

SINIR KORUYUCULARI MACERASI ETKİNLİĞİ

TEMA: SINIR KOYMA

HEDEF KİTLE VE KADEME: İlkokul Öğrencileri

AMAÇ: Çocukların dijital ve gerçek dünyada kendi sınırlarını tanımlarını ve uygun tepkiler vermelerini sağlamak.

SÜRE: 40 Dakika

YÖNTEM: Düzey 1 Faaliyet Grubu Sınıf Rehberlik Tek Etkinlik Uygulama

KAZANIMLAR:

1. Kişisel sınırlarını fark eder.
2. Başkalarının kişisel sınırlarına saygı göstermeyi öğrenir.
3. Sınır ihlallerini fark eder.
4. Çevrimiçi dijital ortamlarda uygun tepkilerle kişisel sınırlarını korur.
5. Dijital dünyada güvenli davranışlar geliştirir

MATERYALLER:

1. Bilgisayar/Akıllı tahta,
2. İnternet bağlantısı,
3. Sınır Koruyucuları Macerası Oyunu

<https://wordwall.net/tr/resource/97837791/sinir-koruyuculari-macerasi-etkinli% c4% 9fi-oyunu>

UYGULAYICI İÇİN ÖN HAZIRLIK:

1. Etkinlik öncesinde sınıfta çevrimiçi internet bağlantısının olmasına dikkat eder.
2. Uygulayıcı web adresini kullanarak “Sınır Koruyucuları Macerası Oyunu”nu deneyimlemesi gerekir.
3. Akıllı tahta/bilgisayar etkinlik başlamadan önce kullanıma hazır olur.

YÖNERGE:

1. Hazırlık ve Giriş (5 dk)

Uygulayıcı etkinlikte kullanılacak “Sınır Koruyucuları Macerası Oyunu”nu akıllı tahta/bilgisayar gibi uygun bir cihazda açık olacak şekilde hazır bulundurur. Uygulayıcı, öğrencilere aşağıdaki gibi bir açıklama yaparak etkinliğe başlar: “Çocuklar bugünkü etkinliğimizde sizlerle “Sınır Koruyucuları Macerası Oyunu”nu adlı dijital bir oyun oynayacağız, bu oyunlar sizin günlük yaşamda oynadığınız dijital oyunlara benzer niteliklerde olacak. Oyuna başlamadan önce sizinle dijital ortamda kişisel sınırlar hakkında konuşacağız” der. Uygulayıcı öğrencilere şu soruları sorar: “Dijital ortamda sınır koymak neden önemlidir?” ve “Dijital ortamda kendi alanımızı-sınırlarımızı nasıl koruyabiliriz?” sorularıyla tartışma başlatılır.

SINIR KORUYUCULARI MACERASI ETKİNLİĞİ

Öğrencilerden alınan yanıtlarla sınır koymanın dijital ortamdaki önemine giriş yapılır.

2. Oyun Deneyimi (20-25 dk)

Uygulayıcı oyunu başlatır. Öğrenciler bireysel veya 2-3 kişilik gruplar halinde oyunu oynayabilirler. Öğrenciler “Sınır Koruyucuları Macerası Oyunu” üzerinden dijital ortamda sınırlarımızı korumak için yapılması gerekenlerle oyun süresince karşılaşır. Oyundaki yanlış seçenekler tartışılarak konunun pekişmesi sağlanır.

3. Grupla Paylaşım ve Yansıtma (10 dk)

Öğrenciler oyun sırasında karşılaştıkları durumları sınıfta paylaşır: “Oyunda nelerle karşılaştık?”, “Güvenli internet kullanımı için neler yapmamız gerekiyormuş?”, “Şifre korumanın önemi nedir?”, “Gerçek hayatta böyle bir şey olsa ne yapardın?” sorularıyla öğrenciler kendi deneyimlerini ifade eder. Öğretmen doğru ve yanlış tepkiler üzerine rehberlik eder.

4. Kapanış ve Değerlendirme (5 dk)

Oyunlar tamamlandığında, öğrencilerin verdiği cevaplar ve oyundan elde edilen dönütler öğrencilerin katılımıyla değerlendirilir. Etkinlik sonlandırılır.

KAZANIMLARIN DEĞERLENDİRİLMESİ:

Oyun sonunda alınan dönütlerin değerlendirilmesiyle kazanımlara ulaşılma düzeyi tespit edilebilir.

UYGULAYICIYA NOT:

ETKİNLİĞİ GELİŞTİREN:

Rize Milli Eğitim Müdürlüğü Eğitim İçeriği Hazırlama Komisyonu