

* ORTAOKUL OKULA UYUM ETKİNLİKLERİ

- 1. BEN KİMİM?
- 2. SINIF MADALYASI
- 3. HAZİNE AVI
- 4. GİZEMLİ SAYILIR
- 5. KURALLARI ÖĞRENİYORUM
- 6. BİZİM DERSİMİZ
- 7. RENK ÇEMBERİ
- 8. HOŞ GELDİN ARKADAŞIM
- 9. KENDİNİ ANLAT
- 10. ŞAŞIRMA

1. BEN KİMİM?

SÜRE: 40 dakika

AMAÇ: Bu etkinlikte çocukların kendini ifade etmesine fırsat vererek birbirlerini tanımalarına yardımcı olmak amaçlanmıştır.

ARAÇ-GEREÇ: -

SÜREÇ: Çocuklarla bir çember oluşturulur. Herhangi bir çocuktan başlanarak seçilen ilk kişi ismini yüksek sesle söyler (Ör. Büşra).

Çocuğun sağındaki diğer çocuk, ismini söyleyen ilk çocuğun ismini ve ardından kendi ismini söyler (Ör. Büşra, Murat). Tüm çocuklar bu şekilde sırayla etkinliğe katılır (Ör. Büşra, Murat, Elif vb.). İkinci turda, ilk sırada ismini söyleyen çocuk kendi isminin baş harfiyle başlayan bir meslek adı ve daha sonra kendi ismini söyler (Ör. Bakkal Büşra).

Tüm çocuklar bu şekilde sırayla etkinliğe katılır. (Ör. Bakkal Büşra, Marangoz Murat, Editör Elif vb.) Çocuk sayısına ve zamana göre etkinlik farklı sıfatlarla (Ör. Türkiye'nin illeri, okuldaki öğretmen isimleri, çiçek isimleri vb.) çeşitlendirilebilir.

DEĞERLENDİRME: Etkinlik sonunda öğretmen, tüm çocukların ismini tekrar eder. Arkadaşları arasında ismini hatırlayamadıkları kimse olup olmadığını sorar. Hatırlanamayan isimler varsa tekrar edilir.

2. SINIF MADALYASI

SÜRE: 30 dakika

AMAÇ: Bu etkinlikte çocukların kendini ifade etmesine fırsat vererek birbirlerini tanımalarına yardımcı olmak amaçlanmıştır.

ARAÇ-GEREÇ: Madalya

SÜREÇ: Her çocuk için atık malzemelerden birer madalya hazırlanarak sınıfın farklı yerlerine koyulur. Bu madalyanın bir yüzüne çocuğun adı yazılır diğer yüzü boş bırakılır. Çocuklardan sınıfa geldiklerinde kendilerine ait madalyayı bulmaları istenir. Her çocuk bulduğu madalyayı boynuna takar ve öğretmenin yönlendirmesiyle madalyanın diğer yüzüne kendi güçlü yönlerini yazar.

Çocuklardan madalyaları incelemeleri ve arkadaşları ile kendi madalyaları arasındaki benzerlikleri ya da farklılıkları bulmaları beklenir.

DEĞERLENDİRME: Her çocuktan seçtiği üç arkadaşını tanıtmaları istenir.

3. HAZİNE AVI

SÜRE: 40 dakika

AMAÇ: Bu etkinlikle çocukların okulu ve okulun birimlerini tanımalarını sağlamak amaçlanmıştır.

ARAÇ-GEREÇ: Kâğıt, kalem, kroki

SÜREÇ: Öğretmen daha önceden okulun çeşitli yerlerine (kütüphane, öğretmenler odası, spor salonu vb.) kâğıtlara yazılmış olan, okulun birimlerini tanıtan ve bir sonraki birime yönlendirmeler içeren bilmeceler bırakır. Öğretmen çocukları istediği sayıda gruplara ayırır. Çocuklara hazine avı oynayacaklarını ve okulun çeşitli yerlerinde bazı ipuçları bularak hazineye ulaşacaklarını söyler. Öğretmen daha önceden hazırlayarak çoğalttığı okulun krokisini her gruba verir. İlk bilmeceyi kendisi okuyarak oyunu başlatır. Yerleştirilen bilmeceler çocukları sonuç olarak sınıfa yönlendirmektedir ve sınıfa ilk gelen grup kazanır.

Örnek bilmeceler: “Kitapların saklandığı yerde bekliyor seni, elini çabuk tut kalma geri.” (kütüphane) “Orada koşacak, orada oynayacaksın ama unutma kurallara uyacaksın.” (spor salonu) “Bir sorun olduğunda bulursun uzmanını orada, sizi güler yüzle karşılar kapıda.” (öğretmenler odası)”

4. GİZEMLİ SAYILAR

SÜRE: 30 dakika

AMAÇ: Bu etkinlikle çocukların okulu ve okulun birimlerini tanımaları amaçlanmıştır.

ARAÇ-GEREÇ: Kâğıt, kalem

SÜREÇ: Öğretmen önce okulun birimlerini gösteren bir harita ya da kroki çizer veya temin eder. Çizilen bu harita veya krokiye okulun birimlerinin ismi yazılmaz, sayıyla belirtilir. Her birime öğretmen tarafından çeşitli özlü sözler yazılır. Birime giden çocuğun bulabileceği bir yere konur.

Ardından çocuklar eşit sayıda üç ya da dört gruba ayrılır. Her gruptan bir lider seçilir.

Öğretmen lider olarak seçilen çocukları yanına çağırarak onlara çizmiş olduğu harita ya da krokideki okulun birimleri ile ilgili bilgiler verir (Ör. 1 numara kütüphane, 2 numara öğretmenler odası gibi). Öğretmen sırasıyla her grubu, liderler öncülüğünde istediği birime gönderir. (Okulun birimlerini haritadan veya kroki yardımıyla bulmaya çalışan çocuklara okul çalışanlarından yardım alabilecekleri söylenir.) Gruptan orada bulduğu özlü sözü öğrenerek gelmesi istenir.

Etkinlik tüm grupların okulun birimlerini bulmasından sonra tamamlanır.

5. KURALLARI ÖĞRENİYORUM

SÜRE: 60 dakika

AMAÇ: Bu etkinlikte çocukların okul kurallarını öğrenmeleri amaçlanmıştır.

ARAÇ-GEREÇ: Kâğıt, kalem, süreölçer

SÜREÇ: Öğretmen, okul idaresi ile iş birliği içerisinde okul kurallarını madde madde hazırlayarak bir kâğıda yazar. Daha sonra öğretmen, sınıftaki her sıranın üzerine bir okul kuralı yazılı olan kâğıdı yapıştırır. Çocukları bahçede veya okulun herhangi bir bölümünde toplar. Sırayla ya da kura çekerek çocuklardan birine en kısa sürede sınıfa gitmesini ve sıraların üzerinde bulunan herhangi bir kuralı öğrenip gelmesini söyler. Kuralı öğrenerek gelen çocuktan arkadaşlarına öğrenilen bu kuralı anlatması beklenir. İstenildiği takdirde her çocuk için süre tutularak sıralama yapılabilir. Bir sonraki çocuğun sınıfa gittiğinde farklı bir kuralı öğrenmesi gerekmektedir. Tüm çocukların okul kurallarını öğrenmesinden sonra etkinlik tamamlanmış olur.

DEĞERLENDİRME: Etkinlik sonunda öğretmen, çocuklara öğrendikleri kuralın niçin konulmuş olabileceğini sorarak kurallara uyulmadığı takdirde ne gibi sorunların ortaya çıkabileceği konusunda fikir alışverişinde bulunur.

6. BİZİM DERSLERİMİZ

SÜRE: 40 dakika

AMAÇ: Bu etkinlikle çocukların ortaokulda göreceği dersleri, dersin özelliklerini ve öğretmenini tanımaları amaçlanmıştır.

ARAÇ-GEREÇ: Tanıtım kartları, etkileşimli tahta, projeksiyon vb.

SÜREÇ: Çocukların alacağı zorunlu ve seçmeli derslerin her biri için kısa açıklamaların olduğu tanıtım kartları veya sunu hazırlanır. Derslerin içeriği ana hatlarıyla açıklandıktan sonra ortaokulda her derse farklı bir öğretmenin girdiği belirtilir. Derslerin işlenişinde ortam (spor salonu, laboratuvar, atölye gibi), kurallar, süre ve sınavlar gibi farklılıklar olabileceği açıklanır.

DEĞERLENDİRME: Çocuklara özelliklerini öğrendikleri derslerle ilgili neler düşündükleri, neler hissettikleri, beklentilerinin neler olduğu sorulur.

7. RENK ÇEMBERLERİ

SÜRE: 40 dakika

AMAÇ: Bu etkinlikte yeni bir eğitim ortamında farklı kültürlerden gelen, farklılıkları olan çocukların beraber grup oyunu oynayarak sosyalleşmesini sağlamak amaçlanmıştır.

ARAÇ-GEREÇ: Renkli tebeşirler .

SÜREÇ: Okulda çocuklarla beraber 8 farklı renk belirlenir. Sınıf mevcuduna göre belirlenen renk sayısı azaltılabilir ya da arttırılabilir. Bahçenin uygun bir yerine, belirlenen bu renklerin her biri için bir çember çizilir. Öğretmen herhangi bir rengi yüksek sesle söylediğinde çocuklar bu rengin olduğu çemberin içine girerler. Bu esnada çemberin içine en son giren çocuk öğretmene yardımcı olmak için onun yanına geçer. Oyun en son iki veya bir çocuk kalıncaya kadar devam ettirilir. Çocuklar çemberin içindeyken birbirleriyle sohbet etmeleri için onlara zaman tanınır.

DEĞERLENDİRME: Etkinlik sonunda çocukların çemberde hangi konularda sohbet ettikleri bu konuya ilişkin fikir ayrılıkları ya da benzerliklerinden bahsetmeleri istenir.

8.HOŞ GELDİN ARKADAŞIM

SÜRE: 40 dakika

AMAÇ: Bu etkinlikle çocukların sosyal ortamlarda olumlu davranış göstermeleri amaçlanmıştır.

ARAÇ-GEREÇ: Kâğıt, kalem

SÜREÇ: Öğretmen çocukları sınıf mevcuduna göre küçük gruplara ayırır, aşağıdaki örnek olayı anlatır. Ardından öğretmen, gruplara ayrılan çocuklardan bu olayı canlandırmalarını ister. “... 10 yaşında 5. sınıf öğrencisidir. Yeni gittiği okulda arkadaşları tarafından dışlanmaktadır. Çocuk dış görünüşüyle ilgili sınıfta alay konusu olmuştur. Bir gün yine arkadaşları onunla teneffüste dalga geçerken sınıf öğretmeni olaya şahit olur.” Canlandırma sonrasında çocukların canlandırdıkları karakterler hakkında konuşmalarına fırsat verilir.

DEĞERLENDİRME: Çocuklara, bunların dışında ne gibi olumsuz davranışlar olabileceği (sözel, sosyal, fiziksel, siber) sorularak gelen cevaplardan yola çıkılarak olumlu yeni canlandırmalar, afiş çalışması vb. çalışmalar yaptırılır. Böyle olumsuz durumlarla karşılaşıldığında kimlerden yardım istenebileceği konusunda öğretmen çocukları bilgilendirmelidir.

9.KENDİNİ ANLAT

SÜRE: 40 dakika

AMAÇ: Öğrencilerin birbirlerini tanımalarını sağlamak. Öğrenciler ısındırmak ve sürece hazırlamak

ARAÇ-GEREÇ: Top, minder

SÜREÇ: Grup üyeler okulun bahçesinde çember şeklinde dizilmiş minderlere otururlar. Grup lider tarafından temin edilen bir top le etkinlik başlatılır. Grup lider topu grup üyelerinden birine topu atar. Topu tutan kişi adını söyleyerek kendi le ilgili şu k soruyu açıklar. 1. Soru: Kendinizle ilgili en çok ney seviyorsunuz? 2. Soru: Kendinizle ilgili sevmediniz özelliğiz nedir? Bu iki soruyu cevaplayan grup üyesi başka bir grup üyesine topu atar. Yeni grup üyesi kendi adını söyleyerek yukarıdaki iki soruyu cevaplar. Top tüm grup üyelerine gidene kadar döngü devam eder.

Öğretmene Not: Topun kaç defa aynı grup üyesine atılmaması gerektiği etkinlik başlamadan grup üyelerine hatırlatılmalıdır.

DEĞERLENDİRME: Etkinliğin sonunda çocuklara etkinlikte ne hissettikleri sorulur.

10.ŞAŞIRMA!

SÜRE: 40 dakika

AMAÇ: Kendi ismini söyler, sınıf arkadaşlarının ismini söyler, dikkatin dinlediğine yoğunlaştırır.

ARAÇ-GEREÇ: Tebeşir Veya Renkli Bant

SÜREÇ: Öğrencilerinizle birlikte ayakta çember oluşturunuz.

- Oyunu başlatınız ve “maske” deyiniz. Çemberde yanınızda duran öğrencinizin “mesafe” demesini ve ondan sonraki öğrencinizin de “temizlik” demesini sağlayınız. Bu üç kelime öğrenciler tarafından sırayla söylendikten sonra çemberdeki dördüncü öğrenciden ismini söylemesini isteyiniz.
- Daha sonra gelen üç kişinin yine sırasıyla “maske” , “mesafe” , “temizlik” demesini ve dördüncü öğrencinin de aynı şekilde kendi ismini söylemesini sağlayınız. Oyunu aşamalı bir şekilde hızlandırınız ve bir süre sonra çemberin farklı yerlerinden başlatınız. Şaşıran öğrencinizin ortaya geçerek oyunu yönlendirmesini sağlayınız. Oyunun ikinci aşamasında, çemberin ortasına geçiniz ve karışık bir şekilde öğrencileriniz işaret ediniz. Yine aynı şekilde ilk işaret ettiğiniz öğrencinizin “maske” , ikinci işaret ettiğiniz öğrencinizin “mesafe” , üçüncü işaret ettiğiniz öğrencinizin “temizlik” ve dördüncü işaret ettiğiniz öğrencinizin ise ismini söylemesini isteyiniz. Aynı şekilde şaşıran öğrencinizin ortaya geçerek oyunu yönlendirmesini sağlayınız. Oyunu hızlı bir şekilde oynatarak eğlenceli olmasını sağlayınız.

Oyundan Sonra

- Öğrencilerinizden ismini hatırladıkları sınıf arkadaşlarını söylemelerini isteyiniz.