

PROBLEM ÇARKI

(3-4. SINIF)

