

ORTAÖĞRETİM OKULU UYUM ETKİNLİKLERİ

- 1. A'DAN Z'YE
- 2. TAHMİN ET BAKALIM
- 3. DEDEKTİF
- 4. ENDİŞELERİMİ
UÇURUYORUM
- 5. ÖDÜLLER VE CEZALAR
- 6. ARKADAŞ ARANIYOR
- 7. BANA ÖYKÜNÜ ANLAT
- 8. HAVUZ OYUNU
- 9. BATTANIYE

1. A'DAN Z'YE

SÜRE: 30 dakika

AMAÇ: Öğrencilerin eğlenceli bir biçimde birbirlerinin isimlerini ve ortak özelliklerini öğrenmelerini sağlamak

ARAÇ-GEREÇ: -

SÜREÇ: Öğrencilerinize bir tanışma etkinliği yapacağınızı söyleyin ve onlardan ayağa kalkmalarını isteyin.

·Şu yönergeyi verin (Her bir yönergeden sonra öğrencilere farklı kişilerle tanışmak için yeterli zaman vermeye özen gösterin):

“Şimdi ben sizlere sırayla bazı yönergeler vereceğim.

Siz o yönergeleri yerine getirdikten sonra yanınızdakilerle ya da grubunuzdakilerle tanışacaksınız.Başlayalım mı?”

·İsminize göre alfabetik sıraya geçin ve yanınızdakilerle tanışın.

·Aynı futbol takımını tutanlarla bir grup oluşturun ve gruptakilerle tanışın.

·Doğduğunuz aya göre gruplara ayrılın ve gruptakilerle tanışın (Eğer o ayda doğan tek bir öğrenci varsa yanına gidin. Hangi ayda ve günde doğduğunu sorun ve kendinize ilişkin bilgileri paylaşın).

·Sevdiğiniz yemeğe göre gruplara ayrılın ve gruptakilerle tanışın.

·Sevdiğiniz derslere göre gruplara ayrılın ve gruptakilerle tanışın.

·Yönergelere yenilerini ekleyebilirsiniz.

Herkesin birbiriyle tanıştığına emin olana kadar devam edin.

2. TAHMİN ET BAKALIM

SÜRE: 45 dakika

AMAÇ: Öğrencilerin tanışmalarını ve birbirlerini biraz daha yakından tanımalarını sağlamak

ARAÇ-GEREÇ: -

SÜREÇ: Öğrencilerinize bir tanışma etkinliği yapacağınızı söyleyin ve onlardan ayağa kalkmalarını isteyin. Şu yönergeyi verin:

“Ben size bazı özellikler okuyacağım sizler o özelliğe sahip olduğunuzu düşündüğünüz kişiyi ya da kişileri bulup tanışacaksınız.

Hazır mısınız?”

Aşağıdaki özellikleri okuyun. Öğrencilerin mümkün olduğunca fazla kişiyle konuşmasını sağlayın:

Sizinle aynı boyda olduğunuzu düşündüğünüz kişileri bulun ve tanışın.

Sizinle aynı ayakkabı numarasına sahip olduğunuzu düşündüğünüz kişileri bulun ve tanışın.

Sizinle aynı yerde doğduğunu düşündüğünüz kişileri bulun ve tanışın.

Sizinle aynı takımı tuttuğunu düşündüğünüz kişileri bulun ve tanışın.

Sizinle aynı dersi sevdiğini düşündüğünüz kişileri bulun ve tanışın.

Sizinle aynı hobiye sahip olduğunuzu düşündüğünüz kişileri bulun ve tanışın.

Sizinle aynı sayıda kardeşe sahip olduğunuzu düşündüğünüz kişileri bulun ve tanışın.

Sizinle aynı ayda doğduğunu düşündüğünüz kişileri bulun ve tanışın.

Sizinle aynı rengi sevdiğini düşündüğünüz kişileri bulun ve tanışın.

Sizinle aynı tür müzikten hoşlandığını düşündüğünüz kişileri bulun ve tanışın.

Bu yönergelere başka yönergeler de ekleyebilirsiniz.

Öğrencilerinizin mümkün olduğunca çok kişiyle tanıştığından emin olduğunuzda değerlendirme sorularını tartışarak etkinliği sonlandırın.

3. DEDEKTİF

SÜRE: 30 dakika

AMAÇ: Öğrencilerin eğlenceli bir biçimde birbirlerini tanımalarını sağlamak

ARAÇ-GEREÇ: Her katılımcı için iki parça kâğıt (A4 kâğıdını dörde katlayıp dört parçaya bölün), katılımcı sayısı kadar toplu iğne, bir kutu.

SÜREÇ: Öğrencileriniz için hazır yaka kartı temin ettiyseniz, bir tanışma etkinliği yapacağınızı söyleyerek bunları öğrencilerinize dağıtın.

Hazır yaka kartları yoksa oturum öncesinden A4 kâğıtlarını altı eşit parçaya bölerek öğrenci sayısı kadar küçük kâğıtlar elde edin.

Öğrencilerinize bir tanışma etkinliği yapacağınızı söyleyin:

“Hadi gelin birbirimizi tanıyalım ve bunu da eğlenceli bir biçimde yapalım. Öncelikle her birinize iki parça kâğıt ve bir toplu iğne dağıtacağım. Şimdi hepimiz isimlerimizi kâğıtlardan birisine yazalım ve yakamıza iliştirelim. Herkes ismini yazdı mı?”

·Şu yönergeyi verin:

“Şimdi gelin dedektiflik oyunu oynayalım. Her birimiz birer dedektifiz ve bizden istenen kişiyi bulmamız gerekiyor. Elinizdeki kâğıda fiziksel görünüşümüze ait iki özellik yazacağız. Örneğin; kahverengi saçlar, kahverengi gözler gibi. Ya da güzel dişler, 40 numara ayaklar gibi. Dış görünüşünüze ait neyi istiyorsanız onu yazabilirsiniz. Ama biraz zor olsun olur mu?”

Öğrencilerin çalışmalarına izin verin ve yönergeyi vermeye devam edin:

“Şimdi bu kâğıtları dörde katlayıp şu kutunun içine atacağız. Daha sonra herkes bu kutudan bir kâğıt çekecek. Ama bu kâğıdın kendimizin olmamasına dikkat edeceğiz.”

·Kendiniz de dâhil herkesin kutudan bir kâğıt çekmesini sağlayın ve yönergeyi vermeye devam edin:

“Şimdi ayağa kalkıp sınıfta dolaşacağız ve elimizdeki kâğıdın kime ait olduğunu bulmaya çalışacağız. Ama birbirimizle hiç konuşmayacağız”.

·Beş dakika konuşmadan serbestçe dolaşın ve yönergeyi tamamlayın:

“Şimdi yerlerimize dönelim ve elimizdeki kâğıdın arkasına bu tarifen kime ait olduğuna ilişkin tahminimizi yazalım. Herkesin tek bir tahmin hakkı olacak. Bitti mi? Kim başlamak ister?”

4. ENDİŞELERİMİ UÇURUYORUM

KONU: OKUL TANITIMI

SÜRE: 40 DK

AMAÇ: Öğrencilerin okula ve pansiyona dair kaygılarını öğrenmek ve bu kaygıları gidermelerine yardımcı olmak.

ARAÇ VE GEREÇLER: Öğrenci sayısı kadar A4 kâğıdı, Kalem, Müzik sistemi

SÜREÇ:

Öğrencilere birer A4 kâğıdı dağıtın ve aşağıdaki yönergeyi verin. Şimdi sizden bu okulda/pansiyonda bulunmaya ilişkin endişelerinizi veya korkularınızı düşünmenizi istiyorum. “Örneğin burada hiç arkadaşım olmazsa ne yaparım?” gibi. Sonra, bunları size verdiğim kâğıtlara yazın. Yazma işlemi bitince bu kâğıtlardan uçak yapın ve ben müziği açınca, bu kâğıtları uçurun. Kâğıt uçakları uçururken endişenizin de bir kâğıt gibi hafiflediğini ve uçarak uzaklaştığını hayal edin. Bir süre sonra müziği kapatın. Öğrencilerden yere düşen kâğıt uçaklardan birini rastgele seçmelerini isteyin. Kâğıtta yazanları okumalarının ardından sırasıyla her öğrenciden elindeki kâğıtta yer alan endişeleri giderecek bir öneri getirmesini isteyin. Eğer öğrenciler endişeleri değerlendirmekte zorlanırsa, siz o endişeyi gerçekçi bir biçimde yanıtlamaya çalışın. Etkinlik sonunda, yeni bir okul ortamına girildiği zaman kaygı duymanın normal olduğunu vurgulayın. Başlangıçta duyulan endişelerin bilgi eksikliğinden de kaynaklanabileceğini söyleyin.

5. ÖDÜLLER VE CEZALAR

KONU: KURALLARA VE YÖNETMELİKLERE İLİŞKİN BİLGİLENDİRME

SÜRE: 45 DK

AMAÇ:

Öğrencileri Ortaöğretim Kurumları Ödül ve Disiplin Yönetmeliğinde ödül ve yaptırımlara ilişkin bölüm hakkında bilgilendirmek.

ARAÇ VE GEREÇLER: Ortaöğretim Kurumları Ödül ve Disiplin Yönetmeliği'nin ilgili bölümü, Kâğıt/kalem, Makas, Mavi ve kırmızı karton

SÜREÇ:

Dersten önce ilgili yönetmeliğin önemli maddelerini mümkün olduğunca basitleştirerek olumlu davranışları mavi; disiplin cezası gerektiren davranışları da kırmızı kartlara yazın. “Haklarımız ve Sorumluklarımız” etkinliğinde olduğu gibi sınıfı ikiye bölün ve öğrencilere sessiz film yöntemiyle hangi davranışlarımızın ödül, hangi davranışlarımızın yaptırım getireceği konusunda konuşacağınızı söyleyin: “Bu oturumda okul içinde hangi davranışlarımızın ödül, hangi davranışlarımızın yaptırım getireceğine ilişkin konuşacağız. Ama bunu sessiz film oynayarak yapacağız. Sessiz film nasıl oynanıyor, anlatmak isteyen var mı? (Yanıtları alın.) Sessiz filmde, anlatmak istediğimiz şeyi hiç konuşmadan sadece hareketlerle ve mimiklerle anlatıyoruz. Burada da karşı grubun bize gösterdiği kartta yazan olumlu ya da olumsuz davranışı kendi grubumuza konuşmadan anlatmaya çalışacağız. Bilen grup 1 puan alır. Eğer grup bir de karşılığı olan ödülü ve cezayı da tahmin ederse 1 puan daha alır”. “Gruplar tüm kartları anlattıktan sonra oyunu bitirin ve öğrencilere bu oyunu zaman zaman tekrar oynayacağınızı belirtin. (Okul başladıktan sonra bir ay içinde yönetmeliğin gerekli gördüğünüz diğer bölümlerini ve okul kurallarını da aynı şekilde işleyin.)

6. ARKADAŞ ARANIYOR

KONU: UYUMU KOLAYLAŞTIRAN SOSYAL
BECERİLERİ KAZANDIRMA

SÜRE: 40 DK

AMAÇ:

Öğrencilerin arkadaşlıkta aranan özellikleri fark
etmelerini sağlamak.

ARAÇ VE GEREÇLER: Renkli kartonlar, Pastel boya,
Gazete ilanlarından örnekler

SÜREÇ:

Etkinliği uygulamaya başlamadan önce gazetelerin
“Eleman Aranıyor” kısmından her grup için yeterli sayıda
örnekler kesin. İlanların çok özellikli olmalarına dikkat
edin. Eğer sınıfınızda akıllı tahta sistemi varsa ilanları
akıllı tahta üzerinden de öğrencilerle paylaşabilirsiniz.
Oturumdan önce kartonları ikiye bölün ve her grup için
bir yarım karton elde edin. Öğrencilere bu oturumda
arkadaşlıktan bahsedeceğinizi söyleyin. Öğrencileri beşer
kişilik gruplara ayırın ve her grubun kendisine bir isim
bulmasını isteyin. Gazeteden kestiğiniz ilan örneklerini,
kartonları ve boyaları gruplara dağıtın. Öğrencilere şu
yönergeyi verin: “Sizlere dağıttığım ilanlara bir göz
atalım. Bu tip ilanları daha önce gördünüz mü? Neler
dikkatinizi çekti? (Yanıtları alın.) Şimdi sizler sınıf
gazetesi için “Bir Arkadaş Aranıyor” ilanı
hazırlayacaksınız. İyi bir arkadaşta bulunmasını
istediğiniz ya da istemediğiniz özellikleri bu ilanda
belirteceksiniz. Ama gazetelerdeki bu ilanlar kadar ciddi
olmasın. Unutmayın, ne kadar esprili, ne kadar yaratıcı ve
ilginç olursa ilanınız o kadar çok dikkat çeker. İlanınızı
boyayabilir, istediğiniz resmi yapabilirsiniz.” Öğrencilere
çalışmaları için 20 dakika verin. Grupların ilanlarını
sunmalarını sağlayın ve sonra ilanları sınıf panonuza asın.

7. Bana Öykünü Anlat

Amaç: Tanışma

Sayı: en az 10 kişi

Süre: 30 dakika

Katılımcılardan kendilerine bir eş bulmaları istenir. Her biri diğerine öyküsünü anlatmaya baslar. Bütün öyküler “Buraya gelmeye şu şekilde karar verdim” veya “Buraya gelebilmek için seçildim çünkü...” cümlesiyle baslar. İkili gruplar birbirlerine öykülerini anlattıktan sonra diğer bir iki kişiyle birleşip 4 kişilik bir grup olmaları istenir. 4'lü gruplar İçerisinde yeniden öykülerini anlatmaları ve bu sefer nereden geldiklerini, ülkeleri ya da şehirleri hakkında bir iki cümle eklemeleri istenir

8. HAVUZ OYUNU

Grup halka olur. Lider gruptaki herkesin gözlerini kapatmasını ister ve şu yönergeyi verir; “şimdi grubun arkasından dolaşarak rast gelen birine dokunacağım, dokunduğum kişi köpekbalığı diğerleri ise havuzdaki diğer balıklar olacaktır. Daha sonra herkes havuzda göz göze bakmak şartıyla serbestçe dolaşacaktır. Bu sırada köpekbalığı ile göz göze gelip köpek balığının göz kırptığı balık ölecek ve sessizce havuzdan kenara çıkacaktır. Bu sırada köpekbalığının kim olduğunu tahmin eden kişi bunu liderin kulağına söyleyecek ve tahmin doğruysa havuzdan ölmeden çıkarak kurtulacak, tahmin yanlışsa havuzda dolaşmaya devam edecektir. Tüm balıklar ölene ya da tahminde bulunup kurtulana dek oyun sürecektir” der ve herkesin gözü kapalıyken grubun arkasında dolaşarak birine dokunur ve köpekbalığını seçer ve oyun başlar

9. BATTANİYE

Amaç: Tanışma, isim öğrenme ve hatırlama.

Sayı: Herhangi

Süre: 20-30 dakika

Grup iki bölünerek iki takım oluşturulur ve iki liderin elinde tuttuğu battaniye çarşaf ve benzeri bir malzemeye iki tarafa ayrılırlar.

Her gruptan birer kişi battaniyenin önüne yaklaşır. Liderler battaniyeyi aşağıya indirirler ve battaniyenin önündeki kişiler karşısındakinin ismini söylemeye çalışır.

Karşısındakinin ismini ilk olarak söyleyen kazanır ve kaybedeni kendi grubuna dahil eder. Amaç bir grubun diğer grubun tamamını kendi tarafına geçirmesidir ancak grup kalabalık ise belli bir zaman sonunda lider tarafından da sonlanabilir.