



## ÇÖZÜME GİDEN YOL

**Gelişim Alanı:** Sosyal Duygusal

**Yeterlik Alanı:** Problem Çözme

**Kazanım:** Problem çözerken başvurduğu yolları açıklar.

Problem çözme basamaklarını açıklar.

**Sınıf Düzeyi:** İlkokul 1 ve 2. Sınıf

**Süre:** 40 dakika

**Araç Gereçler:** EK 1: Boyama Kağıdı, Ek 2: Kaybolan Karınca Hikayesi

**Süreç (Uygulama Basamakları):**

1. Uygulayıcı etkinlik için belirlenen sınıfa girdiğinde kendini tanıtır. Problem Çözme Becerileri Öğrenci Sunumunu açar.1. slaytı yansıtır. “**Merhaba çocuklar, bugün sizinle PROBLEM ÇÖZME BECERİLERİ konusunda bir etkinlik yapacağız. Öncelikle etkinliğimizin verimli ve yararlı olabilmesi için hepimizin uyması gereken kuralları belirleyelim**” der. **2,3,4,5. slaytları** sırayla yansıtarak etkinlik sırasında uyulması gereken sınıf kurallarını açıklar.
2. Uygulayıcı **6. slaytı** yansıtır. “**Çocuklar şimdi size Problem Çözme Becerileri konusunda bir video açacağım, dikkatlice izleyelim. Çünkü video bittiğinde sizinle olay hakkında konuşacağız**” der. **PROBLEMİNİ ÇÖZEN KARINCA** videosunu izletir.
3. Uygulayıcı” Çocuklar çevremizdeki insanlarla örneğin; ailemizle ya da arkadaşlarımızla ( okulda, parkta yada oyun oynarken ) sorunlar yaşayabiliriz. **Sizlerin de az önce izlediğimiz videodaki karınca gibi, karşılaştığınız problemler oldu mu? Aranızdan sınıfla paylaşmak isteyen var mı?**” diye sorar. Paylaşımları alır ve konuyu pekiştirir.
- 4.“**Çocuklar şimdi sizlere konumuzla ilgili bir hikaye okuyacağım ve hikayeyi okurken labirent bulmacası açacağım**” der. Uygulayıcı önce 7. Slaytı yansıtır. Slayt üzerinde imlece ikinci kez basarak “**KAR FIRTINASI**” sesini açar (Kar fırtınası sesi için 7,8,9,10,11,12,13. slaytlarda imleci ikinci kez tıklar.) Hikayenin birinci bölümünü okur. Hikayede koyu renkle belirlenen soru cümlesinde durur. Öğrencilerle problem çözme basamaklarına uygun olarak soru cevap yapar. 8. slaytı yansıtır. Labirent görseli üzerinde Karıncanın karşılaştığı 1. engeli nasıl aştığını göstererek açıklar. 9. slaytı yansıtır. Hikayenin 2. Bölümünü okur ve hikayede koyu renkle belirlenen soru cümlesinde durur. Öğrencilerle problem çözme basamaklarına uygun olarak soru cevap yapar.10. slaytı yansıtır. Labirent görseli üzerinde Karıncanın karşılaştığı 2. engeli nasıl aştığını göstererek açıklar.11. slaytı yansıtır. Hikayenin 3. bölümünü okur. Hikayede koyu renkle belirlenen soru cümlesinde durur. Öğrencilerle problem çözme basamaklarına uygun olarak soru cevap yapar. 12.slaytı yansıtır. Labirent görseli üzerinde karıncanın karşılaştığı 3. engeli nasıl aştığını göstererek açıklar. 13. Slaytı yansıtır. Labirent görseli üzerinde hikayedeki Karıncanın karşılaştığı sorunları nasıl aştığını

basamak basamak göstererek tekrar açıklar ve pekiştirir.(problemi tanımla, çözümleri bul, harekete geç, kontrol et)

**5. Uygulayıcı “Çocuklar hayatımızda problemlerle karşılaşabiliriz. Bugünkü dersimizde de öğrendiğimiz gibi her problemin bir veya birden çok çözümü vardır. Biz yeter ki çözüm bulmak için düşünelim, bulalım ve harekete geçelim. Eğer sorun çözülmezse dersin başında izlediğimiz videodaki gibi yeni çözüm yolları aramalı, asla pes etmemeliyiz” der.**

**6. Uygulayıcı 14.slaytı yansıtır. “Çocuklar bugünkü etkinliğimizi güzel, eğlenceli bir şarkı ile birlikte hem izleyip hem de dans ederek bitirelim mi?” der. KARINCA TİTREDİ ŞARKISI VİDEOSU’ nu sınıfa izletir/dinletir.**

**7. Öğrenci sayısı kadar çoğaltılan Ek.1 Boyama Kağıdı’nı sınıfa dağıtır. Süre yeterli ise sınıfta boyamalarını sağlar. Süre yeterli değilse evde boyayabileceklerini söyler. Ve etkinliği bitirir.**