

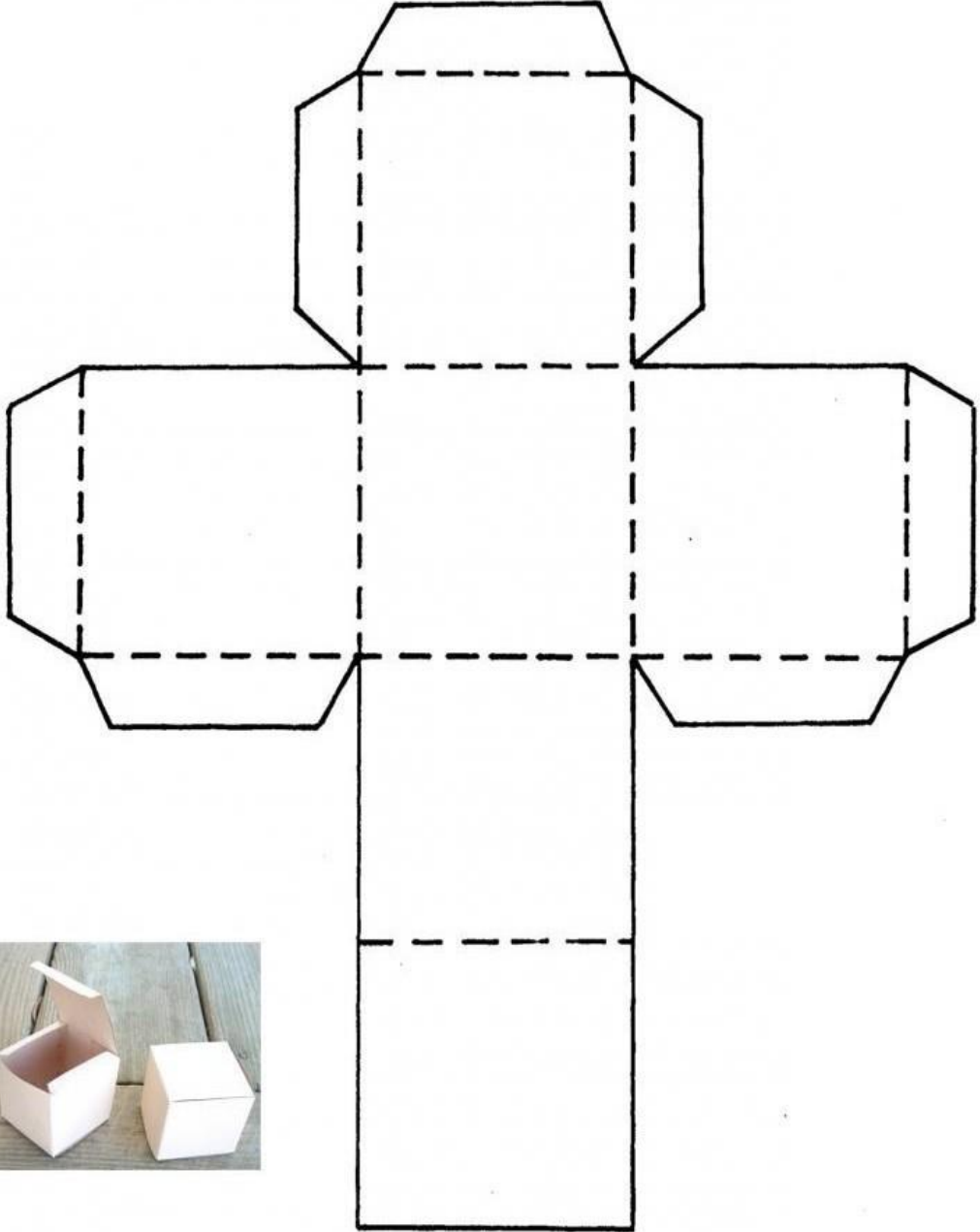
ETKİNLİK FORMU

Etkinlik No	1
Ders Adı	Sosyal Bilgiler
Sınıf Düzeyi	5. sınıf
Etkinlik Adı	Hikayelerimle Dünyayı Kurtarıyorum
Süre	40 + 40 dk.
Strateji, Yöntem ve Teknikler	Araştırma-incelemeye dayalı öğretim, problem çözme, akran öğretimi, zihin haritası, işbirlikli öğrenme, beyin fırtınası.
Materyal/Araç Gereç	Makas, yapıştırıcı, görseller ve her bir yüzeyinde çeşitli temalarla ilgili görsellerin olduğu 36 görselden oluşan 6 adet hikâye küpü
Disiplinler arası Boyut	Biyoloji, Fen Bilimleri, Teknoloji ve Tasarım, Türkçe
Kazanımlar	<ol style="list-style-type: none">1. Günümüz dünya sorunlarının neler olduğu hakkında araştırma yapar.2. Günümüz dünya sorunlarının neler olduğunu hikâyelerle ifade eder.3. Günümüz dünya sorunları ile ilgili küp tasarımı yapar.4. Günümüz dünya sorunlarını zihin haritasında ifade eder.5. Günümüz dünya sorunlarının çözümüne yönelik öneriler geliştirir.
Hazır Bulunuşluk ve Ön Hazırlık	Öğretmen, önceki hafta derste öğrencilere "Hikayelerimle Dünyayı Kurtarıyorum" oyun küpleri etkinliği hakkında bilgilendirme yapar. Öğretmen, öğrencilerin kendi Hikaye Küplerini oluşturabilmeleri için küp tasarımının boş halinin görselini öğrencilere dağıtır (Ek-1). Gelecek hafta günümüz dünya sorunlarını araştırarak, tasarlayacakları küpün her bir yüzüne farklı bir günümüz dünya sorunu ile ilgili görsel gelecek şekilde küplere yapıştırmalarını ister. Hazırlanan küplerin gelecek haftaki derse getirilmesi gerektiğini ifade eder. Dersin sonunda öğrencilerin neleri öğrenmiş olacakları hakkında bilgilendirme yapılır.
Öğrenme Öğretme Süreci	Öğretmen oyunu bireysel ya da grup halinde oynatacaksa sınıfın oturma düzenini buna göre dizayn eder. Bireysel bir şekilde oynanması planlanırsa 6 adet küp atılır en üstte kalan görselden istenilen sırayla veya oyuncuların belirlediği sıra ile ilk olarak gördükleri görselle ilgili sorunun nedenlerini ifade etmeleri, kendi görselindeki sorunun nedenini ifade ettikten sonra, ikinci aşama da yine sırayla görsellerle ilgili hikâye oluşturmaları, üçüncü aşamada ise sorunun çözümüne yönelik öneriler sunmaları istenir. Grupla oynandığında öğrenciler 2'şerli bir şekilde gruplara ayrılır ve yine 6 adet küp atılır en üstte kalan görselden istenilen sırayla veya oyuncuların belirlediği sıra ile ilk olarak gördükleri iki görselle ilgili sorunun nedenlerini ifade etmeleri, her grup kendi görselindeki sorunun nedenini ifade ettikten sonra, ikinci aşama da yine sırayla görsellerle ilgili hikâye oluşturmaları, üçüncü aşamada ise sorunun çözümüne yönelik öneriler sunmaları istenir. Burada hikayenin türü ve içeriğine yönelik bir kısıtlama yer almamaktadır. En üstte kalan görselle ilgili anlamlı bir ilişki oluşturulması yeterlidir.
Ölçme ve Değerlendirme	Oyuncular küplerde yer alan görsele ilişkin 3 aşamalı anlamlı bir bağ oluşturduklarında oyun bitirilir. Oyun bitirildikten sonra ise


	<p>değerlendirme yapmak amacıyla öğrenciler boş bir form verilerek günümüz dünya sorunlarıyla ilgili zihin haritası oluşturmaları istenir (Ek-2). Öğrencilerin zihin haritası oluşturmaları için farklı konularda zihin haritası örnekleri sunulur. Öğrenciler zihin haritalarını oluşturduktan sonra, yapılan zihin haritaları sınıf panosunda sergilenir. Etkinlik sonrası öğrencilerin etkinlikle ilgili günlük yazmaları istenir (Ek-3). Ek-4’te günümüz dünya sorunlarıyla ilgili örnek zihin haritasına Ek-5’te ise örnek hikâye küpü tasarımına yer verilmiştir.</p>
Kaynakça	<p>Hayati Adalar “Akıl ve Zeka Oyunları ile Beceri Öğretimi Etkinlikleri-1” Ankara: Pegem Akademi.</p>
Etkinlik Sahip(ler)i İsim ve Branşları	<p>Adem Uzun – Sosyal Bilgiler Bilal Kartal – Sosyal Bilgiler Selda Kaldırım – Sosyal Bilgiler Nurten Şeker – Sosyal Bilgiler Burcu Çınargil – Sosyal Bilgiler Derya Bişgin - Sosyal Bilgiler</p>

Boş Küp Tasarımı

Ek-1



Aşağıda “**Günümüz Dünya Sorunlarına**” yönelik zihin haritası oluşturmanız istenmektedir.



A large rectangular frame containing 14 horizontal dotted lines, intended for drawing a mind map.

Örnek Günümüz Dünya Sorunları Örnek Zihin Haritası



Ek-5

Örnek Küp Tasarımları

