

ÇOKLU ZEKÂ VE TAM ÖĞRENME
KURAMI ETKİNLİKLERİYLE

MASALLARLA

DEĞERLER EĞİTİMİ

(TOPLUMLAR ANCAK DEĞERLERİ
İLE AYAKTA KALABİLİR)



AHMET DEMİR

2020-BURSA

İmtiyaz Sahibi

Platanus Publishing

Genel Yayın Yönetmeni

Ayşen Sultan Büyükyavaş

Kapak & Mizanpaj

Root Ajans

Yayın Koordinatörü

Arzu Betül Çuhacıoğlu

Birinci Basım

Mart, 2021

Yayımcı Sertifika No

45813

ISBN

978-625-7374-40-8

© copyright

Bu kitabın yayım hakkı Platanus Publishing'e aittir. Kaynak gösterilmeden alıntı yapılamaz, izin alınmadan hiçbir yolla

çoğaltılamaz.

Platanus Publishing

Adres: Natoyolu Cad. Fahri Korutürk Mah. 157/B, 06480,

Mamak, Ankara, Türkiye.

Telefon: +90 312 390 1 118

web: www.platanuskitap.com

e-mail: platanuskitap@gmail.com



PLATANUS PUBLISHING

ÇOKLU ZEKÂ VE TAM ÖĞRENME
KURAMI ETKİNLİKLERİYLE

MASALLARLA

DEĞERLER EĞİTİMİ

(TOPLUMLAR ANCAK DEĞERLERİ
İLE AYAKTA KALABİLİR)



AHMET DEMİR

2020-BURSA

Kitabın yazarı Ahmet DEMİR 1975 yılında Bayburt'ta doğdu. İlkokulu Bayburt'ta bitirdikten sonra orta öğrenimini Bursa İmam Hatip Lisesinde, yüksek öğrenimini ise Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesinde tamamlayarak 1997 yılında öğretmenliğe başladı. Bayburt ve Bursa'daki çeşitli okullarda öğretmenlik ve idarecilik görevlerinde bulundu. Türk eğitim sisteminin milli ve üretken bir hale dönüştürülebilmesi adına birçok projede yer aldı. Özellikle temel eğitimde öğrenciler için vazgeçilmez bir tutku olan oyun ve drama ile ilgili olarak projeler hazırladı ve uyguladı. Şiirle de ilgilenen yazar okul içerikli şiirlerinin yanı sıra milli ve fikri şiirler de yazdı.

ÖNSÖZ

Toplumları ayakta tutan, ahlaki gelişim ve karakterin inşasında, öğretilmesi ve yaşatılmasında çok önemli bir araç olan değerlerin hiç şüphesiz bir toplum için vazgeçilmez, ihmal edilemez bir önemi vardır.

İnsanlık son üç yüz yıl içerisinde Batı kaynaklı maddi ve felsefi gelişmelerin etkileri altında kalmış, pragmatik ve maddeci anlayışlarla adeta yok olmaya doğru savrulup durmuştur.

Adına medeniyet bile denilemeyecek bu bilgi ve teknolojiye dayalı maddeci yapı insanı insan yapan en önemli yönü olan ruhunu görememiş, bu yönünü ihmal etmiş ve insanı insanın kurdu haline getirmiştir.

Maddi ve teknolojik gelişmeler insanlığın hayrına kullanılmamış, emperyalist bir anlayışla sadece kendi mutlulukları için dünyanın geri kalanını sömürerek kan ve gözyaşıyla yoğrulmuş nice mazlum halkların doğmasına neden olmuştur.

Dünyaya sevgi ve hizmete dayalı gerçek medeniyetin ne olduğunu göstermiş aziz ecdadımızın torunları olarak yeryüzünde unutulmuş bu mutluluk asrını tekrardan hatırlamak, yaşamak ve yaşatmak insanlığa karşı bizim bir borcumuz olarak karşımıza çıkmaktadır.

Tamda bu noktada değerler eğitime yeniden gereken önemi vermeli, özellikle karakterin oluşmasında hayati öneme sahip ilkokul devresinde bu değerleri çocuklarımızın hoşuna gideceği bir yöntemle onlara aşılamaya çalışmalıyız.

Bundan önceki çalışmamızda değerlerimizi onların en çok sevdiği oyunlarla kazandırmaya çalışmıştık. Şimdi de yine çocukların, kendini gerçekleştirmesinde, sosyalleşmesinde, dil gelişiminde, içinden çıktığı toplumla ve onun değer yargılarıyla bütünleşmesinde, hayata olumlu bir gözle bakmasında, çevreye ve başkalarına karşı duyarlı olabilmesinde, iyi-kötü, hak hukuk olgularını anlamlandırma ve şekillendirmesinde, düşünme yeteneğinde, adalet, merhamet, sevgi, saygı, mertlik, dürüstlük gibi değerleri öğrenmesinde, hayal dünyasını geliştirebilmesinde ve çocuğun duyuşsal, bilişsel, zihinsel ve psiko-sosyal gelişiminde çok önemli bir katkısı olan masallarla bu değerleri öğretmeye çalışacağız. Masalları bir araç olarak alıp çocukların bir bütün halinde gelişmesini amaçlayan çoklu zekâ kuramı, tam öğrenme, buluş yoluyla öğrenme, probleme dayalı öğrenme yöntemlerini de kullanarak zevkli, verimli etkinlikler hazırlamaya çalıştık.

Beklenen verimin elde edilmesi niyazıyla...

Ahmet DEMİR (Eğitimci)

İÇİNDEKİLER

Önsöz.....	5
Değer Adı: Merhamet.....	9
Değer Adı: Adalet	21
Değer Adı: Hizmet	32
Değer Adı: Fedakârlık	45
Değer Adı: Sevgi.....	54
Değer Adı: Saygı-Hürmet	69
Değer Adı: Sabır.....	86
Değer Adı: Doğruluk.....	101
Değer Adı: Vefa	117
Değer Adı: Aile	132
Değer Adı: Paylaşma.....	146
Değer Adı: Çalışma-Sorumluluk.....	160
Değer Adı: İbadet	172
Değer Adı: Güzeli –İyi-Helali-Temizi Arama	198
Değer Adı: Barış, Kardeşlik, Selamlaşma	213

***GÜZELİ, İYİYİ, HELALİ TEMİZİ ARAMA
BARIŞ VE KARDEŞLİK - SELAMLAŞMA***

DEĞER ADI: MERHAMET

Etkinliklerin Sonunda Beklenen Davranışlar

Empati yapar, yardım eder, acır, sever, hata aramaz, haksızlığı önler, kibar, nazik, doğru olur, incitmez, zulmetmez, arkadaş canlısı olur, cömert olur, kibirli, nankör ve menfaatçi değildir

ETKİNLİKLER

A-HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ

1-MOTİVASYON VE İLGİ ÇEKME BASAMAĞI

Öğretmen sınıfa Afrika’da açlıktan kemikleri gözüken bir çocuğun resmiyle girer ve hiçbir şey söylemeden bu resme bir müddet bakmalarını sağlar.

2- İPUCU VERME BASAMAĞI

Tahmin et oyunu oynanır. Burada öğretmen merhametle ilgili bir cümle kurar ve bu cümleden derste hangi konu üzerinde etkinlik yapılabileceğini buldurmaya çalışır.

ÖRNEK

Mahalleimizdeki aç kedi ve köpeklere yemek vermek bir merhamet örneğidir.

Çocuklar yukarıdaki cümlenin hangi kelimesi acaba bizim bu dersimizin konusu olabilir.

3-KONU VE AMAÇTAN HABERDAR ETME BASSAMAĞI

(Konu ve amaçtan haberdar olan öğrencilerde derse karşı kaygı azalır)

Burada öğretmen çocuklara hitaben “çocuklar biz bu derste toplum hayatımızı için çok önemli değer olan “merhamet” değeri ile ilgili etkinlikler yapacağız” der.

MASAL ADI: ZENGİN ADAMIN AKILLI OĞLU

Bir varmış bir yokmuş. Çok eski zamanlarda çok uzak diyarlarda çok zengin bir adam yaşarmış. Bu adamın birde genç ve akıllı bir oğlu varmış. Mutlu bir şekilde yaşarlarken adamın oğlu sık sık bayılmaya başlamış. Zengin adam yaşadıkları ülkedeki bütün doktorları çağırarak oğlunu iyi etmelerini istemiş. Ama ne yazık ki hiç kimse hastalığa çare bulamamış, oğlu da ömrünün sonlarına yaklaşmıştı.

Oğlunun bu halini gören baba üzüntüden yemekten içmekten kesilmiş, adeta hayata küsmüştü. Oğlu ise hastalığından dolayı hiç şikâyet etmemiş, her zaman için yüce Allah’a şükretmeye devam etmişti.

Bir gün baba üzüntülü bir şekilde oğlunun yatağına yaklaşmış ve ona usulca sormuş:

“Evladım öbür dünyadaki durumun için ne düşünüyorsun?”

Babasının ne demek istediğini anlayan genç tebessüm ederek cevap verir:

“Babacığım, eğer öteki taraftaki durumuma annem karar verseydi acaba ne yapardı?”

Baba hiç duraksamadan:

“Evladım, anneler çok merhametlidir. Günahına, sevabına bakmadan seni cennete gönderirdi.”

Bu cevap karşısında iyice tebessüm eden genç babasına döner :

"Ey sevgili babacığım! Güzel Allah'ım, bana annemden daha şefkatlidir " der.

Bu söz karşısında iyice duygulanan babası oğluna sarılarak: “Senin gibi akıllı bir evlada sahip olduğum için yüce Allah’a ne kadar şükretsem azdır. Yüce Allah’tan senin için acil

Şifalar diliyorum” der.

Bir zaman sonra oğlan iyileşir ve tekrardan eski mutlu, mesut günlerine dönerler.

B-ETKİNLİKLER SÜRECİ

1. SÖZEL-DİLSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a-Öğretmen masalı okuduktan sonra öğrencilerden akıllarında kalanları anlatmalarını ve yazmalarını ister.

b- metinle ilgili 5N 1K oyunu oynanır.

Kim hasta olmuş?

Aile nerelerde yaşıyorlarmış?

Ne olmuş?

Çocuk nasıl cevap vermiş?

Çocuk niçin iyileşmiş?

Anneler neden affedermiş?

b- Karışık kelimelerden cümle kurma oyunu oynanır.

Oyun:

Kâğıda merhametle ilgili özet bilgi cümlelerini içeren kelimeler karışık olarak yazılır ve öğrencilere buldurulur.

Aşağıdaki karışık kelimelerden anlamlı cümleler oluşturmaya çalışalım.

1. insanlara-çevremizdeki-yardım-muhtaç-etmeliyiz
2. aç-vermeliyiz-mahallemizdeki-yiyecek-hayvanlara
3. bağiranları-oyunda-uyarmalıyız-arkadaşlarına
4. yiyecek-etmeliyiz-su-dünyada-bulamayanlara-yardım-ve

c- Sıraya Koy Oyunu oynanır.

Oyun:

Aşağıda masaldaki karışık olarak verilen olayları sıraya koyunuz.

- 1- Babanın oğlundan dolayı Allah'a dua etmesi.
 - 2- Oğlunun babaya cevap vermesi
 - 3- Babanın çocuğa soru sorması.
 - 4- Baba ve oğlun mutlu yaşamaları.
- Oğlanın hasta olması

2- MANTIK-MATEMATİKSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Çocuk babasını sorusuna çocuğu başka nasıl cevap verebilirdi

b- Bu masaldaki olayları sıraya koyarak anlatınız, yazınız .

c- Yarım cümleyi tamamlama oyunu oynanır.

Oyun:

Kâğıda merhametle ilgili yarım bırakılan cümleler yazdırılarak tamamlamaları sağlanır.

Aşağıdaki cümleleri anlamlı bir şekilde tamamlamaya çalışalım.

Hata yapan arkadaşlarıma karşılü olmalıyız.

Bencil insanı kimse

Zorda olan insanlara etmeliyiz.

Acelecisi yanlış bir davranıştır.

Gerçek zenginlik zenginliğidir.

(hoşgörülü-sevmez-yardım-davranmak-gönül)

d- Masalda okuduğunuz karakterler çevrenizdeki kişileri hatırlatıyor mu? Hatırlatıyorsa hangi özelliklerinden dolayı benzetilmektedir?

e- Masaldaki iki karakteri karşılaştırınız. Benzer ve farklı yönlerini belirleyiniz.

3- GÖRSEL-UZAMSAL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Çocuklar bu çocuğun yerinde siz kendinizi hayal edin ve neler hissettiğinizi anlatın.

b- Çocuklara metinle ilgili en çok dikkatlerini çeken bölümle ilgili bir resim yapmaları istenir.

c- Eşleştirme Oyunu oynanır.

Oyun:

Tablo içinde merhametle ilgili birbiri ile ilgili kavram ve cümleler eşleştirilir.

Aşağıdaki tablodaki cümleleri ve onunla ilişkili olabilecek kavramları kalemle eşleştirmeye çalışalım.

CÜMLE	KAVRAM
Yardım kurumlarına bağış yapar.	sabırlı
Başına gelen kötü durumlarda çok üzülmez.	fedakar
Zengin ama şımarık değil.	destek olur
Başkaları içinde çalışır.	hayırsever
Kardeşinin bilmediği soruları çözer.	Kalp kırmaz
Üzülse de yüksek sesle bağırılmaz.	empati kurar
Kendinde olanın başkasında da olmasını ister.	alçak gönüllü (tevazulu)

4- SOSYAL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a-Sınıfta istediğiniz arkadaşlarınızla bir grup kurun ve bu masalın bize neler öğretmek istediğini maddeler halinde yazın, içinizden bir sözcü seçin ve yazdıklarınızı diğer arkadaşlarınızla paylaşın.

b- Bu metnin sonunu arkadaşlarınızla grup çalışması yaparak farklı bir şekilde değiştiriniz.

b- Gazete Oluşturma Oyunu oynanır.

Oyun:

Sınıf gruplara ayrılır. Merhametle ilgili olarak bir kısım haber bir kısım resim bir kısım röportaj yapar ve gazete oluşturulur.

1. Grup: Merhametle ilgili güzel yazılar yazsın.

2. Grup: Fedakârlıkla ilgili şiir yazsın.

3. Grup: Sadaka ile ilgili resim yapsın.

4- Grup: Alçakgönüllülükle ilgili röportaj yapsın.

5. Grup: Vurdumduymazlık ile ilgili bir karikatür yapsın.

Yapılan çalışmalar bir araya getirilerek gazete oluşturulur.

c- Masalda anlatılan olaylar sizce doğru mu? Siz olsaydınız ne yapardınız? Grupça cevaplayınız.

5- İÇSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- “Bu masaldan herkes nasıl dersler çıkardığını yazsın ve arkadaşlarına anlatsın” etkinliği yapılır.

b- “Herkes kendisinin merhametli olup olmadığını örnekler vererek yanındaki arkadaşına anlatsın” etkinliği yapılır.

c- Neden sonuç oyunu oynanır.

Oyun:

Merhametle ilgili kurulan cümlelerde neden-sonuçlar buldurulur.

Aşağıdaki tabloda nedeni verilen durumların sonucunu bulmaya çalışalım.

NEDEN	SONUÇ
Empati yapan insan olursak.	
Mahallemizdeki hayvanları gözetmezsek.	
Her şeyini paylaşan insan olursak.	
Kıskanç olursak.	
Paraya çok değer vermezsek.	

d- Eğer siz masaldaki karakterlerden biri olsaydınız, hangisi olurdu? Niçin?

6- BEDENSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Arkadaşlarıyla grup olarak bu masalı canlandırmaları istenir.

b- “hasta” ve “merhamet” kelimeleri ile ilgili sessiz sinema oyunu oynanır.

c- Meyve Sepeti Oyunu Oynanır

Oyun:

Öğrenciler çember çizgi üzerinde yuvarlak halinde sıralanır. Öğretmen merhametle ilgili aynı kelimeyi ikişer kâğıt dağıtır. (örn: Ali ile Ayşe’ye merhamet, Veli ile Esra’ya yardımsever, Ahmet ile Fatma’ya sabır kelimesi yazılı kâğıtlar verilir) ortada ebe olur. Öğretmen her hangi

bir kelimeyi söylediğinde sadece o iki kişi yer değiştirir. Ebe de onların dairesine girmeye çalışır.

7- MÜZİK-RİTMİK ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Bireysel ya da grup olarak merhamet konulu şiir yazdırılarak bu şiirlerin müzik parçası haline getirmeleri istenir.

b- Merhamet konulu şiirler okurken bu şiirlere fon müziği yapmaları istenir.

c- Akrostiş Oyunu oynanır.

Oyun

Merhamet kelimesi ile ilgili akrostiş yapınız.

8- DOĞA ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Televizyonda ya da internette gözlemler ve araştırmalar yaparak merhametli olan ve olmayan durumları tespit edip arkadaşlarına anlatmaları istenir.

b- Hayvanlarda merhamet konulu araştırma yaparak sonuçlarını arkadaşlarıyla paylaşmaları istenir.

9- ELEŞTİRİSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

“Bu masalda size göre yanlış giden bir durum var mıydı, varsa bu durumu nasıl çözerdin ?” etkinliği yapılır.

Masalda hatırladığınız en ilginç olay nedir, niçin?

b-“Size göre toplumumuzda merhamet konusunda ne tür eksiklikler var?” etkinliği yapılarak sonuçları üzerinde konuşurular.

10-AHLAKİ ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- “Merhamet gösterebileceğimiz 5 varlık seçin ve bunlara nasıl merhamet gösterebileceğimizi anlatın” etkinliği yaptırılır.

b- Bu masaldan öğrendiğiniz en önemli şey nedir, niçin?

11- ESTETİK ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- “Bu masalda sana göre güzel bulduğun şeyleri belirleyerek arkadaşlarına anlat.” Etkinliği yapılır.

b- Merhamet temalı bir afiş yaptırılarak bu afişin kenarlarının resim, figür ve şekillerle süslenmesi istenir.

C-GÜNCEL BİR OLAYLA İLİŞKİLENDİRME YA DA PROBLEM ÇÖZME SÜRECİ

Aşağıdaki olayı problem çözmenin basamaklarına uygun çözmeleri istenir.

OLAY: Yurdumuza göçmen olarak gelen insanlar çadırlarda zor şartlarda yaşıyor.

PROBLEMİN TANIMI:

PROBLEMİN SEBEPLERİ: (Herkesin görüşü alınmalı)

ÇÖZÜM YOLLARI: (Herkesin görüşü alınmalı)

ÇÖZÜME YÖNELİK GERÇEKLEŞİRİLECEK FAALİYET:

FAALİYET SONUÇLARININ DEĞERLENDİRİLMESİ:

D-DEĞERLENDİRME SÜRECİ

AŞAĞIDAKİ SORULARI BİRLİKTE CEVAPLANDIRMAYA ÇALIŞALIM

1- Merhamet ne demektir?

2- Merhamet değeri bize ve topluma neler kazandırır?

3- Şu anda dünyamızda merhamet konusunda problemlili olan durumlar nelerdir ne nasıl çözülebilir?

E-PEKİŞTİRME-UYGULAMA-PROJE-PERFORMANS SÜRECİ

PROJE 1:“Mahallemizdeki yaşlı ve hasta komşularımıza hizmet” konulu bir yardım projesi düzenleyiniz. Etkinliklerin her basamağını fotoğraflayıp okul web sayfasında yayınlayıp, okul ve sınıf panosunda sergileyiniz.

PROJE 2: Merhamet konulu atasözü, deyim, hadis ve şiirleri araştırarak elde ettiğiniz bilgilerle bir sınıf gazetesi oluşturunuz.

PROJE 3: Bir sosyal medya hesabı açarak bu hesaptan hayvanlara karşı yapılan işkence ile mücadele etmek için paylaşımlar yapınız.

DEĞER ADI: ADALET

Etkinliklerin Sonunda Beklenen Davranışlar

Doğruyu üstün tutar, adildir, kurallara uyar, zayıfı gözetir, zalimin ve haksızlığın karşısında durur, vicdanlıdır, sever, vefalıdır, mutludur, ayırım yapmaz, vefalıdır, cömerttir.

ETKİNLİKLER

A-HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ

1-MOTİVASYON VE İLGİ ÇEKME BASAMAĞI

Öğretmen elindeki çikolata kutusunu göstererek “Çocuklar ben şimdi bu çikolataları sınıfa dağıtacağım ancak bazı arkadaşlarınıza vermesem acaba ne olur?” sorusunu sorarak cevapları almaya çalışır.

2- İPUCU VERME BASAMAĞI

Baş harfleri birleştir konuyu bul oyunu ile konu buldurulmaya çalışılır.

Oyun:

Bu oyunda öğretmenin amacı verdiği kelimeye öğrencilerin başka kelimelerin ilk harflerini kullanarak ulaşmalarını sağlamaktır. Oyun için öncelikle sınıf gruplara ayrılır. Konunun başlığını oluşturan kelimeyi bulmak için bu kelimenin sesleriyle başlayan kelimeler karışık olarak verilir ve öğrencilerin bu başlığı bulmaları istenir.

BULDURULACAK KELİME: ADALET

VERİLEN KELİMELER: EMRE-AHMET-AYŞE-TARIK-DİLEK-LALE

KELİMELERİN İLK HARFLERİ KARIŞIK HALDE: E-A-A-T-D-L

DOĞRUSU: ADALET

3-KONU VE AMAÇTAN HABERDAR ETME BASAMAĞI

(Konu ve amaçtan haberdar olan öğrencilerde derse karşı kaygı azalır)

Burada öğretmen çocuklara hitaben “çocuklar biz bu derste ailemizde, toplumumuzda huzur ve mutluluk için gerekli olan “adalet” değeri ile ilgili etkinlikler yapacağız” der.

MASAL ADI: AÇGÖZLÜ KRAL

Evvel zaman içinde, kalbur saman içinde, pireler berber, develer tellal iken, ben anamın beşiğini tıngır mıngır salları iken ülkenin birinde açgözlü bir kral yaşamış. Bu kralın yüzlerce sarayı varmış ama yine de gözü doymamış, her gittiği yere bir saray yaptırmak istemiş. Bir gün kral ve adamları ormanda avlanmaya çıkmışlar.

Avları bitip saraylarına dönerken yorulmuşlar ve bir derenin kenarında mola vermek istemişler. Kral dere kenarında dinlenirken karşı tepede küçük bir kulübe olduğunu görmüş. Bu kulübenin yerini çok beğenmiş. Buraya da hemen bir saray yapmak istemiş. Hemen askerlerini göndermiş ve bu kulübenin sahiplerinden satın alınmasını istemiş. Askerler kulübenin yanına geldiklerinde kulübenin dışında yaşlı bir nine ve torununun çalıştıklarını görürler. Yanlarına yaklaşarak: “Biz kralın askerleriyiz. Kralımız burada bir saray yaptırmak istiyor, onun için bu kulübenizi satın almak istiyoruz” derler. Bu duruma çok sinirlenen nine: “ Ben burada şu gördüğümüz torunumla yalnız

başına yaşamaktayım, bu kulübeden ve küçük bahçesinden başka bir yerim yok. Burada ekip, biçip geçinip gidiyoruz. Gidin kralınıza söyleyin benim satılık yerim yoktur.” Der. Askerler bu sözleri krala söyleyince kral adeta çıldırmış bir şekilde nineyi yanına çağırır ve “ Ey nine sen benim kim olduğumu bilmiyor musun, ben bu ülkenin kralıyım. İstedğim yerde saray yaptırabilirim. Hem sana yerinin parasını da fazlasıyla vereceğim neden inat ediyorsun?” der.

Krala dönen nine: “Evet kralım siz bu ülkenin kralısınız. Anacak unutmayın ki zulümle kimse mutlu olmamıştır, huzur bulmamıştır. Kulübemi elimden alabilirsiniz ancak ölene kadar bunun acısını yüreğinizde hissedersiniz.” Der.

Kralın çok akıllı olan veziri söze karşarak: “Kralım bence bu kadın doğru söylüyor. Tarihte nice zalim krallar birden bütün varlıklarını kaybetmişlerdir.” der.

Bu sözleri duyan kral biraz düşünerek yaptığı yanlışın farkına varır ve kulübeyi almaktan vaz geçer. Nine ve torununa da kendisine bu güzel dersi verdikleri için on kese altın hediye eder ve evlerine gönderir. Nine ve torunu küçük kulübelerinde mutlu mesut yaşamaya devam ederler.

B-ETKİNLİKLER SÜRECİ

1. SÖZEL-DİLSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

- a- Başlık verilir masal tahmin ettirilir, kısaca ne düşündükleri anlatılır.
- b- Metni sessiz okuduktan sonra sesli okurken, belirli bölümlerinde arar verilir ve öğrencilerin geri kalan kısmı tahmin etmeleri istenir.

- c- Slogan Yarışı Oyunu oynanır,

Oyun

Değerle ilgili bir kavram adı çocuklara söylenerek onlardan yaratıcı, ilgi çekici sloganlar bulmalarını ister. Sloganları tahtaya yazılır. Her slogandan sonra slogan sahibini alkışlanır, alkışı çok alanlar oyunu kazanır

ÖRNEK

KAVRAMLAR	SLOGANLAR
ADALET	ADALETLİ OLURSAN ADALET BULURSUN
HUZUR	HUZURLU TOPLUM ANCAK ADALETLE SAĞLANIR

- a- Eğer masaldaki karakterlerden biriyle tanışma şansınız olsaydı, onlara ne sorardınız?
- b- Masaldaki ana olaylar nelerdir?

1. MANTIK-MATEMATİKSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

- a- Nine ve torununun kulübelerini kurtarmaya sebep olan olay neydi? Sorusuna cevap alınır.
- b- Sen vezir olsaydın krala başka neler derdin? Sorusuna cevap aranır.
- c- Tersine Tebbet Oyunu oynanır

Oyun:

Çocuklar ikiye eş olup, sınıfın değişik yerlerinde, ayakta dururlar. Çiftlerden biri deęerle ilgili ne sylerse, karřısındaki çocuk onun tersi anlamındaki bir cmle kurar

RNEK

- a- Ali: Adalet, doęru davranmaktır.
- b- Veli: Adalet, yanlış davranmaktır.
- c- Ali: Adalet zulmetmemektir.
- d- Veli: Adalet zulm yapmaktır.
- e- Eęer masaldaki olay farklı bir yerde geręekleşseydi, olayda nasıl bir farklılık olurdu?
- f- Masalın başını okurken olayların sonucunu tahmin ettiniz mi? Tahmininiz ile masalın sonu uyuşuyor mu?

2. GRSEL-UZAMSAL ZEKÂ ETKİNLİęİ

- a- Ninenin krala verdięi cevap sahnesini hayal ederek bu sahnenin resmini yapınız.
- b- Ninenin bahçesinde hangi ağaçlar yetişebileceğini düşünn be bu ağaçların resimlerini çizin.

3. SOSYAL ZEKÂ ETKİNLİęİ

- a- Masalda en çok dikkatiniz çeken blmleri grup ierisinde birbirinize anlatınız.

- b- Siz kralın askeri olsaydınız topluca nasıl davranırdınız? Sorusu üzerinde tartıştırma yaptırılır.
- c- Emir Komuta Oyunu Oynanır.

Oyun:

Öğretmen değerle ilgili ardışık kelime söyler. Öğrencilerde bu kelimeleri sırasıyla söylemeye çalışırlar.

ÖRNEK KELİMELER

SIRALAMA1: ZALİM - SUÇ-ADALET – MERHAMED

SIRALAMA2: HAK – HUKUK - PAYLAŞMA - EŞİTLİK

4. İÇSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

- a-Sen kral olsaydın nasıl davranırdın? Etkinliği yapılır.
- b-Sence kral vezirinin sözüne uymasaydı, sonucu ne olurdu?
- c-Duygular Oyunu Oynanır

Oyun:

Öğrenciler sınıfta dağınık olarak gezerken öğretmen değerle ilgili bir cümle kurar. Cümleye göre çocuklar mutlu, sinirli, üzgün, şaşkın hareketleri yaparlar.

ÖRNEK

CÜMLE	YÜZ HAREKETİ
Ablam babamın getirdiği bütün çikolataları yemiş.	 <p>kızgın</p>
Afrika'da çocuklar hep aç.	 <p>üzgün</p>
Dünyadaki zenginler fakirlerden bin kat fazla kazanıyor.	 <p>şaşkın</p>

d- Masaldaki Karakterlerden hoşlandınız mı? Hoşlanmadınız mı? Niçin?

e-Masaldaki hangi bölüm size komik, üzücü ve ilginç geldi?

4. BEDENSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

- Masalı arkadaşlarınızla canlandırınız.
- Ninenin ve torununun bahçedeki çalışmalarını canlandırınız.
- Giyme-Çıkarma Oyunu

Oyun:

Çocuklar iki gruba ayrılır, her gruba birer yelek verilir. Sıra ile gruptakiler yelekleri giyip-çıkarırlar ve değerle ilgili bir cümleyi tahtaya yazarlar. Turu ilk tamamlayan grup, oyunu kazanır.

ÖRNEK BİLGİLER

1. Adalet, kararlı ve ölçülü olmaktır.
2. Adalet, bütün insanların eşit olmasıdır.
3. Adalet, hukuk önünde güçlü olanın değil, haklı olanın kazanmasıdır.

6. MÜZİK-RİTMİK ZEKÂ ETKİNLİĞİ

Sınıftaki müzik yarışması için arkadaşlarınızla birlikte Adalet konulu bir şiir yazın ve bunu besteleyin.

7. DOĞA ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a-Sizce kralın avlanma yaptığı yerlerin doğal durumu nasıldı, hangi bitkiler, çiçekler, ağaçlar olabilir, derenin suyu nasıl olabilir?

b-Ma-zü-a-fe-ze- Oyunu oynanır

Oyun:

Çocuklar sınıfta karışık dururlar. Tahtaya hayvan resimleri çizilir. Çocukların ellerinde değerle ilgili bilgi kartları olur. Komutla birlikte Öğretmen “ma” dediğinde maymunun, “zü” dediğinde zürafanın, “a” dediğinde aslanın, “fi” dediğinde fillin, “ze” dediğinde zebranın önüne en fazla beş öğrenci geçer ve bilgilerini okurlar. Açıkta kalan oyundan ayrılır.

ÖRNEK BİLGİLER

1-Yöneticiler sorumlulukları altında bulunan insanlara karşı adaletli olmalıdırlar.

2-Yönetimde görev verirken hak edene verilmelidir.

3-Emanetler güvenilir insanlara teslim edilmelidir.

8. ELEŞTİRİSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a-Sizce ninenin tepkisi yeterli miydi, başka nasıl tepkiler verebilirdi?

b- Masaldaki problem nedir? Bu nasıl çözülüyor?

9-AHLAKİ ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a) Ninenin hak arama davasını destekliyor musunuz, niçin?

b) Masalda haktan ve adaletten yana tavır alanlar kimlerdi. Onlarla günlük hayatta karşılasaydınız onlara neler söylediniz?

c) Çılgın Balonlar Oyunu oynanır.

Oyun

Öğrencilere açık renkte balonlarla koyu renkli tahta kalemleri ya da keçeli kalemler verilir. Onlardan balonların üzerine değerle ilgili kelimeler yazmaları istenir. Öğrenciler balonlar inikken istedikleri kelimeleri altlarına da adlarını yazarlar. Daha sonra balonları şişirip havada birbirlerine atarlar. Öğretmenin “Durun” komutuyla herkes elindeki balonun kime ait olduğunu söyler ve bu balondaki kelime ile ilgili cümleler söylerler.

ÖRNEK KELİMELER

- a) Adalet- hak yememe-koruma-mazlumlar-çocuklar-aile
- b) Bu masaldan öğrendiğiniz en önemli şey nedir?

10. ESTETİK ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a-Masala adil davranacak başka karakterler koysaydınız, kimler olurdu be bu karakterler nasıl davranırdı?

b-Adalet temalı olarak internette resim araştırması yaparak bunlardan bir “Adalet albümü” oluşturun

C-GÜNCEL BİR OLAYLA İLİŞKİLENDİRME YA DA PROBLEM ÇÖZME SÜRECİ

Aşağıdaki olayı problem çözmenin basamaklarına uygun çözmeleri istenir.

OLAY: Fabrikada çalışan ve aynı işi yapan işçilere farklı maaş veriliyor.

PROBLEMİN TANIMI:

PROBLEMİN SEBEPLERİ: (Herkesin görüşü alınmalı)

ÇÖZÜM YOLLARI: (Herkesin görüşü alınmalı)

ÇÖZÜME YÖNELİK GERÇEKLEŞİRİLECEK FAALİYET:

FAALİYET SONUÇLARININ DEĞERLENDİRİLMESİ:

D-DEĞERLENDİRME SÜRECİ

AŞAĞIDAKİ SORULARI BİRLİKTE CEVAPLANDIRMAYA ÇALIŞALIM

1. Adalet sizce ne demektir?
2. Adaletin olmadığı yerde hangi durumlar yaşanabilir, niçin?
3. Toplumuzda adaleti yaymak için neler yapmalıyız?
4. Siz yönetici olsaydınız nasıl adil davranırdınız, örnekler veriniz

E-PEKİŞTİRME-UYGULAMA-PROJE-PERFORMANS SÜRECİ

PROJE 1:“Arkadaşlarınızla grup olarak adalet temalı bir gazete hazırlayıp okul panosunda sergileyiniz.”

PROJE 2: mahkemelerde “ADALET” dağıtmaya çalışan hakim, savcı v avukatları tanıtan bir çalışma yapınız, çevrenizde bu meslekten bir tanıdığınız varsa adalet üzerinde bir röportaj yapınız ve raporlarınızı sınıfa sununuz.

PROJE 3: grup arkadaşlarınızla birlikte komşusunun bahçesinden meyve ağaçlarındaki meyveleri izinsizce almış bir kişinin yargılandığı mahkemeyi canlandırmaya çalışın.

DEĞER ADI: HİZMET

Etkinliklerin Sonunda Beklenen Davranışlar

Sabırlıdır, yumuşak huyludur, hoşgörülüdür, yaptığı işlerde sonucu Allah'tan bilir, kendini devamlı muhasebe eder, tevazu sahibi olur, yardımseverdir, paylaşmayı sever

ETKİNLİKLER

A-HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ

1-MOTİVASYON VE İLGİ ÇEKME BASAMAĞI

Yaşlı bir nineye trafikte karşıdan karşıya geçerken yardım eden bir çocuğun videosu çocuklara izlettirilir.

2- İPUCU VERME BASAMAĞI

Resimden bul oyunu oynatılarak konu buldurulmaya çalışılır. Oyun:

Öğretmen tahtaya büyük bir resim çizerek bu resmin değişik yerlerine “hizmet” kelimesinin harflerini yerleştirir. Öğrencilerden bu harfleri bulup anlamlı bir kelime oluşturmaları istenir.

3-KONU VE AMAÇTAN HABERDAR ETME BASAMAĞI

(Konu ve amaçtan haberdar olan öğrencilerde derse karşı kaygı azalır)

Burada öğretmen çocuklara hitaben “çocuklar biz bu derste her yaşta ihtiyacımız olan ve bize çok güzel

dönütleri olan “hizmet” değeri ile ilgili etkinlikler yapacağız” der.

MASAL ADI: VATAN HİZMETİ

Ahmet henüz on beş yaşındaydı ve güzel vatanı o yıllarda düşman tarafından işgal edilmek isteniyordu. Ahmet’in babası yıllar önce şehit olmuş, ailesiyle birlikte küçük kasabalarında yaşam mücadelesi veriyorlardı. O hafta amcasının oğlu Mahmut’la birlikte gittikleri Cuma namazında cami imamı cemaate yaklaşan düşman tehdidinden bahsediyor ve halk olarak kendilerinin de devletlerine yardımcı olmaları gerektiğini hatırlatarak bir gün sonra öğlen namazı vaktinde askere gitmek isteyenlerin cami avlusunda toplanmalarını söyledi. Ahmet ve Mahmut namazdan sonra soluğu imamın yanında alarak “Hocam, hocam bizde vatanımız için savaşmak istiyoruz, lütfen bizi de yazın.” Diyerek yalvarmaya başladılar. İmam ve yanındakiler bu durumu görünce duygulandılar ve “Yavrum aferin size ancak yirmi yaşından küçükleri devlet kabul etmiyor, sizde yirmi yaşına gelince bu hizmeti yaparsınız.” Diyerek başlarını okşadılar ve evlerine gönderdiler.

Ertesi hafta savaş için toplanan gençler kasabanın dışında ki tren istasyonundan trene binerek cepheye doğru gitmeye başladılar. Ama o da ne? Görevliler trendeki yiyecek dolu vagonların birindeki kolilerin arasında bir çocuk buldular, hemen alarak komutanlarının yanına getirdiler. Komutan:” Evladım ne işin var burada?” diyerek Ahmet’e çıkıştı. Ahmet korkusuz ve gururlu bir sesle: “Komutanım ben vatanım zor durumdayken beş yıl daha elim kolum bağlı kasabamda yaşayamam, vatanım için savaşmak benim de hakkım.” Dedi. Komutan Ahmet’teki bu va-

tan sevgisini görünce çok duygulandı ve onu geri göndermedi. Sadece ailesine çocuklarının yanlarında olduğu haberini vererek onların da daha çok merak etmemelerini istedi.

Ahmet asker ağabeyleriyle birlikte düşmana karşı çok büyük mücadeleler verdi. Yorucu ve meşakkatli bir mücadeleden sonra düşman kovulmuş, vatan kurtarılmıştı.

Savaşın sonunda kasabasına dönen Ahmet ve asker ağabeylerini kasaba halkı büyük bir törenle karşıladı. Her tarafta bir bayram havası vardı. Askerlerin içinde Ahmet'i arayan annesi o nu görünce koşarak yanına geldi, öpüp okşadı ve oğluna dönerek " Evladım bizden habersiz askere gitmen bizi çok korkuttu ancak şimdi senin gibi bir evlada sahip olduğum için dünyanın en mutlu annesi hissediyorum kendimi." Dedi. Yanlarına gelen komutan: "Anacığım biz de en az senin kadar mutluyuz ve gururluyuz, çünkü vatani için ölmeyi göze almış bu kadar genci olan bir millete düşman hiçbir şey yapamaz." Diyerek annesinin ellerinden Ahmet'inde gözlerinden öptü.

B-ETKİNLİKLER SÜRECİ

SÖZEL-DİLSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a-Masalı önce sessiz sonra sesli okuyunuz ve bu masala uygun başka hangi başlıklar yazılabileceğini arkadaşlarınızla tartışınız.

b- masalda geçen " vatan-savaş-asker-hizmet kelimelelerinin ne anlama geldiğini sözlükten bulunuz ve sizde bunlarla ilgili cümleler kullanınız.

c- Çağrışım Oyunu oynanır.

Oyun:

Öğretmen hizmetle ilgili tahtaya ya da deftere bir kavram yazar. Öğrencilerde grup ya da bireysel olarak o kavram ilgili akıllarına gelen kelimeleri defterlerine ya da tahtaya yazarlar. En çok kelime yazan grup ya da kişi birinci olur.

ÖRNEK

Aşağıdaki kavramlarla ilgili aklınıza gelen kelimeleri yazalım.

Kavram	Aklımıza gelebilecek kelimeler
Merhamet	Acıma-sevgi-yardım-ilgi-alçak gönüllülük vb
Yardım	Hizmet-fakirlik-ihitiyaç-verme-sadaka vb
Tevazu	Yardım- hizmet-paylaşma-kibirlenmeme-vefa-saygı-sevgi vb

d- Masaldan bir karakter seçiniz. Ve bu karakterin masal için niçin önemli olduğunu söyleyin.

2- MANTIK-MATEMATİKSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a-“ Savaşmak mantıksızdır” fikrini savunan bir insana neler söyleyebiliriz?

b- Masalda geçen kelimelerle bir kelime bulmaca hazırlayın ve çözmeleri için arkadaşlarınıza verin.

c- Tahmin Et Oyunu oynanır.

Oyun:

Hizmetle ilgili olabilecek örnek durumlar yazılır ve sonucu çocuklardan ne olabileceği neler yapılabileceği konusunda tahmin yaptırılır.

ÖRNEK

Olası durum	Sonrası ne olabilir	Biz ne yapabiliriz?
Ayşe teyze evine gelen kışlık odun ve kömürü yerlerine taşırken hastalandı...	Evde yatmaya başladı ve odun, kömür kapıda kaldı	Mahalledeki bütün çocuklar toplanarak bu odun ve kömürleri biz yerlerine taşıyabiliriz.
Suriye'deki savaşta evleri yıkılan çocuklar İnegöl'e geldiler...		
Babamın işyerinde işleri çok yoğun ve işçi sayısı da çok az		

3- GÖRSEL-UZAMSAL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a-“ Vatana Hizmet” ,“İnsanlara Hizmet” “ Çevreye ve Hayvanlara Hizmet” konularında bir slogan yazma yarışması yaparak en çok hoşunuza giden sloganları sınıf panosuna asınız.

b- Masalda bahsedilen savaşla ilgili olarak bir resim çizin.

c- Madalyamda Ne Var Oyunu oynanır.

Oyun

Öğretmen her öğrenciye kâğıttan madalyalar ve bu madalyaların arkasına hizmetle ilgili cümleler yazar. Sınıfa giren öğrenciler kendi madalyalarını bulup bu madalyaları istedikleri renge boyayıp, süsleyip boyunlarına takar ve arkasındaki cümleyi sınıftaki arkadaşlarıyla paylaşır.

ÖRNEK

Aşağıdaki madalya örneğinin arkasına öğrenci isimleri önlerine de örnek cümleler yazılabilir



ÖRNEK CÜMLELER

Ahmet: Hizmet etmek ibadettir.

Mehmet: İhtiyacı olsun ya da olmasın herkese hizmet etmeliyiz.

Ayşe: Büyüklerimize hizmet edersek ömrümüz bereketlenir.

Fatma: Dünyadaki zor durumda olan insanlar bizden hizmet bekler.

Elif: Gençliğinde insanlara hizmet edenlere yaşlandığında da hizmet edenler bulunur.

d- Masalda anlatılan yere benzer e bir yerde buldunuz mu? Eğer bulduysanız, burayı sevdiniz mi niçin?

4- SOSYAL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Peygamberimizin “Vatan Sevgisi İmandandır” sözünden anladıklarını gruptaki arkadaşlarıyla paylaş.

b- Suriye’de ki savaşta mağdur olan çocukların yerine empati yaparak kendinizi koyunuz. Neler yaşayabileceğinizi sınıfça tartışınız

c- Masaldaki ana olayları grup olarak birbirinize anlatınız.

5- İÇSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Vatanına ve insanlara hizmet etmeyi seven bir insanın yapabilecekleri şeyler konusunda bir liste yapın.

b- Hizmet etmeyi sevmeyen bir toplumda aileler, yaşlılar, muhtaç insanların durumları neler olabilir? Örneklerle açıklayın.

c- Şimdi Ne Yapmalı? Oyunu oynanır.

Oyun:

Hizmetle ilgili olarak yanlış tutum ve davranışlar yazılır. Sınıf gruplara bölünür ve bu tutum ve davranışlardan sonra neler yapılabilir sorusu sorularak öğrencilerin cevapları kâğıtlara yazdırılır ve sonra sınıfa okunur. En çok çözüm üreten grup birinci olur.

ÖRNEK

YANLIŞ TUTUM	NELER YAPILABİLİR
Annem hastayken bende akşama kadar oturdum televizyon izledim.	1-Anneme benim yapabileceğim bir iş olup, olmadığını sorarım. 2-Mutfığa gider kendim bir şeyler hazırlar ve yerim. 3-Yerleri dağınık bırakmam vb.
Ayakkabıları yırtık arkadaşımızı görüyoruz ama görmezden geliyoruz.	
Her teneffüs kantinden bir şeyler alıyorum ve kendi başıma yiyorum.	

d- Masalda Ahmet'in davranışı sizce doğru mu? Siz olsaydınız ne yapardınız?

6-BEDENSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Aktiviteyi bul oyunuyla örnek hizmetler buldurulmaya çalışır.

ÖRNEK:

AKTİVİTE: Anneye yardım etmek.

YAPILANLAR: Süpürgeyi elinden aldım, ben temizledim.

Sofrayı kurmak için ona yardım ettim.

Hastalandığında ilaçlarını ben verdim

b- Kapısının önüne kışlık odunu gelmiş ancak taşıyacak kimsesi olmayan yaşlı komşunuza yapabileceğiniz bir hizmeti arkadaşlarınızla drama yoluyla gösteriniz.

c- Komşuna Mesaj gönder Oyunu Oynanır.

Oyun:

Öğretmen, öğrencilere, seviyelerine uygun olmak üzere hizmetle ilgili anahtar kelimelerini içeren 4-5 kelime verir. Öğrencilerden, bu kelimeleri kullanarak, cümleler yazmasını ister. Öğrenciler, kendilerine verilen kelimeleri kullanarak cümleler oluştururlar. Daha sonra yazdıkları bu cümleleri yanlarındaki bir arkadaşlarına verirler. Kendilerine mesaj gelen öğrenciler, sırayla ayağa kalkarak mesajlarını okurlar

ÖRNEK

Herkes kâğıdına aşağıdaki kelimelerden biriyle ilgili bir cümle yazsın. Daha sonra bu kâğıdı katlayarak sınıftaki istediği arkadaşına götürsün. Arkadaşı da bu mesajı herkese okusun.

Örnek kelime-ler	Örnek cümleler
------------------	----------------

fakirlik	Çevremizdeki fakir insanları gözetmeliyiz.
Zor durum	Zor durumda olanları tek başlarına bırakmamalıyız.
ihtiyaçlı	İhtiyaçlı insanlar Allah'ın bize emanetidir.
sevap	Hizmet etmek en büyük sevaptır.

7- MÜZİK-RİTMİK ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Bayrak şiirini okurken cenvellerle de masamıza vurarak ritim tutturmaya çalışalım

b-Hizmet konulu bir şiir yazarak bu şiiri ellerinizle ya da farklı araçlarla tempo tutarak ritimli bir şekilde okumaya çalışınız.

8- DOĞA ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Masaldaki kasabayı ve savaş yapılan cepheleri hayal ederek (yer yüzü şekillerini, ağaçları, ırmakları, bahçeleri, insanların yaşantılarını vb) nasıl yerler olabileceği konusunda bir sunum hazırlayın

b-İnternette hayvanlara karşı yapılan işkencelerle ilgili haberleri izleyip, bunun nedenleri konusunda bir rapor hazırlayın

9- ELEŞTİRİSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Masalda size ters gelen ve yanlış gördüğünüz yerler var mıydı, varsa size göre nasıl olmalıydı?

b- Size göre toplumda hizmet değerini çocuklara sevdirebilmek için büyükler neler yapmalı?

c- Eğer bu masalı başka bir arkadaşınıza önerirseniz, masal hakkında ne söylersiniz?

10-AHLAKİ ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Kendiniz ve arkadaşlarınızla bir plan yaparak aşağıdaki alanlarda yapabileceğiniz birer hizmet çalışması belirleyin ve bunları bir ay içinde yerine getirmeye çalışın.

a- Babama yapacağım hizmet:

b- Anneme yapacağım hizmet:

c- Kardeşlerime yapacağım hizmet:

d- Komşularıma yapacağım hizmet:

e- Çevreme ve hayvanlara yapacağım hizmet:

f- Devlete yapacağım hizmet:

g- Pinpon Topu Oyunu Oynanır.

Oyun:

Masanın üzerine pinpon topları konur ve öğrenciler karşılıklı olarak dizilir. Öğretmenin komutlarıyla önce göz, el, dudak, burunlarını tutar. Öğretmen arada hizmetle ilgili bir kelime söyleyince çocuklar topu tutmaya çalışır. Tutamayanların yerine yenileri gelir.

ÖRNEK

Öğretmen göz der öğrenciler gözlerini, el der ellerini, burun der burunlarını, yardım diyince topları tutmaya çalışırlar.

11- ESTETİK ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a-Duyarlı bir insanın yaptığı bir hizmeti konu alan resim yapınız ve bu resmi süsleyiniz.

b- Masalda olayların geçtiği zamanda yaşamış olsaydınız, neleri değiştirmek isterdiniz, niçin?

C-GÜNCEL BİR OLAYLA İLİŞKİLENDİRME YA DA PROBLEM ÇÖZME SÜRECİ

Aşağıdaki olayı problem çözmenin basamaklarına uygun çözmeleri istenir.

OLAY: Bir evde dışarıda çalışan bir anne var ancak ev işlerinde kimse ona yardım etmiyor.

PROBLEMİN TANIMI:

PROBLEMİN SEBEPLERİ: (Herkesin görüşü alınmalı)

ÇÖZÜM YOLLARI: (Herkesin görüşü alınmalı)

ÇÖZÜME YÖNELİK GERÇEKLEŞİRİLECEK FAALİYET:

FAALİYET SONUÇLARININ DEĞERLENDİRİLMESİ:

D-DEĞERLENDİRME SÜRECİ

AŞAĞIDAKİ SORULARI BİRLİKTE CEVAPLANDIRMAYA ÇALIŞALIM

1- Hizmet ne demektir?

3- Hizmet değeri bize ve topluma neler kazandırır?

4- Hizmet etmeyi seven bir insanın kişisel özellikleri nasıl olabilir?

5- Hizmet etmeye nerelerden başlamalıyız?

E-PEKİŞTİRME-UYGULAMA-PROJE-PERFORMANS SÜRECİ

PROJE 1: “Hizmet” değeri ile ilgili yakın çevrenizde bir anket çalışması yapınız ve sonuçlarını raporlaştırarak sınıfta sunum yapınız?

Ankette sorulabilecek sorular:

Sizce hizmet ne demektir?

Hizmet konusunda yeterli olduğunuzu düşünüyor musunuz?

Kimlere, nasıl hizmet edebiliriz?

PROJE 2: Tarihte hizmet değeri ile ilgili çok önemli bir hizmet yapmış kişiyi araştırınız bununla ilgili bir biyografi çalışması yaparak sınıfta sununuz.

DEĞER ADI: FEDAKÂRLIK

Etkinliklerin Sonunda Beklenen Davranışlar

Sever, gözetir, cömerttir, hizmet eder, karşılık beklemez, empati yapar, hoş görülüdür, ayırım yapmaz, anlayışlıdır, vefalıdır, güvenirdir, cesurdur, çalışkandır, adildir, sabırlıdır, birleştiricidir, uyumludur.

ETKİNLİKLER

A-HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ

1-MOTİVASYON VE İLGİ ÇEKME BASAMAĞI

Sınıfa bir karton üzerine renkli olarak “ Başkalarını kendine tercih etmek” yazılı kartonu gösterilir ve bu cümle üzerinde konuşmaları sağlanır.

2- İPUCU VERME BASAMAĞI

Bardakta bul oyunu oynatılarak dersin konusu buldurulur.

Oyun: 5 Tane plastik bardağın bir tanesinin içerisine konu yazılır ve çocuklara tahmin yoluyla buldurmaya çalışılır.

3-KONU VE AMAÇTAN HABERDAR ETME BASAMAĞI

(Konu ve amaçtan haberdar olan öğrencilerde derse karşı kaygı azalır)

Burada öğretmen çocuklara hitaben “çocuklar biz bu derste insan olabilmek için taşımamız gereken çok önemli bir değer olan “fedakârlık” değeri ile ilgili etkinlikler yapacağız” der.

MASAL ADI: FEDAKÂR BİDİ

Bidi sevimli mi sevimli, çalışkan mı çalışkan bir arıydı. Diğer arılarla birlikte zamanlarının çoğunda çalışır, akşamları ise yuvalarına gelince çalışmanın verdiği tatlı yorgunluktan dolayı fazlaca muhabbet etmeden uykuya dalarlardı.

Günlerin birinde yine akşama kadar bal yapmak için arkadaşlarıyla polen toplamış, peteğinin yolunu tutmuştu. Fakat o da ne? Peteğin önünde büyük bir vızıltı vardı. Yaklaşınca arkadaşlarının büyük bir tartışma içerisinde olduğunu gördü. İyice yaklaşıp en sevdiği arkadaşı Vidi'ye sordu: “ Hey Vidi ne bu ses, neden bu kadar bağırıyorsunuz?” dedi. Vidi arkadaşına dönerek peteğin önünde duran yabancı bir arıyı gösterdi ve: “ Bu arı komşu petekten geldi. Arkadaşlarından biri hastalanmış iyi olması içinde bizim polen topladığımız çiçeklerin poleninden yemesi gerekiyor. Buraya onun için gelmiş ancak bizim arkadaşlar da bu polenleri toplamak için çok yorulduklarını onun için kendisine polenlerden vermek istemiyor” dedi.

İsteddiği poleni alamayan ve üzüntüden başını kaldıramayan arının yanına yaklaşan Bidi: “ Komşu arı hoş geldin. Artık fazla üzülme benim polenlerimi sana verebilirim. Bunları toplamak için çok yoruldum ama bir arının iyileşmesinden çokta önemli değildir” diyerek topladığı bütün polenleri komşu arıya verdi. Komşu arı sevincinden vızzzz, vızzzz diyerek polenleri aldı ve dans uçuşu yapı yapı kendi peteğine doğru uçtu.

Yaşananları meraklı gözlerle izleyen diğer arılar birazdan oraya gelen kraliçe arıya durumu anlattılar. Kraliçe arı Bidi'yi yanına çağırarak diğer arkadaşlarının huzurunda:”

Sevgili Bidi duyduğuma göre bu gün çok örnek bir davranışa imza atmışın. Seni çalışkanlığından dolayı çok seviyordum ama bu fedakârca davranışından dolayı bir kere daha takdir ediyorum ve seni yardımcılığımıza getiriyorum. Çünkü fedakârlık çok yüce bir davranıştır. Bir gün mutlaka sahibine dönecektir ” dedi.

Diğer arılarda bu sahne karşısında fedakârlığın ne kadar güzel bir davranış olduğunu anlayıp sevinçten havada uçuşmaya ve dans etmeye başladılar.

B-ETKİNLİKLER SÜRECİ

1. SÖZEL-DİLSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Masal önce sessiz, sonra sesli okunur.

b- masalda geçen çalışkan, petek, arı, polen kelimelelerini kullanarak yeni bir masal oluşturup arkadaşlarınıza anlatınız.

c- Eğer siz masaldaki karakterlerden biri olsaydınız, hangisi olurdunuz? Niçin?

2- MANTIK-MATEMATİKSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- “Bence Bidi’nin yaptığı davranış pek de akıllıca değil” diye bir fikir söyleyen kişiye neler söyleyebiliriz.

b- Masaldaki Bidi’ye benzeyen ya da benzemeyen insanları tanıyor musunuz? Tanıyorsanız bu insanların ortak özellikleri nasıl?

c- Hız oyunu oynanır.

Oyun:

Tahtaya fedakârlıkla ilgili kelimeler yazılır, yanlarına da birer numara verilir. Belli sayıda ped şişe alınır. Bu pedlerin içine de tahtadaki kelimelerin aynısı yazılır ve şişelerin yerleri karıştırılır. Komutla birlikte pedler açılarak tahtadaki sıraya göre sıralanmaya çalışılır. En hızlı yapan kazanır.

ÖRNEK

ZENGİNLİK	İÇ HUZUR	MUHTAÇ	YARDIM
1	2	3	4

d- Falcı Bacı Oyunu oynanır.

Oyun:

Öğretmen tahtaya fedakârlıkla ilgili kelimeleri bazı harfleri eksik olarak yazar. Öğrenciler bu kelimeleri tahmin ederler

ÖRNEK

H..ZM..T (HİZMET)

..EV.G.. (SEVGİ)

e- Masaldaki problemin çözümüne katılıyor musunuz, niçin?

3- GÖRSEL-UZAMSAL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Masaldaki olayları anlatan bir slayt ya da resim sunumu yapalım.

b- Bir petek ve içinde de beş arı resmi çizerek bu arılarda olabilecek beş ayrı fedakarlık örneğini yazınız.

4- SOSYAL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Masaldaki Bidi'nin yerinde olduğunuzu peteğin kraliçe arısı olduğunuzu düşünün. Petekte hangi kakarları alır ve uygulardınız?

b- Okulda yapılabilecek beş fedakarlık örneğini arkadaşlarınızla belirleyerek sınıfa sunum yapınız.

c- Kahvehane Oyunu oynanır.

Oyun:

Sınıf birkaç gruba ayrılır. Her masa da kâğıt kalem olur. Fedakârlıkla ilgili cümleler kurmaları istenir. Daha sonra yazılanlar masada kalır ve gruplar yer değiştirir. Yeni gelenler o konuyla ilgili yeni düşünce ve bilgilerini yazarlar. Aynı duygu ve düşünceler yazılmaz. Dersin sonunda kâğıtlar okunarak konu özetlenir.

ÖRNEK CÜMLELER

1. Fedakârlık, bir amaç uğruna değerli bir şeyden vazgeçmek, onun kaybını göze almaktır.
2. Fedakârlık, yüksek karakterli olmanın temel taşıdır.
3. Fedakârlık, başkasını mutlu etmek, onu zor durumdan kurtarmaktır.

d- Bu masaldan öğrendiğiniz en önemli şeyi grup olarak tartışınız?

5- İÇSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Bidi'nin reisi eğer komşu arıya polen vermeseydi, neler olabilirdi?

b-Toplumda fedakar insanların sayısını artırmak için yapılması gerekenlerle ilgili bir liste hazırlayıp arkadaşlarınıza sunun.

c- Varlıkları Konuşturma Oyunu oynanır.

Oyun:

Fedakârlık değeri konuşturulur.

ÖRNEK

Benimle insanlar mutlu olur.

Ben çok olursam insanlarda beni sever.

Ben önce başkasını düşünürüm

d- Bu masalın yazılma amacı sizce nedir?

6- BEDENSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Masalı canlandırınız.

b- Bal, petek, arı kelimelerini sessiz sinema oyunuyla arkadaşlarınıza buldurun.

c- Fedakarlık adında bir maket ev yaparak pencerelelerine fedakarlıkla ilgili cümleler yapıştırınız.

c- Hafıza oyunu oynanır.

Oyun:

5 tane ped şişenin içerisine fedakârlıkla ilgili kelimeler yazılır. Öğrenciler önce bu kelimelere bakar daha sonra şişelerin yerleri değiştirilir ve çocuklardan istenen kelimeleri bulmaları istenir.

ÖRNEK KELİMELER

SEVGİ-BORÇ-HİZMET-YARDIM-TERCİH

d-Bovling oyunu oynanır.

Oyun:

Üstüne fedakârlıkla ilgili bilgiler yazılmış kum dolu plastik şişeler öğrenciden 3-5 metre ileriye yan yana dizilir. Öğrenci topla hangi şişeleri devirdiyse ondaki bilgiyi okur.

ÖRNEK BİLGİLER

Fedakârlık fırsatlarını asla kaçırmamalıyız.

Fedakârlık çocukluk yaşlarından itibaren öğretilmeli.

3-Fedakârlık, topluma karşılıksız hizmet edilmesiyle başanlıdır

7- MÜZİK-RİTMİK ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- “Fedakar Arı” başlıklı bir şiir yazın ve bunu besteleyip şarkı haline getirin.

b- Komşu ülkelerin müziklerini inceleyerek beğendiğiniz bir şarkının bestesini kullanarak fedakarlıkla ilgili bir beste hazırlayın.

8- DOĞA ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Masaldaki olayların geçtiği yerleri hayal ederek doğal yapısının nasıl olabileceği konusunda bir rapor hazırlayınız.

b- İnternette arıların bal yapma çalışmalarını inceleyerek gözlemlerinizi sınıfa paylaşınız.

9- ELEŞTİRİSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Masalda beğenmediğiniz bir davranış var mı, niçin?

b- Sınıfınızda ya da ailenizde fedakarlıkla ilgili eksikliği olan insanlar var mı varsa nasıl davrandıkları hakkında arkadaşlarınıza bilgi beriniz.

10-AHLAKİ ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Fedakarlıkla yardım etme arasında nasıl bir ilişki olabilir?

b- Masaldaki ahlaki davranış hangisiydi, niçin?

c- Alnına yapıştır oyunu oynanır.

Oyun:

Kendinden yapışkanlı kâğıtların üzerlerine öğrenciler fedakârlıkla ilgili kısa bilgiler yazar ve istedikleri arkadaşlarının alnına ya da göğsüne yapıştırırlar. Yapıştırılan çocuk bilgiyi okur.

ÖRNEK CÜMLELER

1-Fedakârlık sevgi doğurur.

2-Fedakârlık karşılıksız yapılır.

3-Fedakârlık sözde değil, davranışlarda olmalıdır.

11- ESTETİK ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Daha mutlu bir dünya için fedakarlıktan nasıl yararlanabiliriz? Arkadaşlarınızla tartışarak sınıfa sunum yapınız.

b- Fedakarlıkla ilgili afişler hazırlayarak bunları süsleyiniz.

C-GÜNCEL BİR OLAYLA İLİŞKİLENDİRME YA DA PROBLEM ÇÖZME SÜRECİ

Aşağıdaki olayı problem çözmenin basamaklarına uygun çözmeleri istenir.

OLAY: Alilerin sınıfında herkes her gün kantinden alışveriş yaparken Ayşe'nin hiç kantine gittiği görülüyor.

PROBLEMİN TANIMI:

Problemin sebepleri: (Herkesin görüşü alınmalı)

ÇÖZÜM YOLLARI: (Herkesin görüşü alınmalı)

ÇÖZÜME YÖNELİK GERÇEKLEŞİRİLECEK FAALİYET:

FAALİYET SONUÇLARININ DEĞERLENDİRİLMESİ:

D-DEĞERLENDİRME SÜRECİ

AŞAĞIDAKİ SORULARI BİRLİKTE CEVAPLANDIRMAYA ÇALIŞALIM

- 1- Fedakârlık ne demektir?
- 2- Fedakâr olmak bize ve topluma neler kazandırır?
- 3- Kimlere daha çok fedakârlık yapmalıyız, niçin?

E-PEKİŞTİRME-UYGULAMA-PROJE-PERFORMANS SÜRECİ

PROJE 1: “Sınıfınızda kartondan bir “fedakârlık pas-tası” yaparak yapmış olduğunuz fedakârlıkları bir kâğıda yazarak içine atın ve bir ay sonra bu kâğıtları çıkararak sınıfça okuyunuz”

PROJE 2:Ailelerinizden izin alarak mahallenizde yalnız yaşayan bir büyüğün bir günlük hizmetini yapınız ve yaptıklarınızla ilgili sınıfta bir sunum yapınız.

PROJE 3: Annelere yönelik “Sevgili Çocuğum” adlı etkinlik yaptırılarak çocuklarına mektup, şiir yazdırıldı onlara afiş yapmaları sağlandı.

DEĞER ADI: SEVGİ

Etkinliklerin Sonunda Beklenen Davranışlar

Dostluk kurar, şefkatli olur, hizmet eder, alçak gönüllü olur, yalnız kalmaz, vefalı olur, mutlu olur, bütün varlığa ilgi duyar, ihtiyaçları gidermekten zevk alır, paylaşmayı sever, cömert olur, hassas olur, olaylara kayıtsız kalmaz, sadık olur, bütün benliğiyle ilgilenir, inançlıdır

ETKİNLİKLER

A-HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ

1-MOTİVASYON VE İLGİ ÇEKME BASAMAĞI

Sınıfa “bir kediye seven çocuk” resmi getirilip çocuklara gösterilerek resim üzerinde çocuklar konuşturulur.

2- İPUCU VERME BASAMAĞI

En çok tekrar eden harflerden konuyu bulma oyunu oynanır.

Oyun:

Değerin kelimeleri bir tablo içerisinde en çok tekrar eden harfler olarak verilir ve çocukların bu harfleri bularak değere ulaşmaları sağlanır.

i	e	i	ö	b	g	s	v	s	g	k	g	v	e	r
i-e-g-s-v...SEVGİ														

3-KONU VE AMAÇTAN HABERDAR ETME BAsAMAđI

(Konu ve amaçtan haberdar olan öğrencilerde derse karşı kaygı azalır)

Burada öğretmen çocuklara hitaben “çocuklar biz bu derste yaratılışımızın ana sebebi olan ve dünyaya huzur getirecek değer olan “sevgi” değeri ile ilgili etkinlikler yapacağız” der.

MAsAL ADI: GÜLEN ÇİÇEKLER

Güzel mi güzel, tatlı mı tatlı sarı saçlarıyla adeta etrafına ışık saçan, herkesin çok sevdiği ve beğendiği Zeynep o sene ikinci sınıfı bitirmiş. Babası ona aylar önce yaz tatilinde köye tatile gitme sözü vermiş. Zeynep hem çok sevdiği dağlara, ovalara, derelere kavuşacağı hem de yeni arkadaşlar edineceği için köye gidecekleri günü iple çekmiş. Nihayet babası da çalıştığı iş yerinden izin almış ve güzel bir temmuz sabahında Zeynep ve ailesi güzel köylerinin yolunu tutmuş.

Uzun bir yolculuktan sonra köyelerine gelmişler ve öncelikli olarak köydeki dedesi ve ninesi başta olmak üzere bütün akrabalarını gezmişler, büyüklerin ellerinden öpüp onlara getirdikleri hediyeleri teslim etmişler.

Zeynep bir an önce yatıp, gecenin ardından sabahın ilk ışıklarıyla doğaya çıkıp gezmenin hayalini kuruyormuş. Babası Zeynep’e:

” Kızım sendeki doğa sevgisini çok iyi biliyorum ancak yine de ne olur ne olmaz sakın tek başına dağlara çıkma, köyde senin yaşında bir sürü çocuk var. Önce sabahleyin onlarla tanış sonra da onlarla birlikte kırlara çıkar, bize de

buranın bakmaya doyum olmayan çiçeklerinden toplar getirirsiniz.” demiş.

Babasının bu uyarılarını dinleyen Zeynep’in ilk işi sabahleyin güzel bir köy kahvaltısından sonra yakın evlerde oturan çocuklarla arkadaş olmak olmuş.

Ahmet, Fatma ve Mehmet’le kısa sürede kaynaşmış ve vakit kaybetmeden kırlara çıkmışlar. Çıkmadan önce de babası Zeynep ve arkadaşlarına kendilerine çiçek getirmeyi unutmamalarını iyice tembih etmiş.

Zeynep, arkadaşlarıyla kısa bir yürüyüşten sonra adeta cenneti andıran bir yerde kendini bulmuş. Yeşilin bin bir tonu, bin bir renk ve kokuda açmış çiçekler adeta onu kendinden geçirmiş.

Biraz sonra herkes bir etrafa dağılmış Zeynep’in babası için çiçek toplamaya başlamışlar.

Yaklaşık iki saat sonra arkadaşları ile buluşarak oynaya zıplaya köye babalarının yanına gelmişler.

Ahmet’in elinde pembe renkli, bir yaban gülü, Mehmet’in elinde kıp kırmızı gelincik, Fatma’nın elinde de çok güzel bir papatya varmış.

Zeynep’in babası hepsine teşekkür etmiş ancak Zeynep’e baktığında ellerini bomboş görünce: “Kızım hayırdır, senin niye ellerin boş, çiçek mi bulamadın yoksa gelirken düşürdün mü hepsini?” demiş.

Zeynep iri gözlerini açıp çiçekler kadar güzel yüzüyle gülümsemiş önce. Sonra babasına dönerek: “ Buldum! Hem o kadar çok buldum ki... Hepsi birbirinden güzeldi babacığım.” demiş. Ardından duygulu bir ses tonuyla: “

Çiçekler yerinde, dalında güzel... Onlardan bir tekini bile koparmaya kıyamadım. Çünkü babacığım, hangi çiçeği görsem ve koparmaya kalksam bana gülümsediklerini gördüm, bundan dolayı hiç birine kıyamadım .” Demiş.

Babası büyük bir heyecanla kollarını açmış, sarmış Zeynep' i. Sonra oradaki herkese dönerek: “Bakın Zeynep hepimize çok güzel bir ders verdi. Sizler güzel çiçekler buldunuz ama en güzelini o yaptı. En güzel olan sevmektir çünkü. Sevmek bize saygıyı getirir. O zaman da Zeynep kardeşiniz gibi bir dal çiçeği bile koparmaya kıyamayız. Onu dalında görmek isteriz. Öldürme hakkı bulamayız kendimizde...

O günden sonra çiçekler yerinde, dalında kalmış hep. Ve doğa daha bir renklenmiş, daha bir şenlenmiş.

B-ETKİNLİKLER SÜRECİ

1. SÖZEL-DİLSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Masal sesli sessiz okunur.

b-Masala farklı başlıklar buldurulur.

c- Masal belli bölümlerde kesilerek kendilerinin masalı farklı şekilde tamamlamaları istenir.

d- Bizim Masalımız Oyunu oynanır.

Oyun:

Sınıf gruplara ayrılır ve her gruba sevgi değeri ile ilgili bir başlık vererek belli bir sürede masal yazmaları istenir. Süre sonunda masallar sınıfa okunur.

ÖRNEK

GRUBUN BAŞLIĞI: ŞEFKATLİ ANNEM

GRUBUN BAŞLIĞI: CÖMERT ALİ

GRUBUN BAŞLIĞI: SEVGİLİ ÖĞRETMENİM

e- Masalın başını okurken olayların sonucunu tahmin ettiniz mi? Tahmininiz ile masalın sonu uyuyor mu?

2- MANTIK-MATEMATİKSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Çevrenizde masaldaki olaylara benzeyen ya da benzemeyen sevgi ile ilgili durumlar odulumu, anlatınız. (Mahalledeki kedi sevgisi, kardeş sevgisi, ağaç sevgisi vb)

b- Şifre Oyunu Oynanır.

Oyun:

Bulunmasını istediğim kelimenin harfleriyle başlayan karışık şekildeki kelimelerin ilk harflerinden şifreyi bulmaları istenir.

ŞİFRE: KALP

KARIŞIK KELİMELER: PARA-AYNA-KAĞIT-LİMON

İLK HARFLERİ: P-A-K-L

ŞİFRE: KALP (Bulduktan sonra üzerinde konuşulur)

c- Masaldaki çocukların topladığı çiçekleri gösteren bir tablo grafiği yapınız

ÖRNEK

ÇOCUKLAR	YABAN GÜLÜ	GELİNCİK	PAPATYA
AHMET	X		
MEHMET		X	
FATMA			X

d- Masaldaki iki karakteri karşılaştırınız. Benzer ve farklı yönlerini belirleyiniz.

3- GÖRSEL-UZAMSAL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Masaldaki çiçeklerin resimlerini çizerek bunların neyi temsil edebilecekleri üzerinde durunuz. (Örn: Gül paylaşmayı temsil eder vb)

b- Masaldaki en sevdiğiniz bölümün resmini çizin ve altına niçin çok sevdiğinizi anlatınız

c- Masalda olayın geçtiği yerleri resimle betimleyiniz?

c- Meyveli Bilgiler Oyunu oynanır.

Oyun:

Tahtada sevgi ile ilgili yazılmış bir cümlenin yanına onu temsil eden bir meyve resmi çizilir ve o resimlerin ay-nısından olan kartlarda masanın üzerine karışık konur. İki grup öğrenci komutla birlikte koşarak masanın üzerindeki kartları alırlar. Hangi kart alınmışsa o kartın bilgisi oku-nur.

ÖRNEK

CÜMLE	RESMİ
Bütün canlıları sevmeliyiz.	ÜZÜM
Sevgisizlik, korku ve nefret uyandırır.	PORTAKAL
Aile içinde sevgi aile bağlarının kuvvetlenmesini sağlar.	İNCİR
Dinimizi sevmek emirlerini yerine getirmekle olur.	ELMA
Sevgisiz toplum çabuk yıkılır.	MUZ
Sınıf arkadaşlarımızda sevginin en iyisini hak eder.	KARPUZ

4- SOSYAL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Masalla ilgili grup içerisinde “Bu masal bize neyi öğretmek istiyor?” etkinliğini yapınız. (Herkesin konuşmasını sağlayınız?)

b- Sınıf gruplara ayrılır ve “Günümüzde artık sevginin bir önemi kalmamıştır” fikri üzerinde gruplar tartışılır.

c- Kitapta Saklı Bilgi Oyunu oynanır

Oyun:

Sayfa sayısı fazla olan bir kitabın içerisindeki sevgi ile ilgili bilgi kâğıtlarını 2 grup öğrenci en kısa sürede bulmaya çalışır ve okur. Bilgilerin tamamını en kısa sürede bulup okuyan grup kazanır.

KARTLARDA YAZILABİLECEK BİLGİLER

Sevgi, insanları birbirine yaklaştıran etkin bir güçtür.

Güven, dostluk, bağlanma, sempati, şefkat gibi duygular sevgiyle kazanılır.

Sevginin zıddı nefrettir.

Nefret; bir kimseye karşı duyulan kin, öfke, düşmanlık, kıskançlıktır.

Sevgi bir şeyden zevk almaktır.

5- İÇSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Sevgi temalı kişisel şiir yazınız?

b- Sen bir çiçek olsaydın ve koparılsaydın neler hissederdin? Sorusuna cevap aranır.

c- Parmaktaki Bilgi Oyunu oynanır.

Oyun:

Tahtaya sevgi ile ilgili 5 bilgi yazılır. İki öğrencinin parmakları da 5 e kadar numaralandırılır. Daha sonra gözleri kapalı olarak birbirlerinin parmaklarını tutmaya çalışırlar. Hangi numaralı parmak tutulmuşsa o bilgi okunur. En çok parmak tutan kazanır.

YAZILABİLECEK BİLGİLER

1-Sevgi, canlı-cansız tüm varlığa karşı olmalıdır.

2- İnsan önce kendini sevmekten başlamalı.

3- Anne-baba sevgisi, eş sevgisi, çocuk sevgisi başta gelmelidir.

4- Arkadaşlarımızı ve akrabalarımızı da sevmeliyiz.

Vatan ve bayrak sevgisi kutsaldır.

d- Masaldaki olayların içinde sizde olsaydınız, neleri değiştirmek isterdiniz?

6- BEDENSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- İşaret dili oyunuyla bazı sevgi cümleleri buldurulmaya çalışılır.

ÖRNEK

1-Ben seni seviyorum.

2- Sana hediye alacağım.

3- sen mutlu ol.

b- Duygularım Oyunu oynanır.

Oyun:

Sevgi temalı cümleler kurularak sonunda hangi duyguların oluştuğu buldurulur.

CÜMLELER	DUYGULAR
Babam başımı okşadı.	Mutluluk
Arkadaşım Ali'ye bağırdı.	Üzüntü
Kedi beni gıdıkladı.	Gülme
Evimizin köpeği için 100 kg mama aldık.	Şaşırma

c- Çember Dışındaki Cevaplasın Oyunu oynanır

Oyun:

Altı öğrenci tahtanın önüne kalkar. Öğretmen bir çember çizer. Gruplar müzik eşliğinde çember çevresinde dans ederler. Müzik durunca bu çember çizgisi üzerine beş kişi hızla atlarlar. Çemberin dışında kalan altıncı kişiye sevgi ile ilgili soru sorulur bilirse oyuna devam eder bilemezse oyundan çıkar.

SORULABİLECEK SORULAR

- 1- İnsanları birbirine bağlayan en önemli şey nedir?
- 2- Sevginin zıddı nedir?
- 3- Kimleri, hangi varlıkları sevmeliyiz?
- 4- Sevgi insanı yalnızlıktan kurtarır mı, niçin?
- 5- İnsanların kusurlarını görmeli miyiz, niçin?

7- MÜZİK-RİTMİK ZEKÂ ETKİNLİĞİ

Duyguları ritimle anlatma oyunu oynanır.

Oyun:

Sevgi temalı olumlu, olumsuz cümleler kurulur ve bu cümlelere kalemle ya da cetvelle ritim bulmaları istenir. (Ya da internetten bu cümlelerle fon müziği bulmaları istenir.

ÖRNEK

CÜMLE 1: Muhtaç olanlara yardım kampanyası başlattık. (Coşkulu ritim ya da fon müziği)

CÜMLE 2: Yaşlı komşumuz üç gündür bir şey yiyememiş. (Zayıf ritim, hüzünlü fon)

8- DOĞA ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Bir sevgi tablosu hazırlayarak sevginin önemine inanan ve inanmayan insanların özelliklerini buraya yazabilirsin.

Sevginin gücüne inananlar	Yardımseverdir, fedakârdır, mutludur vb
Sevgiye inanmayanlar	Mutsuzdur, yalnızdır, kimse onları sevmez vb

9- ELEŞTİRİSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Grup olarak sevgi konusunda toplumumuzdaki en önemli eksiklikleri bulun ve sınıfa paylaşın.

b- Toplumumuzda sevgiyi nasıl yayabileceğimiz konusunda öneriler getiriniz.

c- Burası Senin Oyunu oynanır.

Oyun:

Sınıfın pencereleri ya da panolarına öğrenci sayısına göre belli boyutlarda kare şeklinde, kâğıtlar yapıştırılır.

Öğrencilere bu boş karelerin onlara ait olduğunu ve içlerini sevgi ile ilgili olmak kaydıyla istedikleri şekilde doldurabileceklerini söyleyin.

Bu yazıları resim ve fotoğraflarla süsleyebilirler.

d- Masaldaki Zeynep'in davranışına katılıyor musun, niçin?

10-AHLAKİ ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Toplumdaki haksızlıkları önlemek için neler yapabiliriz?

ÖRNEK

1- Bazı çocuklar oyunda ayrımcılık yapıyor. Bunlar için neler yapabiliriz?

2- Durumu iyi olmayan insanları bulup yardım edemiyoruz. Bunlar için neler yapabiliriz?

b- Bilgi Tutturmaca Oyunu oynanır

Oyun:

Bilgiler küçük kâğıtlara yazılarak masanın üzerine konur. Daha sonra iki grup öğrenci ellerine küçük bir karton alarak 1 metre uzaklıktan masanın üzerindeki bilgilerin üzerine atarlar. Karton hangi bilginin üzerine gelirse o bilgi okunur. En çok bilgi tutturan grup kazanır.

YAZILABİLECEK BİLGİLER

1. Allah sevgisi, bütün sevgilerin başında gelir.
2. Sevgi her şeyi birbirine yaklaştırır.
3. Sevgi ilgiyi, ilgi de iyilik etmeyi gerektirir.
4. Sevgi, kişiyi ayrılık ve yalnızlık duygusundan kurtarır.
5. İnsanlar arasında barış, uzlaşma, hoşgörü, yardımseverlik, fedakârlık gibi güzel duygular sevgiler sayesinde ortaya çıkar.

11- ESTETİK ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- “Sevginin Gücü” konusunda önce sessizce düşünün daha sonra aklınıza gelenleri bir kağıda yazarak arkadaşlarınızla paylaşın.

b- Bitkiye, öğretmene, doğaya, bayrağa nasıl sevgi gösterilebileceği konularında önerilerde bulununuz.

C-GÜNCEL BİR OLAYLA İLİŞKİLENDİRME YA DA PROBLEM ÇÖZME SÜRECİ

Aşağıdaki olayı problem çözenin basamaklarına uygun çözmeleri istenir.

OLAY: Mahallemize yeni taşınan Esra ile kimse ilgilenmiyor, onu oyunlara katmıyorlar.

PROBLEMİN TANIMI:

PROBLEMİN SEBEPLERİ: (Herkesin görüşü alınmalı)

ÇÖZÜM YOLLARI: (Herkesin görüşü alınmalı)

ÇÖZÜME YÖNELİK GERÇEKLEŞİRİLECEK FAALİYET:

FAALİYET SONUÇLARININ DEĞERLENDİRİLMESİ:

D-DEĞERLENDİRME SÜRECİ**AŞAĞIDAKİ SORULARI BİRLİKTE CEVAPLANDIRMAYA ÇALIŞALIM**

1- Sevgi niçin önemlidir?

3- Sevgi değeri bize ve topluma neler kazandırır?

4- Sizce şu anda toplumumuzda sevgi yaygın mı, niçin?

E-PEKİŞTİRME-UYGULAMA-PROJE-PERFORMANS SÜRECİ

PROJE 1:“Sevgi” konusunda geçmişte yaşamış, peygamberler, bilim adamları, büyük şahsiyetlerin sözlerini bularak bir afiş hazırlayın ve sınıf panosunda sergileyin.

PROJE 2: Arkadaşlarınızla birlikte “ailede sevgi” temalı küçük bir oyun hazırlayın ve sınıfa gösterin.

PROJE 3: Sınıfa ya da okulun bir köşesine büyükçe bir “Sevgi ağacı” yaparak arkadaşlarınızın bu ağacın dallarına ve yapraklarına sevgi ile ilgili ayet, hadis, güzel söz, resim, şiir asmalarını isteyin

DEĞER ADI: SAYGI-HÜRMET

Etkinliklerin Sonunda Beklenen Davranışlar

İnsanlara dürüst davranırlar. Güzel Ahlaklıdırlar. Küçüklerini de büyüklerini de bilir. Ona göre davranır. Dürüsttüler. İyimserdiler. Güler yüzlüdürler. Hoşgörülüdürler. Temiz kalplidirler. Davranışlarına dikkat ederler. Yardımseverdirler. Başkalarının eşyalarını iziniz almazlar. İyi bir dostturlar. Sabırlıdırlar. Sabırlıdırlar. Güvenilirdirler. Paylaşımçıdırlar. Sözlerinde dururlar. İnsanlara değer verirler. Tüm insanları severler.

ETKİNLİKLER

A-HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ

1-MOTİVASYON VE İLGİ ÇEKME BASAMAĞI

Öğretmen sınıfa girince hiçbir şey söylenmeden tahtaya “saygı göster ki saygı göresin” cümlesini yazar ve konuşmadan yerine oturur. Öğrencilerin tepkirliliğini gözlemler.

2- İPUCU VERME BASAMAĞI

Konumuz kimde oyunu oynanır.

Oyun:

Beş, altı öğrenci tahtaya kaldırılır ve arkaları sınıfa döndürülür. Konunun başlığının yazılı olduğu karton herhangi birinin eline verilir. Bir ebe seçilir arkadaşlarının sırtına vurarak konun kimde olduğunu bulmaya çalışır. En fazla iki hak verilir, bulursa alkışlanır, bulamazsa yeni ebe seçilir.

3-KONU VE AMAÇTAN HABERDAR ETME BAsAMAđI

(Konu ve amaçtan haberdar olan öğrencilerde derse karşı kaygı azalır)

Burada öğretmen çocuklara hitaben “çocuklar biz bu derste gülen bir toplum için çok önemli değer olan “saygı, hürmet” değeri ile ilgili etkinlikler yapacağız” der.

MAsAL ADI: GURURLU FARE

(MESNEVİDEN)

Küçük bir fare kırdaki gezintiye çıkmıştı. Otlamakta olan bir deveye rastladı. Deve, upuzun boyu ve kocaman hörgücüyle farenin gözüne pek bir büyük göründü. Yavaşça devenin yanına yaklaştı. Devenin boynundan sarkan yuları görünce şaşırıldı. “Demek bu koskoca deve birilerinin çekiştirilmesiyle yürüyor.” diye düşündü. Hemen cesarete gelerek devenin yularından tuttuğu gibi çekiştirmeye başladı.

Deve hiç bozuntuya vermedi ve otlamayı bırakıp farenin peşinden yürüdü. Aslında gitmek istemese onunla gitmezdi. Küçük farenin kocaman deveye güç yetirmesi hiç mümkün olabilir mi? Fakat o yumuşak huylu bir devediydi. Kendinden küçükleri hep severdi. Fare önde, deve arkada bir süre gittiler...

Küçük fare bu gezi sırasında keyiften dört köşe olmuştu. Öyle ki gelene geçene hava atıyor, laf yetiştiriyordu:

— Heey, bana bakın! Küçük boyumla benden kat kat büyük bir deveyi yürütüyorum. Demek ki güçlü olmak için büyük olmaya gerek yokmuş. Aklımla boyumdan büyük şeyler yapabiliyorum. Ben harika bir fareyim.

Bu şekilde epey bir süre yürüdüler. Derken bir nehrin kenarına geldiler. Güldür güldür akan suyu görünce farenin gözü korktu ve deveye seslendi:

— Ayy! Ne kadar derin bir nehir... Şimdi buradan karşıya nasıl geçeceğiz?

Deve hemen ayaklarını suya sokup baktı. Su ancak dizlerine kadar geliyordu.

— Korkacak ne var ki, dedi. Su dize kadar geliyor. Geçip gideriz.

Fare korkulu sesiyle:

— Senin dizine kadar gelen su, benim boyumu çoktan aşar. Boğulurum ben bu suda. Beni sırtına al da suyu birlikte geçelim, dedi.

Deve gülümsedi:

— Az önce küçükük boyunla yularımı tutmuş, böbürlenerek önümden gidiyordun. Hani büyük olmak önemsiz bir şeydi? Dedi.

Fare utanarak başını önüne eğdi:

— Haklısın, dedi. Ben küçük bir fareyim. Ama haddimi bilmeyerek senin gibi bir büyüğüme saygısızlık ettim. Senden özür diliyorum. Şimdi lütfen beni karşıya geçirir misin?

— Hadi öyleyse, dedi deve. Atla hörgücüme.

Birlikte karşıya geçtiler. O günden sonra fare büyüğünü büyük, küçüğünü küçük bildi. Ne zaman deveyi görse saygıda kusur etmedi. Deve de bu küçük fareciği koruyup gözettili. Dostlukları da böyle sürüp gitti.

B-ETKİNLİKLER SÜRECİ

1. SÖZEL-DİLSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

- a. Masal önce sessiz, sonra sesli okunur.
- b. “Az önce küçücük boyunla yularımı tutmuş, böbürlenerek önümden gidiyordun. Hani büyük olmak önemsiz bir şeydi? Dedi.” Cümlesinin anlatmak istediği şeyler üzerinde yazılı sözlü anlatım yapma.
- c. Sözcük bulma oyunu oynanır.

Oyun: İstenen kelime sayısınca çizgi çizilir ve harfler söylenerek kelime buldurulmaya çalışılır.

ÖRNEK: _ _ _ _ _ (YULAR)

d- Masala farklı başlıklar buldurulur.

e- saygı, özür, dostluk kelimeleri ile ilgili akrostiş çalışması yapınız.

f- Fare ve deve arasında masal sonunda oluşabilecek bir diyaloga örnek verin.

g-Susan Civ Civ oyunu Oynanır

Oyun:

5 öğrenci ellerindeki küçük kâğıtlara değerle ilgili cümleler yazılı olduğu halde tahtaya kalkar. Gözleri kapalı olarak karışık yürümeye ve cik cik diye ses çıkarmaya başlarlar. Daha sonra içlerinden birini öğretmen susturur, diğerleri de gözlerini açmadan sısan civcivin kim olduğunu bulmaya ve elindeki bilgiyi okumaya çalışır.

ÖRNEK CÜMLELER

Saygı, insanlara kendisinin önemsendiğini hissettirmektedir.

Saygı, insanların inançlarına, ibadetlerine, adetlerine, gelenek ve göreneklerine anlayış göstermektir.

Saygı, gerektiğinde insanın yaşadığı çevreye, içinde bulunan canlılara ve sahip olduğu nimetlere değer vermesi ve onları korumasıdır.

Saygı, sevgiden kaynaklanır.

Saygı, karşındaki insanın varlığını olduğu gibi kabul lenmektir

2. MANTIK-MATEMATİKSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a. Kelime bulmaca oyunu oynanır.

G	H	U	Z	U	R
B	K	H	A	P	İ
A	A	K	D	Ş	G
F	H	Ş	İ	L	V
E	J	A	L	U	E
V	I	G	Y	A	S

BULUNACAK KELİMELER: SAYGI-VEFA-HUZUR-HAK-ADİL-SEVGİ

- a. Bence Oyunu Oynanır.

Bence saygı demek..... demektir.

Bence saygı demek..... demektir.

Bence saygı demek..... demektir

- b. Bir günlük zaman çizelgesi hazırlayarak bu zaman dilimlerinde yapabileceğin saydı davranışlarını göster.

ÖRNEK:

Sabahleyin evde yapabileceğim saygı davranışları	
Okulda yapabileceğim saygı davranışları	
Mahallede yapabileceğim saygı davranışları	
Oyunda yapabileceğim saygı davranışları	

- a. Masalla ilgili arkadaşlarının cevaplayabileceği sorular hazırla ve sor.
- b. Düğüm Oyunu Oynanır.

c. Oyun:

5 öğrenci ellerindeki küçük kâğıtlara değerle ilgili bilgiler yazılı olduğu halde daire olur. Gözlerini kapatarak dairenin ortasına doğru yürürler. Amaç herhangi iki eli tutmalarını olacaktır. Herkes iki el tuttuktan sonra gözlerini açar ve tuttıkları ellerdeki bilgileri okurlar.

ÖRNEK CÜMLELER

1-Saygı göstermek insanı yüceltir.

2- Saygı toplumsal barışı sağlar.

3-Mevlana engin hoşgörü ve anlayışıyla farklı dil, din, inanç, meslek ve zümreye mensup insanlara saygı konusunda bizler için örnek olmuştur.

4- Saygıyı ve sevgiyi insanlar çocuk yaşta ailede öğrenir.

5- Ailede çocuğa sevgi ve saygı ile ilgili eğitim verilmediyse bu çocuk hiçbir zaman insanlara sevgi ve saygı duymaz

- a. Masaldaki iki karakteri karşılaştırınız. Benzer ve farklı yönlerini belirleyiniz

3. GÖRSEL-UZAMSAL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

- a. Masalı resimle anlatınız.
- b. Masaldaki farenin yanlış düşüncelerini gösteren bir tablo hazırlayın.
- c. Grupça saygı konusunda bir broşür hazırlayın.
- d. İnternette yararlanarak saygı konusunda bir karikatür yapın.
- e. Karışık Salata Oyunu Oynanır.

Oyun:

Öğrenciler tahtada yan yana sıralanır. Ellerine değerle kelimelerin olduğu kâğıtlar verilir. Öğretmenin komutuyla herkes yer değiştirir. Yeni oluşan sıraya göre ellerindeki kelimelerden yeni anlamlı bir cümle kurulmaya çalışılır.

ÖRNEK

1. DURUMDAKİ KELİME SIRASI: sađlar-barıř-saygı-toplum

2. DURUMDAKİ KELİME SIRASI: saygı-toplum-barıř-sađlar

3. YAZILABİLECEK YENİ CÜMLE: Saygı, toplum barıřını sađlar.

- f. Ailenizde ve çevrenizde saygı konulu bir röportaj yapın ve bunu videoya kaydederek sınıfta arkadaşlarınıza gösterin

4. SOSYAL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

- Saygı konusunda bir konuşma hazırlayarak gruba ve arkadaşlarınıza sunum yapın.
- Saygılı olmayan bir insanın toplumdaki yerini grupça ve sınıfça tartışınız.
- Oyunda saygılı davranmayan bir arkadaşınızı nasıl ikna edeceğinizi açıklayın.
- Size sınıfta saygılı davranılmadığında neler hissedebileceğinizi empati yaparak arkadaşlarınız anlatınız.
- Elektrikli Çit Oyunu Oynanır.
- Oyun:

İki masanın üst tarafına bir ip bağlanır. Öğrenciler iki grup halinde dizilir. Sırasıyla bu ipin yanına gelen öğrenci saygı değeri ile ilgili bir cümle söyler ve eğilerek ipe değmeden altından geçmeye çalışır. Cümleleri en kısa sürede ipe değmeden söyleyip karşıya geçen grup kazanır.

5. İÇSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

- a. Masaldaki devenin yerinde olsaydın neler hissederdin.
- b. Sana göre saygılı mısın, yoksa değil misin, eğer saygılıysan buna davranışlarından üç örnek ver.
- c. Saygı ya da saygısızlık konusunda başından geçen bir olayı anlat.
- d. Saygı konusunda arkadaşlarının sevdiğin ve sevmediğin davranışlarını isim vermeden anlat.
- e. Uzay Gemisi Oyunu Oynanır.

Oyun:

Tahtaya bir öğrenci kaldırılır ve uzay gemisinin pilotu olur. Tahtadaki değerle ilgili yazılı bilgilerden bir tanesini bilet şifresi olarak seçer. Daha sonra sınıftaki diğer öğrencilere bilgilerden sadece birini (şifre olan bilgiyi) kâğıda yazarak getirmeleri istenir. Doğru tahmin eden öğrenciler uzay gemisine yolcu olarak binmeye hak kazanırlar.

- f. Masalda hatırladığımız en ilginç olay nedir?

ÖRNEK CÜMLELER

1. Sevgi gören saygı gösterir.
2. Saygı, davranışla, sözle, tutumla gösterilebilir.
3. El öpme ve yer verme bir saygı davranışıdır. (Şifre cümlesi bu cümle belirlenir ve bu cümleyi doğru tahmin edenler uzay gemisine bilet almaya hak kazanırlar)

Söz kesmeme bir saygı davranışıdır

6. BEDENSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

- a. Masalı grupça canlandırın.
- b. Masaldaki deveyi fare ile ilgili düşünceleri konusunda konuşturun. (fare nasıl birisi?)
- c. Evde anne ve babasına saygılı davranan ve davranmayan çocukla ilgili küçük bir oyun oynayın.
- d. Soğan sarımsak oyunu oynanır.

Oyun:

Grup çember halinde dizilir. Ortada bir ebe olur. Elindeki topu bir arkadaşına atarak soğan ya da sarımsak der. Saygı değeri ile ilgili bir soru sorar. Soğan derse topu tutanın sağındaki kişi, sarımsak derse solundaki kişi sorunun cevabını verir. Şaşıran elenir.

SORLABİLECEK SORULAR

1. Çocuklara da saygı gösterilebilir mi, nasıl?
2. Selam verme saygı mıdır, niçin?

3. Çevremizdeki esere ve yapılara nasıl saygı gösterebiliriz?
4. Çevremize saygı göstermek nasıl olur?

7. MÜZİK-RİTMİK ZEKÂ ETKİNLİĞİ

- a. Saygı konusunda bir şiir yazarak bunu besteleyin.
- b. İnternette saygı konulu şarkıları bularak sınıfa söyleyin.
- c. Saygı konusunda okunacak bir şiir için fon müziği ayarlayın ve bu müzik eşliğinde şiirinizi okuyun.
- d. Beş parmak Oyunu oynanır.

Oyun:

Tahtaya saygı değeri ile ilgili yazılan her bilginin yanına bir parmağın şekli çizilir. Öğretmen ya da bir öğrenci hangi parmağını gösterirse diğerleri hep birlikte o bilgiyi yüksek sesle söylerler.

ÖRNEK

BİLGİ	PARMAĞI
İnsanlara hediye vermek, ona değer verildiğini gösterir.	BAŞPARMAK
Bizim için en fazla fedakârlık yapan anne, babamıza saygı göstermeliyiz.	ORTA PARMAK
Anne, babamızı üzmemeliyiz.	İŞARET ĞARMAĞI
Bize her şeyi öğreten öğretmenlerimize saygıda kusur göstermemeliyiz.	YÜZÜK PARMAĞI

Yaşlılara saygı göstereni Allah sever.	SERÇE PARMAK
--	-----------------

8. DOĞA ZEKÂ ETKİNLİĞİ

- Masaldaki olayları maddeler halinde kısaca açıklayın.
- Doğaya karşı nasıl sabırlı olabiliriz, grupça tartışın ve sonuçlarınızı arkadaşlarınızla paylaşın.
- Alfabetik Sıra Oyunu oynanır.

Oyun:

Tahtaya belirli sayıda öğrenci kaldırılır. Saygı değeri ile ilgili kelimeler kâğıda yazılır ve çocukların ellerine verilir. Karışık gezmeleri sağlanır. “Sıralan” komutuyla öğrenciler bu kelimelerin ilk harflerine göre alfabetik sıraya göre dizilirler.

ÖRNEK KELİMELER

ürüslük-ahlak-iyimserlik-güven-hoşgörü vb

9- ELEŞTİRİSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

- Masaldaki yanlış gördüğün şey nedir?
- Fareyle karşılaşan onu saygı konusunda nasıl ikna ederdin?
- Bilgili Balonlar Oyunu Oynanır.

Oyun:

Öğrenciler balonların üzerine saygı ile ilgili en sevdiği bir kelimeyi, altına da ismini yazar. Daha sonra balonları

birbirlerine atarak bir süre oynarlar. Öğretmenin ”tut” komutuyla balonlar tutulur. Balon kime ait ise onun yanına gidilir ve balonunda yazdığı kelime ile ilgili cümle kurulur.

Masalda verilen problemin çözümüne katılıyor musunuz, niçin?

10-AHLAKİ ZEKÂ ETKİNLİĞİ

- a. Saygılı çocuk nasıl olmalıdır sorusunu grupça tartışın ve sonuçlarını sınıfla paylaşın.
- b. Bir evde saygı yoksa o ev neleri kaybetmiştir.
- c. Tokalaşalım Oyunu Oynanır.

Oyun:

Saygı ile ilgili bilgiler tahtaya yazılır. 3-5 er kişilik gruplar tahtaya kalkar ve sırayla benim bilgim şu.... Diyerek herkes bir bilgiyi okur. Daha sonra sınıfta karışık olarak gezerler ve öğretmen “tokalaş” dediğinde herkes kendi yakındaki arkadaşının elini sıkar ve senin bilgin şuydu.... Diyerek arkadaşının bilgisini hatırlamaya çalışır.

ÖRNEK BİLGİLER

- 1-Herkesin yaşam hakkına saygı göstermeliyiz.
- 2- İnsanlar düşünce ve davranışlarından dolayı ayıplanmamalı.
- 3- Kendimiz için istediğimizi, başkaları içinde istemeliyiz.
- 4- Çevremizi kirlletmemeli ve ona zarar vermemeliyiz.
- 5- Mili ve manevi değerle saygı göstermeliyiz.

d- Bu masaldan öğrendiğiniz en önemli şey nedir?

11- ESTETİK ZEKÂ ETKİNLİĞİ

- a) İçinde yaşadığımız toplumu saygı yönünden nasıl buluyorsunuz örnekleri ile anlatınız.

C-GÜNCEL BİR OLAYLA İLİŞKİLENDİRME YA DA PROBLEM ÇÖZME SÜRECİ

Aşağıdaki olayı problem çözenin basamaklarına uygun çözmeleri istenir.

OLAY: Toplu taşıma araçlarında gençler yaşlılara yer vermiyor.

PROBLEMİN TANIMI:

PROBLEMİN SEBEPLERİ: (Herkesin görüşü alınmalı)

ÇÖZÜM YOLLARI: (Herkesin görüşü alınmalı)

ÇÖZÜME YÖNELİK GERÇEKLEŞİRİLECEK FAALİYET:

FAALİYET SONUÇLARININ DEĞERLENDİRİLMESİ:

D-DEĞERLENDİRME SÜRECİ

AŞAĞIDAKİ SORULARI BİRLİKTE CEVAPLANDIRMAYA ÇALIŞALIM

1. Saygı niçin önemlidir?
2. Nerelere, kimlere saygı göstermeliyiz, niçin?
3. Saygı huzurlu bir toplum için gereklidir, niçin?
4. Selamlaşmanın önemi nedir?
5. İnsanlara niçin değer vermeliyiz?

E-PEKİŐTİRME-UYGULAMA-PROJE-PER-FORMANS SÜRECİ

PROJE 1: Evde, okulda, mahallede insanların saygı konusunda farkındalıklarını artırmak için afiő ve dövizler hazırlayarak, okulda, mahallede bu afiő ve dövizlerle gezin. Yaptıklarınızı ve yaşadıklarınızı sınıfla paylaşın.

PROJE 2: Çevrenizde huzur evi varsa buraya bir gezi programı düzenleyin. Yaptıklarınızı ve yaşadıklarınızı sınıfla paylaşın.

PROJE 3: Farklı költürlere saygı konulu kukla gösterisi yapınız.

DEĞER ADI: SABIR

Etkinliklerin Sonunda Beklenen Davranışlar

Başladığı işi sonuna kadar götürür, Sinirliiyken kendine hâkim olur, Olaylara geniş açıdan bakar, Daha az hata yapar, Hayat başarısı yüksektir. Karar alırken acele etmez, tahammüllüdür, dinler, sevecendir, hizmet ehlidir.

ETKİNLİKLER

A-HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ

1-MOTİVASYON VE İLGİ ÇEKME BASAMAĞI

Öğretmen sınıfa biraz yüksek sesle “sabır acıdır ama meyvesi tatlıdır.” Sözüünü birkaç kere tekrar ederek girer, sınıf içinde biraz gezerek yerine oturur.

2- İPUCU VERME BASAMAĞI

Konumuz Katlı Kâğıtta oyunu oynanır.

Oyun:

Konu kelimesinin harfleri teker teker kesilir katlanır ve bir poşete konur. Öğrenciler poşetten harfleri alarak konu olan kelimeyi bulmaya çalışır.

3-KONU VE AMAÇTAN HABERDAR ETME BASAMAĞI

(Konu ve amaçtan haberdar olan öğrencilerde derse karşı kaygı azalır)

Burada öğretmen çocuklara hitaben “çocuklar biz bu derste başarı için vazgeçilmez bir değer olan “sabır” değeri ile ilgili etkinlikler yapacağız” der.

MASAL ADI: BAHÇEDEKİ ELMA AĞACI

Cemil henüz 7 yaşında sevimli, yüzü güleç bir çocuktur. En çok sevdiği şey okuldan geldikten sonra derslerini halledip hemen dedesinin yanına koşarak onu öpmek, sarılmak ve onunla birlikte bahçede ağaçları sulamak, ağaçların diplerini düzenlemek ve bahçe de ufak tefek işlerde ona yardım etmiş. Ne zaman dedesi iş yapsa onu izler her zaman ona imrenirmiş. Kendisi de o işleri yapmak istemiş ama dedesi: “ dur yavrum sen daha küçüksün, biraz büyü sende benimle birlikte çalışırsın.” Der ona engel olmuştur.

Cemil dedesine hayran hayran bakıp o kocaman ağaçları nasıl da büyüttüğünü, bahçedeki çiçekleri nasıl da bakımını yaptığını görür mutlu olurmuş.

Yine günlerden bir gün dedesi bahçede fasulye dikerken Cemil camdan dedesini görüp hemen koşarak dedesinin yanına gelmiş. Dedesinin fasulye diktiğini imrene imrene izlerken dedesi: “ istersen sen de fasulye dikebilirsin.” demiş. Cemil buna çok heyecanlanmıştı ancak o dedesine kendisinin elmayı çok sevdiğini bundan dolayı elma ağacı dikmek istediğini söylemiş. Dedesi de onu kırmayarak daha yeni pazardan aldığı küçük elma fidanını birlikte dikmişler.

Cemil her sabah uyandığında ağacın yanına gidiyor onu suluyormuş. Bir gün Ayşe'nin dedesi Cemil'i çok üzgün bir şekilde bahçede otururken görmüş ve hemen yanına gelmiş Cemil'e ne olduğu sormuş. Cemil ise aradan iki hafta geçmesine rağmen elma ağacının halen meyve vermediğini söylemiş üzüntülü üzüntülü. Dedesi ise gülelele. “ Bak sevgili oğlum bu ağaç öyle hemen meyve vermez, sabırla bakımını yapıp beklemen gerekir. Bazı şeyler

hemen olmaz sende tatlı tatlı elma yiyebilmen için sabırla beklemesini bilmen gerekir.”

Günler, aylar ve nihayet bir yıl geçmiş. Cemil bir sabah uyandığında bahçeye inmiş ve birde ne görsün küçük küçük elmalar çıkıvermiş. Hemen dedesini çağırmış ona da göstermiş. Dedesi de Cemil gibi çok sevinmiş. Fakat Cemil: “dedeciğim elmalarım neden kızarmadı?” diye sorduğunda dedesi yine ona sabretmesi gerektiğini söylemiş. Cemil yine sabretti. Bir sabah uyandığında tekrar bahçeye indiğinde bu sefer elmalarının kızarmış olduğunu gördü ve çok sevinmiş.

Dedesinin dediği gibi sabretmişti ve sabrının meyvesini almıştı. O günden sonra Cemil ne zaman bir şeyi çok istese çok çalışıp sabredermiş. Dedesinin ona sabretme öğüdünü ne zaman sabırsızlansa aklına gelirmiş.

B-ETKİNLİKLER SÜRECİ

1.SÖZEL-DİLSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Masalı sessiz, sesli okuyunuz.

b-Masalı 3 cümleyle özetleyiniz.

c- sabır, çalışma, başarı kelimelerini kullanarak kısa bir paragraf yazınız.

d- Masalı belli bölümlerden sonra farklı sürdürme ve tamamlama çalışması yaptırılır.

e- Sabır kelimesi ile ilgili akrostiş yarışması yapınız.

f- Eğer bu masaldaki karakterlerden biriyle tanışma şansınız olsaydı, onlara ne sorardınız?

2. MANTIK-MATEMATİKSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Neden sonuç cümlesi yazdırma

Örnek:

Neden: Cemil elmayı çok seviyor.

Sonuç:.....

b- Sabırlı olmanın insana kazandıracığı 3 fayda ne olabilir?

c- Çevrenizde masaldaki karakterlere benzeyen insanlar var mı, varsa bunların özellikleri nelerdir?

d- Masaldaki olayları oluş sırasına göre sıraya koyunuz.

e- Olumlu-Olumsuz Oyunu oynanır.

Oyun:

10 kişi ayağa kalkar. Öğretmen değerle ilgili bir fikir cümlesi söyler. Buna katılanlar sınıfın ortasında durmaya çalışır. Katılmayanlar ise sınıfın köşelerine doğru gider.

ÖRNEK CÜMLELER

1. Sabır her zaman iyi değildir.
2. Sabır insanı bazen de başarısızlığa götürür.
3. Bize yapılan her kötülüğe sabretmememiz gerekir.
4. Sabır insanı cennete götürür.

f- Masalın başını okurken olayların sonucunu tahmin ettiniz mi? Tahmininiz ile masalın sonu uyuşuyor mu?

3- GÖRSEL-UZAMSAL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Masaldaki bahçeyi hayal ediniz, orada başka nelerin yetişebileceğini tahmin ediniz.

b- sabırla ilgili iki slogan cümlesi yazalım.

c- İnternette sabırla ilgili fotoğrafları bularak bir albüm yapınız.

d- Çağrışım Oyunu oynanır.

Oyun:

Öğrenciler gruplara ayrılır. Değerle ilgili kavramlar verilir ve bu kavramların onlarda neleri çağrıştırdığı sorulur. Cevaplarını ortak yazıp getirirler. En çok yazan grup kazanır.

Örnek

KAVRAMLAR		
HASTALIK	BAŞARI	KÖTÜLÜK
ÇAĞRIŞIMLAR		
Hastane	Çalışmak	Suç
İlaç	Plan	Küfür
Eczane vb	Sabır vb	İhanet vb

4- SOSYAL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Grup içerisinde masalla ilgili 5n 1k oyununu oynayalım.

b- “sabretmek her zaman yarar sağlamayabilir” fikri üzerinde gruplar görüşlerini yazsın sonrada sınıfa sunsun.

c- Grupça bir bahçeye gidip ağaç dikecek olsaydınız, önceden hangi hazırlıkları yapardınız, sonrasında neler yapardınız?

d- Senaryo yazma Oyunu oynanır.

Oyun:

Kişi: Çiftçi

Yer: İnegöl

Konu: Hastalık

Sorun: Parasızlıktan Tedavi Olamamak

Öğrencileri 2-4 kişilik küçük gruplara ayırın.

Yukarıdaki verileri tahtaya yazın ve gruplardan tartışarak veriler doğrultusunda bir paragraflık ortak bir senaryo taslağı yazmalarını söyleyin. 20-25 dakika süre verin

Gruplardan birer sözcü seçerek yazdıklarını okumalarını isteyin.

Not: Öğrenciler sadece kısa bir senaryo özeti yazacaklardır.

Örneğin: ‘İnegöl’de yaşayan yaşlı ve kimsesiz çiftçi bir gün hastalanır ve yatağa düşer. Parası da olmadığı için bir taksi çağırıp hastaneye gidemez. Bu durumu da kimseye söylemeyip sabretmeye başlar. Aradan birkaç gün geçince

onu göremeyen komşuları merak ederler. Evine gelip durumunu göründe alıp hastaneye götürürler.

5- İÇSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Sen Cemil'in yerinde olsaydın nasıl davranırdın?

b- Cemil sabırlı davranmasaydı sonuçta neler olurdu?

c- Sabırlı olamam için yapmam gerekenler başlıklı bir tablo hazırlayın

d- Çünkü oyunu oynanır

Oyun:

Ben çok sabırlıyım çünkü.....
çok sabırsızım çünkü.....

(boşluklar doldurulur)

e- Hayal yorganı Oyunu Oynanır.

Oyun:

Öğrencilerden a4 kâğıtlarına sabırla ilgili bir hayal cümlesi kurlmaları istenir.

15 dakika süre verin. Cümleler bitince altına da isimlerini yazmalarını söyleyin.

Öğrencilerden kâğıtları toplayın. Kâğıtların dört kenarına zımbayla delikler açın. İnce ip, kurdele veya rafya kullanılarak (deliklerden geçireceksiniz) kâğıtları büyük bir dikdörtgen haline getirin. Bir yorgana benzeyen büyük dikdörtgeni duvara asın ve üzerine “Hayal Yorganı“ etiketini ekleyin.

ÖRNEK CÜMLELER

1. Eğer birisi size hakaret ediyorsa, bu hakareti size değil de sadece bedeninize yaptığını kabul edin.
2. Üzüntüler gelip geçicidir bize lazım olan sadece birazcık sabır.
3. (Sabır üç çeşittir: 1- Belaya, musibete sabır, 2- Din bilgilerini öğrenirken ve ibadetlerini yaparken sabır, 3- Günah işlememek için sabır)
4. Sabredenlere, mükâfatlar hesapsız verilir

f- Hiç masalda anlatılan bir yerde buldunuz mu? Eğer bulduysanız, burayı sevdiniz mi?

6- BEDENSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

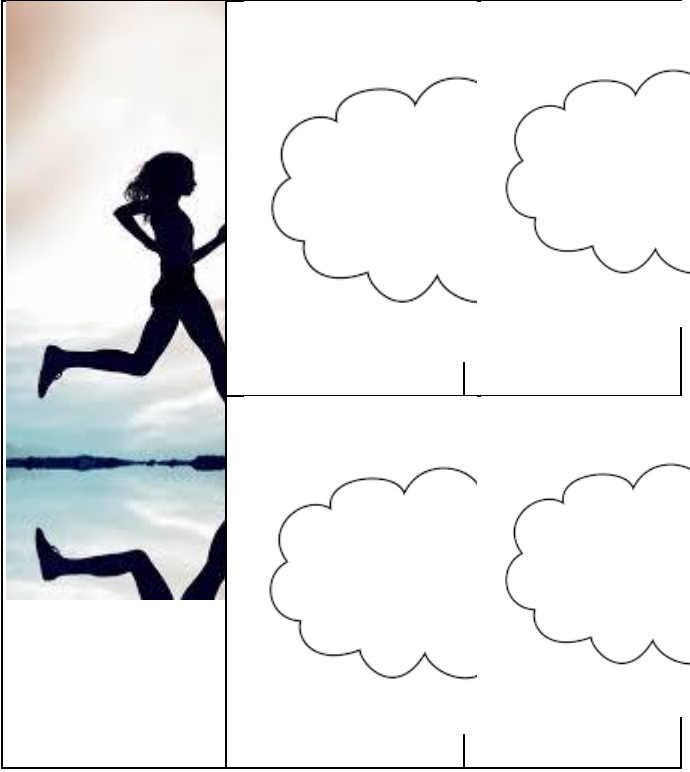
a- Bahçede fidan dikme, sulama, belleme hareketlerini sınıfça gösterme.

b- Maraton Oyunu oynanır.

Oyun:

Aşağıdaki yönergeye göre oyun oynanır.

Maratonu birincilikle bitiren Sema'nın o anda düşündüklerinden hangisi değerine uygunsa, o konuşmaları balonların içine yazın ve balonları istediğiniz renkler boyayın.



ÖRNEK DÜŞÜNCELER

Yıllarca çalışmasaydım şimdi bunu başaramazdım.

Gençlere örnek olmak için biraz daha gayret etmeliyim.

Şu koşuyu birinci bitirmek amma zormuş ama her zorun başarılması çok güzel

4-Adım gazetelerde çıkacak, ünlü olacağım.

5-Dayanmam gerekiyor. Ha gayret !

6-Bu yarış bittiğinde on şişe gazoz içeceğim.

c- Hacı Yatmaz Oyunu Oynanır.

Oyun:

Hacı yatmaz oyunun oklava veya basit bir sırickla oynatabilirsiniz. Oyuncular çember düzeninde oturur. Oyunculardan biri ortaya bir sırick diker ve bu sırickı dik duracak şekilde eliyle tutar. Her oyuncuya değerle ilgili bir cümle olan kağıt verilmiştir. Sırickı tutan oyuncu, başka bir oyuncunun adını söyler ve sırickı bırakır.

Adı söylenen oyuncunun, hızlı davranarak sırickı yere düşmeden tutması ve bilgisini okuması gerekir. Eğer sırick düşerse Oyun dışı kalır. Sonrasında kendisi başka bir isim söyler ve sırickı bırakır. Bu şekilde oyun devam eder.

d- Sırtımdaki Sır Oyunu Oynanır.

Oyun:

İki öğrenci sırtlarında değerle ilgili kavramların yapışik olduğu kâğıtlar olduğu karşı karşıya gelirler. Birbirlerinin sırtlarındaki kâğıtları alıp onlarla ilgili cümle kurmaya çalışırlar. İlk önce alıp okuyan kazanır.

ÖRNEK KELİMELER

SABIR- KARAR – HİZMET -TAHAMMUL- CENNET-KIZMAMA-HOŞGÖRÜ

ÖRNEK CÜMLELER

1. İmanı en üstün olan; sabırlı, cömert ve hoşgörülü olandır.
2. Allah, sevdiği kuluna dert verir, o da sabrederse, ondan razı olur.
3. En üstün ibadet sıkıntıya sabretmektir.

4. Geçim sıkıntısına sabredeni Allahü teâlâ Firdevs Cennetine koyar.
5. Müminin silahı sabır ve duadır

7- MÜZİK-RİTMİK ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Grupça sabır başlıklı bir şiir yazın ve bunu besteleyerek sınıfta şarkı yarışması düzenleyin.

8- DOĞA ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Masalda ki olaylardan yola çıkarak bir sebze ve meyvenin nasıl yetiştirilebileceği konusunda bir rapor yazın.

b- Bir tohumun meyve olma hikayesini araştırıp arkadaşlarınıza anlatınız.

9- ELEŞTİRİSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Cemil'in eksikliği neydi, bu giderildi mi?

b- Cemil'in dedesinin tavsiyesi doğru muydu, niçin?

c- Bir Çiçek Konuşsa Oyunu

Öğrencileri 2-3 kişilik küçük gruplara ayırın.

Her gruba bir çiçek seçmelerini ve bu çiçeğin değerle ilgili bir söz söylemesi gerektiğini kural olarak söyleyin. Grupların yazdığı cümleleri sözcülerinin sınıfa okumalarını sağlayın.

ÖRNEK

LALE: Sabretmek, kurtuluşa, başarıya sebep olan güzel huydur

GÜL: Sabır, Peygamberlerin özelliklerindedir.

SÜMBÜL: Sabır, acı ise de meyvesi tatlıdır

PAPATYA: Allah sabredenleri sever

d- Masaldaki problem nedir? Bu nasıl çözüldü

10-AHLAKİ ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- İnsanlara sabrı tavsiye etmek nasıl bir duygudur, niçin?

b- Sabır ve Allaha iman arasında bir ilişki var mıdır, varsa nasıldır?

c- Bir Yer Bir fiil Oyunu

Öğrencilere küçük not kâğıtları dağıtın. Değerle ilgili istedikleri bir fiili yazmalarını söyleyin. (kazanır, mutlu olur, başarır gibi) Öğrenciler yazınca kâğıtları katlamalarını ve toplayıcı arkadaşlarına vermelerini söyleyin. Gelen kâğıtları öğretmen masasının sağına koyun.

Tekrar öğrencilere not kâğıtları dağıtın ve yer ismi yazmalarını söyleyin. (dünya, cennet, toplumda gibi) Öğrenciler yazınca kâğıtları katlamalarını ve toplayıcı arkadaşlarına vermelerini söyleyin. Gelen kâğıtları öğretmen masasının soluna koyun.

Gönüllülerden başlayarak gelen öğrenciye, her öbekten bir kâğıt seçmesini ve yüksek sesle çıkan kâğıtları okumasını söyleyin. Ardından çıkan bir yer, bir fiille ilgili bir cümle uydurmasını isteyin.

ÖRNEK:

YER: DÜNYA

FİİL: MUTLU

CÜMLE: SABREDENLER DÜNYADA MUTLU OLUR

11- ESTETİK ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Masaldaki en güzel olay neydi, niçin?

b- İnternette sabırla ilgili yazılmış bir hat yazısı bulun ve bunu etrafını motiflerle süsleyin

c- Bu masalı yazan yazarla aynı fikirde misiniz? Neden?

C-GÜNCEL BİR OLAYLA İLİŞKİLENDİRME YA DA PROBLEM ÇÖZME SÜRECİ

Aşağıdaki olayı problem çözenin basamaklarına uygun çözmeleri istenir.

OLAY: Ali matematik dersindeki problemleri hemen çözemediği için çalışmaktan vazgeçiyor..

PROBLEMİN TANIMI:

PROBLEMİN SEBEPLERİ: (Herkesin görüşü alınmalı)

ÇÖZÜM YOLLARI: (Herkesin görüşü alınmalı)

ÇÖZÜME YÖNELİK GERÇEKLEŞİRİLECEK FAALİYET:

FAALİYET SONUÇLARININ DEĞERLENDİRİLMESİ:

D-DEĞERLENDİRME SÜRECİ

AŞAĞIDAKİ SORULARI BİRLİKTE CEVAPLANDIRMAYA ÇALIŞALIM

1- Sabır denilince aklımıza neler geliyor?

2- Sabır değeri bize ve topluma neler kazandırır?

3- Hangi durumlarda sabır göstermeliyiz, niçin?

E-PEKİŞTİRME-UYGULAMA-PROJE-PER-FORMANS SÜRECİ

PROJE 1: Sabır konusunda söylenmiş özlü sözleri internette bularak tahta kaşıkların içerisine yazın ve sınıfta bir sabır sergisi açın.

PROJE 2: Sabır kelimesi ile alakalı diğer kelimeleri bularak yazılı ve resimli bir sabır sözlüğü hazırlayın

PROJE 3: Sabırla ilgili güzel sözlerden afişler yaparak okulunuzdaki her sınıfın kapısına asınız.

DEĞER ADI: DOĞRULUK

Etkinliklerin Sonunda Beklenen Davranışlar

Yalan söylemez, iyi niyetlidir, kandırmaz, kanaatkârdır, samimidir, cömerttir, menfaatçi değildir, sonrasını düşünür, insanlarla iyi geçinir, inandırıcıdır terbiyelidir, açık yüreklidir, güvenilirdir.

ETKİNLİKLER

A-HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ

1-MOTİVASYON VE İLGİ ÇEKME BASAMAĞI

Öğretmen sınıfa girdiğinde “Çocuklar bazen zarar görebileceğimiz durumlarda yalan söyleyebilir miyiz?” sorusuna cevap aranır.

2- İPUCU VERME BASAMAĞI

Hazine Avı Oyunu Oynanır.

Oyun:

Konunun yazılı olduğu kâğıt sınıfın bir yerine saklanır. Dışarı bir ebe çıkarılır. Kâğıdın olduğu yerle ilgili ipuçları verilir (pencerelere, masaların altına, çantaların dış ceplerine dikkat gibi) ve konu yazan kâğıt buldurulmaya çalışılır

3-KONU VE AMAÇTAN HABERDAR ETME BASAMAĞI

(Konu ve amaçtan haberdar olan öğrencilerde derse karşı kaygı azalır)

Burada öğretmen çocuklara hitaben “çocuklar biz bu derste insanlara her zaman için yararları olan “doğruluk” değeri ile ilgili etkinlikler yapacağız” der.

MASAL ADI: GELECEĞİN PADİŞAHI

Bir varmış, bir yokmuş. Evvel zaman içinde, uzak bir ülkenin dürüst, iyi niyetli, cömert ve insanları seven bir padişahı varmış. Bu padişah halkının problemleriyle ilgilenir ve onları hep korumaya çalışırmış. Ancak bu padişahın bir derdi varmış. Hiç çocuğu olmayan padişah son zamanlarda çokça düşünmeye başlamış. En büyük isteği kendisinden sonra yerine geçecek olan padişahın kendisi gibi halkı için yaşayan adil bir yönetici olması imiş.

Günlerce düşünmüş. Aylarca düşünmüş. Sonunda halkına duyurmuş:

“Ülkemde yaşayan bütün çocuklara bir çiçek tohumu verilecektir. Bu tohumu kim en güzel şekilde saksıya eker ve ona en güzel şekilde bakarsa o benim yerime bu ülkeye padişah olarak yetiştirilecektir.”

Ertesi sabah sarayın her tarafı çocuk dolmuş. Her çocuğa padişahın isteği üzerine bir çiçek tohumu verilmiş. Tohumunu alan çocuk hemen evine gidip saksıya özenle ekmiş.

Beklemişler. Beklemişler. Beklemişler.

Günler günleri kovalamış, haftalar haftaları. Bütün çocukların çiçekleri büyümüş. Mis kokulu, rengârenk çiçekler açmış. Saksılar evlerinin en güzel köşesini süslemeye başlamış. Aralarında bütün bu güzel çiçekleri görüp de

kendi saksısında bir türlü büyümeyen tohumuna çok pek çok üzülen bir çocuk varmış.

Annesi onu teselli etmeye çalışmış. demiş ki, “sen elinden geleni yaptın, onu korumaya çalıştın, onu sevdin, ama o büyümek istemedi.”

Çocuk “o gün ben ne söyleyeceğim padişahımıza?” demiş üzgün üzgün.

“Olani söyleyeceksin” demiş annesi de. “Tohum çiçeğe durmadı diyeceksin.”

Bir süre sonra verilen zaman dolmuş ve bütün çocuklar sarayın bahçesini doldurmuşlar. Elllerinde saksıları, saksılarında enfes görünen çiçekleri varmış. Çocuk bu çiçekleri görünce daha bir üzülmüş, daha bir kendine kızmış. Ama artık yapabileceği bir şey de yokmuş.

Padişah bahçeyi dolduran çocukların çiçeklerine uzun uzun bakmış. Aralarında dolaşmış. Gelip tam saksısında çiçek olmayan çocuğun önünde durmuş. Çocuk çok heyecanlanmış ve çiçeği büyümediği için çok utanmış. “Özür dilerim” diye mırıldanmış.

Padişah ona, “neden senin saksında çiçek yok?” diye sormuş.

“Bilmiyorum” demiş çocuk. “Ona çok iyi baktım, ama büyümek istemedi.”

Padişah “çok mu üzüldün?” diye sormuş.

“Evet, üzüldüm” demiş çocuk. “Benim çiçeğim de onlarınki kadar güzel görünsün isterdim.”

Padişah gülümsemiş ona. Elini tutup onu bütün çocukların görebileceği yere çıkarmış. “İşte” demiş. “Benim yerime padişah olabilecek çocuk.” Herkes çok şaşırmış. “Ama onun çiçeği hiç büyümemiş” diye mırıltılar yükselmiş. Padişah devam etmiş. “Size verdiğim bütün tohumlar sıcak suya batırılmış tohumlardı. Hiçbirisinden çiçek büyümesi mümkün değildi. Bir tek bu çocuk doğru söyledi. Benim yerime geçecek, benim ülkemi en adil şekilde yönetebilecek çocuk budur. Artık yüreğim rahat olabilir. Çünkü benden sonra ülkem emin ellerde olacak.

B-ETKİNLİKLER SÜRECİ

1. SÖZEL-DİLSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a-Masalı önce sessiz, sonra sesli okuyunuz.

b-Masala farklı başlıklar bulunuz.

c-Masalı belli bölümlerden itibaren farklı tamamlama çalışması yapılır.

d-Masalı 3 cümle ile özetleyiniz

e-Bu masalda öğrendiklerinizle ilgili bir mektup yazarak birbirinize okutunuz.

f-Kavram Haritası Oyunu oynanır

Değerle ilgili bir kavram haritası yaparak yanlış ya da doğru olan yerleştirmeleri bulmaları istenir

ÖRNEK

Aşağıdaki kavram haritasında yanlış ve doğru olan yazımları bulunuz doğruları yeşil renge yanlışları da kırmızı renge boyayınız

Kısa süre sonra yalanım meydana çıkar	Çok para kazanır, zen- gin olurum
--	--------------------------------------

YALAN SÖY-
LERSEM VE
SÖZÜMÜ TUT-
MAZSAM

Bir daha kimse bana inanmaz	Arkadaşlarla hep iyi geçinirim
--------------------------------	-----------------------------------

g-Kurallı Cümle Oyunu Oynanır

Öğretmen tahtaya değerle ilgili sözcükler yazar. Öğrencilerden bu sözcüklerin en az üç tanesini kullanarak üçer cümle kurmalarını ister.

ÖRNEK

SÖZCÜKLER:

Yalan, kandırmak, kanaatkâr, samimi, cömert, menfaat, inanmak, terbiyeli, açık, yürekli, güvenilir, insan

CÜMLE: Açık yürekli insan samimidir.

2- MANTIK-MATEMATİKSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a-Çocuğun padişah olmasının sebebi neydi?

b-Masalla ilgili 5n 1k çalışması yapma.

c-Bence oyunu oynanır.

Bence doğruluk demektir.

Bence doğruluk demektir.

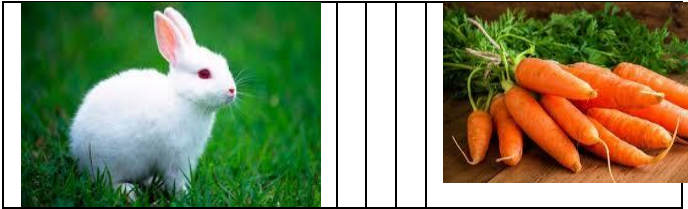
Bence doğruluk demektir.

d-Masalda okuduğunuz karakterler çevrenizdeki kişileri hatırlatıyor mu? Hatırlatıyorsa hangi özelliklerinden dolayı benzetilmektedir?

e-Tavşanı Rahatlat Oyunu oynanır

Öğrencilere aşağıdaki resim ve yönerge verilir ve oyun oynanır.

Tavşanın havuca ulaşabilmesi için sıçradığı her kutucukta doğru Davranışların olması gerekiyor. Ona yardım edelim.



KUTUCUKLARA YAZILABİLEK DAVRANIŞLARI AŞAĞIDAN BULUP YAZALIM

Yalan söylemek - terbiyeli olmak - hep doğruyu söylemek - açık yürekli olmak ikiyüzlü olmak- kandırmak- gerçeęi saklamak- güvenilir olmak

3-GÖRSEL-UZAMSAL ZEKÂ ETKİNLİęİ

a-Masalda size en ilginç gelen bölümün resmini çiziniz.

b-Çocukların dikmiş olabileceęi farklı çiçeklerin resimlerini çiziniz.

c-Doęrulukla ilgili sloganlar yazınız.

d-Masalda sende olduęunu hayal et. Hangi karakter olurdu, niçin?

e-Duyularla Doęruları Bul Oyunu oynanır.

Aşğıdaki yönerge ve şekil verilerek oyun oynanır.

Aşğıdaki resimde 5 Duyu Organı yer alıyor. Bu 5 duyu organı, çevrede algıladıklarından sadece doęru ve dürüst olanları alıp, dięerlerini reddediyor. Bu resimdeki duyu organlarımızın kabul edeceęi cümleleri bulun ve altına ya da yanına yazın.

ÖRNEK CÜMLELER

Doęanın doęru bulduęu kokulara yönelmeli, parfümlere, çok fazla itibar etmemelidir.

Yanan plastięi koklamak faydalıdır

Doęru ve dürüst olan şeyleri tatmalı, saęlıklı olmayan yiyecekleri yememelidir.
















Bol bol acı yemeliyiz.

Doğru ve dürüst olmamızı sağlayan şeylere dokunmalı, başkalarının mallarını almamalıdır.

Tehlikeli şeylere dokunabiliriz

Doğru ve dürüst olan şeyleri duymalı, dedikoduları, kötüleyici sözleri dinlememelidir.

Doğru ve dürüst olan şeylere bakmalı, televizyonda şiddet içeren filmleri seyretmemelidir

KULAĞIN KABUL EDECECEĞİ CÜMLELER		GÖZÜN KABUL EDECECEĞİ CÜMLELER						
<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td data-bbox="244 715 495 810">DUYU ORGANLARI</td> <td data-bbox="495 715 752 810"> Göz</td> </tr> <tr> <td data-bbox="244 810 495 914"> Deri</td> <td data-bbox="495 810 752 914"> Dil</td> </tr> <tr> <td data-bbox="244 914 495 1010"> Burun</td> <td data-bbox="495 914 752 1010"> Kulak</td> </tr> </table>			DUYU ORGANLARI	 Göz	 Deri	 Dil	 Burun	 Kulak
DUYU ORGANLARI	 Göz							
 Deri	 Dil							
 Burun	 Kulak							
DERİNİN KABUL EDECECEĞİ CÜMLELER	BURNUN KABUL EDECECEĞİ CÜMLELER	DİLİN KABUL EDECECEĞİ CÜMLELER						

4- SOSYAL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a-Masalın bize öğretmek istedikleri nelerdir?

b-“Bize zararı olsa bile yalan söylememeliyiz” fikrini grup içerisinde açıklayıcı 5 cümle kurunuz.

c-Yalan söyleyen insanların başlarına gelebilecek durumlarla ilgili sınıfa konuşma yapın

d-Grup içerisinde toplumumuzun doğruluk konusundaki eksiklerini tartışınız sonuçlarını sınıfa sununuz.

e-Zıt Kardeşler Oyunu oynanır.

Tahtaya iki öğrenci çıkarılarak değerle ilgili zıt karakterde olduklarını buna göre cümleler kurmaları gerektiğini söylenir. En çok cümle yazan kazanır.

ÖRNEK

DÜRÜSTÜM	DÜRÜST DEĞİLİM
İyi niyetle bile olsa yalan söylemem	Sevmediğim ve oynamak istemediğim arkadaşımı dersim var diye atlatırım
Düşündüğüm şey ile yaptığım şey birbirine uyar	Öğretmene hasta olduğum için dersime çalışmadım diye yalan söylerim
Yerine getiremeyeceğim şey için söz vermem	Annem istediği için telefondaki arkadaşına evde olmadığını söylerim

5- İÇSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a-Masalda hangi karakterleri sevdin, niçin?

b-Sen padişah olsaydın diğer çocuklara başka neler söylemek isterdin.

c-Doğru insan olabilmen için hayatta neleri, nasıl yapmalısın?

d-Doğrulukla ilgili herkes kişisel bir şiir yazsın.

e-Masalın başını okurken olayların sonucunu tahmin ettiniz mi? Tahmininiz ile masalın sonu uyuyor mu?

f-Aşure Oyunu oynanır

Farklı adları olan 10 öğrenci tahtaya kalkar. Ellerine değerle ilgili cümleler yazılı kağıtlar verilir. Oyunu yöneten bu çocukların adlarını kullanarak “ben bir Aşure yaptım içinde ali var veli yok der. Veli bilgisini okur sonra Veli var Hasan yok der Hasan bilgisini okur herkesin ismi bitene kadar oyun devam eder.

ÖRNEK CÜMLELER

1. Yalan gerçek olmayan bir şeyi söyleyerek karşımızdakini inandırmaktır.
2. Birini bile bile yanlış yola sürme, kandırmaktır.
3. Aldatma, kandırma, yalan, hile gibi durumlar er veya geç ortaya çıkar.
4. İnsanın başkasına yaptığı kötü davranışlar bir gün kendisine karşı da yapılabilir.
5. Gerçeği saklamamıza neden olan “korkaklığımız” dır.

6- BEDENSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a-Padişah, çiçek, çocuk kelimelerini sessiz sinema oyunuyla grup içerisinde arkadaşlarınıza buldurun.

b-Bir çiçek yetiştirme sürecini konuşmada hareketleriyle anlatmaya çalışın.

c-Masalın son sahnesini arkadaşlarınızla canlandırın

d-Genişlet Oyunu Oynanır

e-Öğrencilerden, öznesi ya da yüklemi verilmiş değerle bir cümleyi bazı sorulara cevap verecek biçimde kurmaları istenebilir.

ÖRNEK

“sevilir” yüklemiyle ilgili kim, nerede, nasıl sorularının cevaplanabileceği bir cümle kurun.

CÜMLE: Doğru söyleyen öğrenci okulda çok sevilir,

Kim sevilir? Doğru söyleyen öğrenci

Nerede sevilir? Okulda

Nasıl sevilir? çok

7- MÜZİK-RİTMİK ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a-Yalancı çocuk başlıklı bir şiir yazın bunu besteleyin.

b-Doğruluk konulu bir şiiri okumak için fon müziği yapın.

c-Masalın en sevdiğiniz bölümünü ritimle okumaya çalışın.

d-İnternette doğruyla ilgili şarkılar bulun ve sınıfça söyleyin.

8- DOĞA ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a-Masaldaki olayları maddeler halinde sıralayın.

b-Bir doğruluk günlüğü tutun ve gün içerisinde yaptığınız doğru hareketleri buraya yazın.

c-Çember Kapmaca Oyunu oynanır

Sınıf beş kişilik gruplara ayrılır. Tahtanın önüne bir çember çizer. Gruplar müzik eşliğinde gazete çevresinde dans ederler. Müzik durunca hızla herkes tahtaya değerele ilgili bir cümle kurar ve çemberin üzerine atarlar. En sona kalan oyundan çıkar.

ÖRNEK CÜMLELER

1. Yalanı sürdürmek bir kere yalan söylemekten çok daha kötüdür.
2. Yanlış yapan babamız dahi olsa, cesaret her zaman korkaklığın önüne geçmeli ve doğrudan şaşmamalıyız.
3. Yalan bize duyulan güveni sarsar.
4. Başkalarına dürüst olabilmemiz için önce kendimize dürüst olmalıyız

9- ELEŞTİRİSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a-Masaldaki olumsuz davranış hangisiydi, niçin?

b-Yanlış yapan çocuklara doğruyu nasıl anlatırsınız?

c-Sabır ve doğruluk arasında bir ilişki var mıdır, nasıl?

d-Özgürleştir Oyunu Oynanır

Gruptakilerden bir ebe seçilir. Ebe, gruptakileri kovalar ve dokunduğu kişi donar, bacaklarını ve kollarını iki yana açar. Diğer bir oyuncu, değerle ilgili bir cümle kurar ve donan kişinin bacakları arasından geçerse onu özgürleştirir.

ÖRNEK CÜMLELER

- 1- Yalan, eninde sonunda ortaya çıkar.
- 2- Yalancılarla kimse arkadaş olmak istemez.
- 3- Doğru insan Allah'ın yardımını alarak her zaman başarılı olur.

10-AHLAKİ ZEKÂ ETKİNLİĞİ

- a-Doğruluk bizlere neler kazandırır.
- b-Masaldaki en ahlaki davranış neydi, niçin?
- c-Padişahın hangi özelliği hoşuna gitti, niçin?
- e-Ayağını Yerden Kes Oyunu oynanır

Liderin yönergesi doğrultusunda grup yavaşça yürürken, lider 'ayağını yerden kes ' deyince herkes hızlıca yere oturup önce değerle ilgili cümle kurar sonra ayaklarını kaldırır. Cümle kuramayan ve Ayaklarını en son kaldıran oyundan çıkar.

ÖRNEK CÜMLELER

1. Doğru insan dedikodu yapmaz.
2. Doğru insan kopya çekmez.
3. Arkadaşının eşyasını izinsiz almaz.
4. Doğru insan bakkalın verdiği fazla para üstünü geri verir.

5. Doğru insan sırasını bekler.
6. Doğru insan yanlısını kabul eder.

11- ESTETİK ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a-Bir okulun müdürü olsaydın okulundaki hangi doğru davranışları ödüllendirirdin?

b-Masalda en güzel gördüğün cümleyi kullanarak bir afiş hazırla ve bu afişi süsle.

c-Sen masal yazarı olsaydın bu masalın en çok hangi bölümünü değiştirdin, niçin?

C-GÜNCEL BİR OLAYLA İLİŞKİLENDİRME YA DA PROBLEM ÇÖZME SÜRECİ

Aşağıdaki olayı problem çözmenin basamaklarına uygun çözmeleri istenir.

OLAY: Bir arkadaşınız sürekli başkalarının eşyalarını izinsiz alıyor.

PROBLEMİN TANIMI:

PROBLEMİN SEBEPLERİ: (Herkesin görüşü alınmalı)

ÇÖZÜM YOLLARI: (Herkesin görüşü alınmalı)

**ÇÖZÜME YÖNELİK GERÇEKLEŞİRİLECEK
FAALİYET:**

FAALİYET SONUÇLARININ DEĞERLENDİRİLMESİ:

D-DEĞERLENDİRME SÜRECİ**AŞAĞIDAKİ SORULARI BİRLİKTE CEVAPLANDIRMAYA ÇALIŞALIM**

1. Doğru insanın özellikleri nelerdir?
2. Yalan söylemek bize neler kaybettirir?
3. Doğruluk ve başarı arasındaki ilişkiyi anlatınız.

E-PEKİŞTİRME-UYGULAMA-PROJE-PERFORMANS SÜRECİ

PROJE 1: En sevdiğiniz oyuncularınızın üzerlerine doğrulukla ilgili cümleler yazarak birbirinizle paylaşınız.

PROJE 2: Bir pazarı ziyaret ederek oradaki esnafın mallarını doğru bir şekilde satıp, satmadıklarını gözlemleyin ve sonuçlarını sınıfa paylaşın.

PROJE 3: Doğruluk zinciri projesiyle teneffüslerde müzik eşliğinde el ele tutuşarak doğruluk zinciri oluşturun ve herkes doğrulukla ilgili bir cümle söylesin.

DEĞER ADI: VEFA

Etkinliklerin Sonunda Beklenen Davranışlar

Yaptığı iyiliği az, kendisine gelen iyiliği çok bilir, arkadaşlarına yardım eder, verdiği sözde durur, kara günlerde dostlarının yanında olur, yapılan iyilikleri unutmaz, dostlarına zaman ayırır.

ETKİNLİKLER

A-HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ

1-MOTİVASYON VE İLGİ ÇEKME BASAMAĞI

Öğretmen sınıfa girer ve “çocuklar acaba nankörlük ne demektir?” sorusunu sorar ve soru üzerinde konuşur.

2- İPUCU VERME BASAMAĞI

Kelime Bulmacadan Konuyu Bul Oyunu Oynanır.

VEFA kelimesi bulmacada saklanır Çocukların bulmaları istenir.(Katı-sıvı-gaz)

A	K	A	T	I
V	G	F	K	V
G	S	E	Ş	I
A	L	V	P	S
Z	J	F	U	T

3-KONU VE AMAÇTAN HABERDAR ETME BASAMAĞI

(Konu ve amaçtan haberdar olan öğrencilerde derse karşı kaygı azalır)

Burada öğretmen çocuklara hitaben “çocuklar biz bu derste insanların çok mutlu olmalarına sebep olan “vefa” değeri ile ilgili etkinlikler yapacağız” der.

MASAL ADI: VEFALI KUŞ

Günlerden bir gün hava hem yağmurlu hem de rüzgârlıymış. Yağmur o kadar çok yağıyormuş ki, nerede ise sel olacakmış. Rüzgâr'ın hızlı esişi ağacın dalına tünemiş olan kuşu yere düşürmüştü. Bunu gören kedi sudan korktuğu halde onu kurtarmak istemiş. Kuş kedinin onu kurtaracağını anlamayıp bağırmaya başlamış.

Kedi ona:

—Korkma sana zarar vermeyeceğim sadece sana yardım edeceğim.

“Peki, beni yemeyeceğini nereden bileyim.” demiş kuş.

Kedi:

—Lütfen bana güven. Kuş öleceğini düşündüğü an en korktuğu düşmanı onu kurtarmış.

Kuş:

– Beni kurtardın eminim bir gün gelip bende bu borcumu sana ödeyeceğim.

Altı ay sonra üç yaramaz çocuk kediyi tutup onun kuyruğuna teneke kutu bağlamış. Kedi tenekenin ağırlığına dayanamayacak hale gelmiş, tam artık kurtulamayacağını düşünürken kuş uçarak gelmiş. “Seni yukarıdan uçarken gördüm ne yapmış bu haylaz çocuklar sana, ben şimdi kes-

kin gagamla seni kurtarırım.” demiş. Kuş bir gaga darbesiyle kediyi bağlayan ipi hemen koparıvermiş. Tenekeden kurtulan kedi ona çok teşekkür etmiş:

-Bana bir gün gelip de yardım edeceğini söylediğinde sana inanmamıştım. Ama sen benim yardımına geldin ve beni kurtardın. Ben de sana teşekkür borçluyum, demiş.

Her ikisi de kendi yollarına giderek gerçekten hayatta güvenebilecekleri birilerine ihtiyaçları olduğunu unutmayarak uzun bir ömür yaşamışlar. Kedi güzel bir evin sıcak odasında kendine bir yatak bulur iken, kuş ise güzel bir yuvada yavrular uçurmuş.

B-ETKİNLİKLER SÜRECİ

1. SÖZEL-DİLSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

..a-Öğretmen masalı okuduktan sonra öğrencilerden akıllarında kalanları kısaca üç cümle sözlü ve yazılı anlatmalarını ve yazmalarını ister.

b- metinle ilgili 5N 1K oyunu oynanır. (kim, ne, nerede, nasıl, niçin, neden)

c- Aşağıdaki diyalog tamamlattırılır.

Ali: Bir gün derste kalemimi kaybetmiştim.

Esra: Kimseden bulabildin mi?

Ali:

Esra:

Ali:

Esra

d- Hafıza Oyunu oynanır

Öğretmen vefa değeri ile ilgili ardışık birkaç kelime söyler. Ebe olan çocuk bu kelimeleri sırasını bozmadan tekrarlamaya çalışır.

ÖRNEK

Söyleyeceğim şu kelimeleri sırasıyla tekrar etmeye çalışınız.

Dostluk-yardım-unutmama-şeytan-hata

e- Hepsini kullan oyunu oynanır

Tahtaya vefa değeri ile ilgili en az 4-5 kelime yazılır. Sınıf gruplara ayrılır ve bu kelimelerin hepsini kullanarak anlamlı cümleler yazmaları istenir. Cümleleri kuranlar kazanır.

ÖRNEK

Kelimeler: koşmak –Sıkıntı- yardım -zaman -arkadaş.

Cümle: Sıkıntılı zamanlarda arkadaşlarımızın yardımına koşmalıyız.

2- MANTIK-MATEMATİKSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a-Öğrencilere şu soru sorulur: “ Kuş başka nasıl davranabilirdi?”

b- Öğrencilere “çocuklar bu masaldaki olayları sıraya koyarak anlatınız, yazınız” denir

c- Masalın başını okurken, sonunu nasıl tahmin etmiştin, tahminin yuttu mu?

d- Soru türetme Oyunu oynanır.

Öğrenciler gruplar halinde tahtada yazılı vefa değeri ile ilgili bir cümleyle alakalı ne-kim-nasıl-nerede-niçin- vb soruları sorarak en çok soruyu bulmaya çalışırlar. En çok soru türeten grup kazanır.

ÖRNEK

Bilgi: Hasta ziyaretlerini ihmal etmeyiniz. Çocuğunuzu da hastalığın ağırlığına ve durumuna göre hasta ziyaretine götürünüz.

Sorular:

- 1- Neyi ihmal etmeyiniz?
- 2-Kimi götürünüz?
- 3-Nereye götürünüz?
- 4- Neye göre götürünüz?
- 5- Hasta ziyaretini ne etmeyinizvb

3- GÖRSEL-UZAMSAL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Öğretmen, öğrencilere “çocuklar kuşun yerinde siz kendinizi hayal edin ve neler hissettiğinizi anlatın” der.

b- Çocuklara metinle ilgili en çok dikkatlerini çeken bölümle ilgili bir resim yapmaları istenir.

c- Bir kalp resmi içerisinde kedi ve kuşu çizin ve boyayın.

d- Şifreden Farklı Cümle Oyunu oynanır

Öğretmen tahtadaki vefa değeri ile ilgili cümlelerin kelimeleri ile ilgili şifreli sorular sorar (Kelime 3 heceli, k

dan sonra gelen harfle başlıyor, sonraki kelime 4 heceli vb) öğrenciler bu kelimeyi bulup bununla ilgili farklı bir cümle kurmaya çalışır.

ÖRNEK

CÜMLE: Çocuklarınızla birlikte huzurevine ziyaret gerçekleştirebilirsiniz.

ŞİFRE OLAN KELİME: (huzurevine)

ŞİFREYİ BULDURMA: BEŞ HECELİDİR-İÇİNDE İKİ TANE U, İKİTANE E, HARFİ, BİR TANE İ, HARFİ VARDIR

YENİ CÜMLE: Arkadaşlarımla cumartesi günü huzurevine gideceğiz.

4- SOSYAL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a-Öğretmen, öğrencilere “sınıfta istediğiniz arkadaşlarınızla bir grup kurun ve bu masalın bize neler öğretmek istediğini maddeler halinde yazın, içinizden bir sözcü seçin ve yazdıklarınızı diğer arkadaşlarınızla paylaşın” der.

b- Öğretmen, öğrencilere “Bu metnin sonunu arkadaşlarınızla grup çalışması yaparak farklı bir şekilde değiştiriniz” der.

c- Grup olarak mezun olduktan sonra öğretmenlerini hiç aramayan kişilere karşı neler yapabileceğinizi tartışın ve sınıfa açıklayın

5- İÇSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- “Bu masaldan herkes nasıl dersler çıkardığını yazsın ve arkadaşlarına anlatsın” etkinliği yapılır.

b- “Herkes kendisinin vefalı olup olmadığını örnekler vererek yanındaki arkadaşına anlatsın” etkinliği yapılır.

c- Vefalı olmam için yapmam gerekenler başlıklı bir liste hazırlayın

d- Neye yarar Oyunu oynanır.

Vefalı olmanın günlük hayatta neye yarayacağını bireysel ya da grup halinde kâğıtlara yazarak okurlar.

ÖRNEK

1-Vefalı olmak; sevilmeye yarar.

2- Vefalı olmak; çok dostu olmaya yarar.

3- Vefalı olmak; unutulmamaya yarar.

4- Vefalı olmak; iyiliklerin hatırlanmasına yarar.

5- Vefalı olmak; kusurları görmemeye yarar.

e- Eğer masaldaki herhangi bir karakterlerden biriyle tanışma şansınız olsaydı, ona ne sorardınız?

f- Masalın hangi bölümlerinde çok üzüldünüz, niçin?

6- BEDENSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Arkadaşlarıyla grup olarak bu masalı canlandırmaları istenir.

b- “yağmur” ve “kurtarma” kelimeleri ile ilgili sessiz sinema oyunu oynanır.

c- Kuşun ve kedinin masaldaki değişik duygularını duygu maskeleri ile gösterin.



ÖRNEK: Kuş kediden korktu:

d- Dokun ve bul Oyunu oynanır.

Dört öğrenci çember şeklinde olur. Vefa değeri ile ilgili bilgilerin yazılı olduğu kâğıtlar öğrencilerin, ense, omuz altı, cep, ayakaltlarına saklanır. Komutla birlikte “başımız-omzumuz-dizimiz-ayağımız” sözleri söylenir. Söylenen yerlere dokunularak bilgiler bulunup sınıfa okunur.

YAZILABİLECEK BİLGİLER

1. Arkadaşın kusurlarını görmemek, vefadandır.
2. Arkadaşın dost ve akrabalarını arayıp sormak vefakârlığın şartlarındandır
3. Arkadaşların haklarına riayet etmek onlara ikram etmekten daha kıymetlidir.
4. Vefasızlık şeytanın hoşuna gider.
5. Arkadaşlar arasındaki sevginin azalması şeytanı çok sevindirir.

e- Hazineyi Tarif Oyunu oynanır

İkişerli gruplar oluşturulur. Daha sonra gruplar dışarı çıkar Öğrenciler sınıfça vefa değeri ile ilgili bilgilerin yazıldığı kâğıtları sınıfın bir yerine saklar. Gruplardan ilk öğrenci sınıfa girer ve ona kâğıdın yeri gösterilir. Daha sonra eşini çağırarak komutlar verip (sağa 3 adım, ileri 5 adım

gibi) kâğıdı buldurmaya çalışır. Bilgi kâğıdını en az adımda bulup okuyan grup kazanır.

YAZILABİLECEK BİLGİLER

1. Arkadaşlık çok değerli bir hazinedir.
2. Kusursuz insanla herkes geçinir. Asıl önemli olan, kusurlu arkadaşla iyi geçinmektir.
3. Vefa daima arkadaşını kendine tercih etmektir.
4. İhtiyaç içinde olduğun zaman senden uzaklaşan, kimse ile arkadaş olma.
5. İhtiyacı olan arkadaşına yardım etmeli, ondan bir menfaat beklememeli.

7- MÜZİK-RİTMİK ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Bireysel ya da grup olarak vefa konulu şiir yazdırılarak bu şiirlerin müzik parçası haline getirmeleri istenir.

b- Vefa konulu şiirler ya da masalı okurken bu şiirlere ve masala fon müziği yapmaları istenir.

c- Akrostiş Oyunu oynanır.

Oyun

Vefa kelimesi ile ilgili akrostiş yapınız.

8- DOĞA ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Kendi yaşantısından gözlemler ve araştırmalar yaparak vefalı olan ve olmayan durumları tespit edip arkadaşlarına anlatmaları istenir.

b- Masalda bahsedilen hava olayları nelerdir?

9- ELEŞTİRİSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- “Bu masalda size göre yanlış giden bir durum var mıydı, niçin?” etkinliği yapılır.

b-“Size göre toplumumuzda vefa konusunda ne tür eksiklikler var?” etkinliđi yapılarak sonuçları üzerinde konuşur.

c- Bilginin Hikâyesi Oyunu oynanır.

Vefa değeri ile ilgili kavramlardan bir tanesi tahtaya yazılır. Daha sonra bu kelimenin her harfiyle başlayan cümlelerle bir hikâye yazılır.

ÖRNEK

KAVRAM: Dost

CÜMLELER:

D: Dostluk her zaman yanında olmayı gerektirir.

O: Olaylarda her zaman kendimizi haklı görmemeliyiz.

S: Sevgi en güçlü bađdır.

T: Terk etmek arkadaşları üzer.

10-AHLAKİ ZEKÂ ETKİNLİĐİ

a- “Vefaya örnek olabilecek beş davranış seçin ve arkadaşlarınıza anlatın”

b- Vefalı olmak bize neler kazandırır?

c-Komutanın Tarifi oyunu Oynanır.

Bir asker öğrenci belirlenir ve dışarı çıkarılır. Vefa değeriyle ilgili bilgilerin olduđu kâğıtlar sınıfta deđişik öğrencilere dağıtılır ve gizlenir. Asker olan öğrenci içeri girer ve komutan ona bilgilerin olduđu öğrencileri komutla buldurmaya çalışır. “Asker 5 adım ileri, sağa dön, 3 adım ileri vb” bilgiyi bulan asker sınıfa okur ve yerine oturur. Bütün bilgiler bulunana kadar oyun devam eder.

YAZILABİLECEK BİLGİLER

1. Vefa, sevgide devamlılık demektir
2. Vefa demek, ihtiyaç hâlinde ona yardım etmektir.
3. Arkadaş, öldükten sonra, onun çoluk çocuğunu, yakınlarını sevmek, onlarla ilgiyi kesmek de vefadandır.
4. Müslüman vefakâr olur.
5. Vefakâr olmanın, yani sırf Allah rızası için sevmenin mükâfatı büyüktür.

11- ESTETİK ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- “Bu metinde sana göre güzel bulduğun şeyleri belirleyerek arkadaşlarına anlat.” Etkinliği yapılır.

b- Vefa temalı bir afiş yaptırılarak bu afişin kenarlarının resim, figür ve şekillerle süslenmesi istenir.

c-Bilgi Ajanı Oyunu Oynanır.

5 öğrenci tahtada vefa değeri ile ilgili yazılı olan bilgilerden birer tanesini ellerindeki kâğıtlara yazarak ayakta gezerler. Ebe olan öğrencide dışarıdan girerek belli bir zaman içerisinde (3-5 dk) hangi bilginin hangi öğrencide olduğunu bulup sınıfa okur. En çok bulan kazanır.

YAZILABİLECEK BİLGİLER

1. Vefa, dostlukta, bağlılıkta sebat etmektir.
2. Arkadaşa yaptığı iyiliği az görmek, onun yaptığı çok bilmek vefadandır.

3. Vefa demek, gerek hayatta iken ve gerekse öldükten sonra sevgi ve ilgiyi devam ettirmek demektir
4. İnsan sevdiği arkadaşının dostlarını, akrabalarını da sevip haklarını gözetmesi vefadandır.
5. Arkadaşının dostu ile düşman olmamak veya düşmanı ile dost olmamak da vefadandır

C-GÜNCEL BİR OLAYLA İLİŞKİLENDİRME YA DA PROBLEM ÇÖZME SÜRECİ

Aşağıdaki olayı problem çözmenin basamaklarına uygun çözmeleri istenir.

OLAY: Ayşe küçükken kendisine çok yardım eden amcası hastalandığında onu ne aradı ne de ona yardım etti..

PROBLEMİN TANIMI:

PROBLEMİN SEBEPLERİ: (Herkesin görüşü alınmalı)

ÇÖZÜM YOLLARI: (Herkesin görüşü alınmalı)

ÇÖZÜME YÖNELİK GERÇEKLEŞİRİLECEK FAALİYET:

FAALİYET SONUÇLARININ DEĞERLENDİRİLMESİ:

D-DEĞERLENDİRME SÜRECİ

AŞAĞIDAKİ SORULARI BİRLİKTE CEVAPLANDIRMAYA ÇALIŞALIM

1. Vefa ne demektir?
2. Vefalı insanın özelliklerini yazınız.

3. Vefa ve dostluk arsındaki ilişkiyi anlatınız.
4. Başkalarını kendine tercih etmeye örnekler veririniz?
5. Hasta ziyaretleri niçin önemlidir?

E-PEKİŞTİRME-UYGULAMA-PROJE-PERFORMANS SÜRECİ

PROJE 1: Mahalle bakkalınızın süpermarketler karşısında daha da zayıflaması için mahallede bir organize yaparak aylık harcamaların mahalle bakkalından yapılmasını sağlayın. Çalışma sonunda gözlemlerinizi sınıfa paylaşın.

PROJE 2: Tarihte vefa değerine örnek olabilecek olayları araştırın ve sınıfa sunum yapın.

PROJE 3: Mahallemizdeki sokak hayvanlarını unutmamak adına onlara yemlik yapın ve fotoğraflarını sınıf panosunda sergileyin.

DEĞER ADI: AİLE

Etkinliklerin Sonunda Beklenen Davranışlar

Ailenin ne demek olduğunu, faydalarını, aile içi ilişkilerin nasıl olması gerektiğini, toplum için ailenin önemini, mutluluğumuz ve güvenliğimiz için önemini bilir, ailede fedakârlık ve anlayışın önemini kavrar.

ETKİNLİKLER

A-HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ

1-MOTİVASYON VE İLGİ ÇEKME BASAMAĞI

Öğretmen sınıfa girer hiç kimseye bir şey söylemeden aile konulu bir şiiri okur ve yerine oturur.

2- İPUCU VERME BASAMAĞI

Hece-Kelime Cümbüşü Oyunu oynanır.

Konunun heceleri ayrı ayrı öğrencilere verilir ve karışık olarak sıralanır.(le-i-a) Komut verildiğinde herkes kendi hecesini sesli olarak söylemeye başlar. Oluşan ses cümbüşünden konu anlaşılmaya çalışılır.

3-KONU VE AMAÇTAN HABERDAR ETME BASAMAĞI

(Konu ve amaçtan haberdar olan öğrencilerde derse karşı kaygı azalır)

Burada öğretmen çocuklara hitaben “çocuklar biz bu derste sağlıklı bir toplum için gerekli olan en

önemli kurum olan “aile” değeri ile ilgili etkinlikler yapacağız” der.

MASAL ADI: BİR SAATİN ÜCRETİ

Adam yorgun argın eve döndüğünde 5 yaşındaki çocuğunu kapının önünde beklerken buldu. Çocuk babasına:

-Baba bir saatte ne kadar para kazanıyorsun, diye sordu.

Zaten yorgun gelen adam,

-Bu senin işin değil, diye cevap verdi. Bunun üzerine çocuk:

-Babacım lütfen, bilmek istiyorum, diye üsteledi. Adam:

-İlla da bilmek istiyorsan, 20 lira, diye cevap verdi. Bunun üzerine çocuk:

-Peki bana 10 lira borç verir misin, diye sordu.

Adam iyice sinirlenip:

-Benim senin saçma oyuncaklarına ve benzeri şeylerine ayıracak param yok. Hadi, derhal odana git ve kapını kapat, dedi.

Çocuk sessizce odasına çıkıp kapıyı kapattı. Adam sinirli sinirli; "Bu çocuk nasıl böyle şeylere cesaret eder ?" diye düşündü

Belki de gerçekten lazımdı...

Yukarıya, çocuğunun odasına çıktı ve kapıyı açtı... Yatağında olan çocuğa:

-Uyuyor musun, diye sordu. Çocuk:

-Hayır, diye cevap verdi...

-Al bakalım, istediğin 10 lira. Sana az önce sert davrandığım için üzgünüm ama uzun ve yorucu bir gün geçirdim, dedi.

Çocuk sevinçle haykırdı:

-Teşekkürler babacığım...

Ve hemen yastığının altından diğer buruşmuş paraları çıkardı. Adamın suratına baktı, yavaşça paraları saydı. Bunu göre adam iyice sinirlenerek:

-Paran olduğu halde neden para istiyorsun? Benim, senin saçma Çocuk oyunlarına ayıracak vaktim yok, diye yeniden kızdı..

Çocuk;

-Param vardı ama yeterince yoktu, dedi ve yüzünde mahcup bir gülücükle paraları babasına uzattı:

-İşte 20 lira... Şimdi bir saatini alabilir miyim babacım?

B-ETKİNLİKLER SÜRECİ

1-SÖZEL-DİLSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Başlık verilir masal tahmin ettirilir, kısaca ne düşündükleri anlatılır.

b-Metni sessiz okuduktan sonra sesli okurken, belirli bölümlerinde arar verilir ve öğrencilerin geri kalan kısmı tahmin etmeleri istenir.

c-Slogan Yarışı Oyunu oynanır,

Oyun

Değerle ilgili bir kavram adı çocuklara söylenerek onlardan yaratıcı, ilgi çekici sloganlar bulmalarını ister. Sloganları tahtaya yazılır. Her slogandan sonra slogan sahibini alkışlanır, alkışı çok alanlar oyunu kazanır

ÖRNEK

KAVRAMLAR	SLOGANLAR
AİLE	AİLE OLMAZSA TOPLUM OLMAZ
BABA	BABALAR EVİN DİREĞİDİR.

d-Eğer masaldaki karakterlerden biriyle tanışma şansınız olsaydı, onlara ne sorardınız?

e-Masaldaki ana olaylar nelerdir?

f- Bir Eksiği Oyunu Oynanır.

Tahtaya aile ile ilgili anahtar kelimelerin harfleri bir eksikliği ile yazılır. Öğrenciler ya da gruplar eksikliği tamamlar.

ÖRNEK

A...LE (AİLE)

...UZUR (HUZUR)

PA...LAŞMA (PAYLAŞMA)

OYU... (OYUN)

KU...AL (KURAL)

g- Uzayan Cümleye Oyunu

Öğrenilen bilgi cümlelerinden birer kelime alarak bunlardan anlamlı cümleler kurmaları istenir. Belli bir zaman içinde en çok cümle kuran kişi yada grup oyunu kazanır.

ÖRNEK

1. CÜMLE: Ailede empati çok önemlidir. (empati alınır)
2. CÜMLE: Empati sağlıklı ilişki doğurur. (sağlıklı alınır)
3. CÜMLE: Sağlıklı aile sağlıklı toplum demektir. (toplum alınır)
4. CÜMLE: Toplum ailelerden oluşur

2-MANTIK-MATEMATİKSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a-Çocuğun babasından 10 lira istemesine ne sebep olmuştu?

b-Sen çocuk olsaydın babasına başka neler derdin?

c- Eğer masaldaki olay farklı bir yerde gerçekleşseydi, olayda nasıl bir farklılık olurdu?

d- Masalın başını okurken olayların sonucunu tahmin ettiniz mi? Tahmininiz ile masalın sonu uyuşuyor mu?

e- Bilgi Adında Saklı Oyunu oynanır

Öğrenciler tahtada yazılı olan bilgi cümlelerine bakarak buradaki kelimelerin ilk harfleri kendi ad ve soyadlarının ilk harfiyle başlıyorsa bu kelimenin olduğu bilgiyi bulur ve arkadaşlarına gösterir.

ÖRNEK CÜMLE

Aile büyüklerimize saygı göstermeliyiz. (Buradaki kelimelerin ilk harflerine bakılır bu harfle başlayan isim, soy isimleri olan bu kelimeyi bulur ve arkadaşlarına gösterir)

Aile: A harfi Ahmet

Büyüklerimize: B harfi Burak

Saygı: S harfi Selen

Göstermeliyiz: G harfi Gül

3-GÖRSEL-UZAMSAL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a-Baba ve çocuğunun konuşma sahnesini hayal ederek bu sahenin resmini yapınız.

b-Çocuğun yastığının altında hangi paraların olduğunu düşünün ve bu paraların resimlerini çizin.

4-SOSYAL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a-Masalda en çok dikkatiniz çeken bölümleri grup içerisinde birbirinize anlatınız.

b-Siz baba olsaydınız kızınıza nasıl davranırdınız? Sorusu üzerinde tartışırma yaptırılır.

5-İÇSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a-Sence baba kızına para vermeseydi sonucu ne olurdu?

b- Masaldaki Karakterlerden hoşlandınız mı? Hoşlanmadınız mı? Niçin?

c-Masaldaki hangi bölüm size, üzücü ve ilginç geldi?

d- Hedef Cümlem Oyunu oynanır.

Tahtaya aile ilgili cümleler yazılır. Her öğrenci tahtaya kalkarak bilgilerden en çok hangisini beğenmişse onun yanına bir x işareti ya da istediği bir şekli çizer. Etkinliğin sonunda en çok hangi cümlenin dikkat çektiği gözlemlenir ve cümle üzerinde konuşulur.

YAZILABİLECEK CÜMLELER

1. Birlikte yaşadığı ailenin değerini kavrayan insan yaşamı boyunca kendisini daha mutlu ve değerli hissedecektir.
2. Anne ve babalarımız bizi en çok seven, gözetten insanlardır.
3. Anne ve babamız, ekonomik ve sağlık ile ilgili pek çok sorunu bizim haberiniz olmadan yaşar.
4. Ailede fikir alış-verişi çok önemlidir.
5. Ailede herkes birbirini sevdiğini hissettirmeli.

6-BEDENSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a-Masalı arkadaşlarınızla canlandırınız.

b- Uzayan Cümleye Oyunu

Öğrenilen bilgi cümlelerinden birer kelime alarak bunlardan anlamlı cümleler kurmaları istenir. Belli bir zaman içinde en çok cümle kuran kişi yada grup oyunu kazanır.

ÖRNEK

CÜMLE: Ailede empati çok önemlidir. (empati alınır)

CÜMLE: Empati sağlıklı ilişki doğurur. (sağlıklı alınır)

CÜMLE: Sağlıklı aile sağlıklı toplum demektir. (toplum alınır)

CÜMLE: Toplum ailelerden oluşur

c- Patladı Oyunu oynanır.

Öğrenciler halka halinde dizilir. Aile değeri ile ilgili bir cümlenin olduğu bir kart çocuklara verilir. Ortada gözü kapalı bir ebe olur. Komutla birlikte kart birbirinin ellerinde dolaşmaya başlar. Ebe patladı dediği anda kart kimin elindeyse o karttaki cümleyi okur ve grup dışına çıkar, yerine yenileri gelir. Farklı kartlar verilerek cümleler zenginleştirilebilir.

KARTLARA YAZILABİLECEK CÜMLELER

1. Ailede sağlık sorunları olanlarla yakından ilgilenmeliyiz.
2. Anne ve babalarımızın iş yerlerini ve orada neler yaptıklarını öğrenmekte fayda vardır.
3. Aile köklerimizi yani geçmişteki büyüklerimizin adlarını öğrenmeliyiz.
4. Evde huzurlu bir ortam oluşturmakta herkesin sorumluluğu vardır.
5. Yaşamın güzelliği aile ile birlikte olmandadır.

7-MÜZİK-RİTMİK ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a-Sınıftaki müzik yarışması için arkadaşlarınızla birlikte Aile konulu bir şiir yazın ve bunu besteleyin.

b- Şapka Oyunu oynanır.

Çocuklar halka olurlar. Bir şapka müzik eşliğinde kafadan kafaya dolaşır. Müzik durduğunda şapka kimdeyse ona aile değeri ile ilgili bir soru sorulur. Bilirse alkışlanır. Bilemezse halka dışına çıkar.

SORULABİLECEK SORULAR

1. Çekirdek ailede kimler olabilir?
2. Toplumların en küçük kurumu neresidir?
3. Aile hangi olayın olmasıyla kurulur? (evlenme)
4. İhtiyaçlarımızın ilk olarak karşılandığı yer neresidir?
5. Aile içindeki birlikten kimler sorumludur?

8-DOĞA ZEKÂ ETKİNLİĞİ

Ailenizdeki bir günlük yaşantıyı gözlemleyiniz ve bir rapor hazırlayarak sınıfa sunum yapınız.

b-Tersinden Bul Oyunu oynanır.

İki öğrenci tahtaya kalkar. Öğretmen aile değeri ile ilgili bir kavramı tersinden söyler. Öğrenciler önce bu kelimenin doğrusunu bulur sonrada o kelimenin olduğu bir cümle yazar. Önce yazan kazanır.

ÖRNEK

Tersinden söylenen kavram: itapme

Kelimenin doğrusu: empati

Cümle: Aile empati yapmak sorunların çözülmesine yardımcı olur.

9-ELEŞTİRİSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

- Sizce çocuğun tepkisi yeterli miydi, başka nasıl tepkiler verebilirdi?
- Masaldaki problem nedir? Bu nasıl çözülüyor?
- Kartal Öğretmen Oyunu oynanır.

Bir kişi (öğretmen) kartal olur. Sınıfa arkası dönük ve ayakta kollarını kanat çırpır gibi yavaş yavaş hareket ettirir. Çocuklar sırayla kartalın kanatlarına değmeden kanat altından geçmeye çalışırlar. Kartalın kanatlarına çarpan öğrenciye aile değeri ilgili soru sorulur, bilirse oyuna devam eder, bilemezse oyun dışı kalır. Oyunu zorlaştırmak için kanat çırpma hızlandırılabilir.

SORULABİLECEK SORULAR

- Aile içindeki kuralları kimler belirlemeli?
- Akrabalarımız kimlerdir?
- Büyüklerle çok soru sormanın sonucu ne olabilir?
- Ailede herkesin düşüncesine karşı nasıl davranmalıyız?
- Ailede alaylı konuşulursa neler olur?

10-AHLAKİ ZEKÂ ETKİNLİĞİ

- Bu masal bize neler öğretmek istemiş olabilir?
- Mırıldan Oyunu oynanır.

Öğrenciler karşılıklı olarak dizilir. Bir grup aile ile ilgili kavramları yüksek sesle değil de sadece mırıldanır. Karşı gruptakiler kavramı bulmaya çalışır.

ÖRNEK KAVRAMLAR

kardeş-birlikte-paylaşma-baba-nine-alış, veriş-saygı-sevgi vb

11-ESTETİK ZEKÂ ETKİNLİĞİ

- Masaldaki en güzel bölüm neresiydi, niçin?
- Mutlu bir aile resmi çizip, boyayarak resminizi arkadaşlarınıza anlatınız.

C-GÜNCEL BİR OLAYLA İLİŞKİLENDİRME YA DA PROBLEM ÇÖZME SÜRECİ

Aşağıdaki olayı problem çözmenin basamaklarına uygun çözmeleri istenir.

OLAY: Esra'nın ailesinde herkes evdeyken ayrı odalarda cep telefonu ile zaman geçiriyor ve hiçbir araya gelmiyorlar.

PROBLEMİN TANIMI:

PROBLEMİN SEBEPLERİ: (Herkesin görüşü alınmalı)

ÇÖZÜM YOLLARI: (Herkesin görüşü alınmalı)

ÇÖZÜME YÖNELİK GERÇEKLEŞİRİLECEK FAALİYET:

FAALİYET SONUÇLARININ DEĞERLENDİRİLMESİ:

D-DEĞERLENDİRME SÜRECİ

AŞAĞIDAKİ SORULARI BİRLİKTE CEVAPLANDIRMAYA ÇALIŞALIM

1. Aile ne demektir?
2. Ailenin toplum için önemi nedir?
3. Ailede huzur için neler yapmalıyız?
4. Büyüklerimize ve küçüklerimize nasıl davranmalıyız.
5. Ailede konuşurken nelere dikkat etmeliyiz?

E-PEKİŞTİRME-UYGULAMA-PROJE-PERFORMANS SÜRECİ

PROJE 1:“Aileleriniz ile bir gün içerisinde birlikte geçirdiğiniz zamanların fotoğraflarını çekerek bir albüm hazırlayın ve sınıfta sergileyiniz.”

PROJE 2: Arkadaşlarınızla birlikte okulda, ailede ya da mahallenizde aile konulu 3 soruluk bir anket yapınız ve bu anketin sonuçlarını sınıfa sununuz.

PROJE 3: “Grupça ailenin önemi konulu bir kavram haritası yaparak sınıf panosunda sergileyin”

DEĞER ADI: PAYLAŞMA

Etkinliklerin Sonunda Beklenen Davranışlar

Sever, sayar, karşılıksız verir, cömerttir, alçakgönüllüdür, merhametlidir, vefalıdır, duyarlıdır, sahiplenir, ihtiyaç gözetir, destek olur, teselli eder, Allah'tan korkar, dağıtır, kolaylaştırır, sabrı tavsiye eder.

ETKİNLİKLER

A-HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ

1-MOTİVASYON VE İLGİ ÇEKME BASAMAĞI

Öğretmen sınıfa Suriyeli göçmenlerin yaşadığı bir çadır kentte oyun oynayan çocukların olduğu fotoğrafı gösterip hiçbir şey söylemen yerine oturur. Çocukların fotoğraf üzerinde düşüncelerini sağlar.

2- İPUCU VERME BASAMAĞI

Cümleyi tamamlama oyunu oynanır.

P..Y..AŞM..K M..TL...L..K ..EM...KT..R

3-KONU VE AMAÇTAN HABERDAR ETME BASAMAĞI

(Konu ve amaçtan haberdar olan öğrencilerde derse karşı kaygı azalır)

Burada öğretmen çocuklara hitaben “çocuklar biz bu derste bizim her zaman mutlu olmamızı sağlayan değer olan “paylaşma” değeri ile ilgili etkinlikler yapacağız” der.

MASAL ADI: ÇİLEKLİ KEK

Tavşan ailesinin en küçüğü bal tavşan her günkü olduğu gibi o günde erkenden kahvaltısını yapmış, diğer tavşan arkadaşları ile okulun yolunu tutmuş. Hopyaya zıplaya okula gitmişler güzel güzel dersler yapmışlar, çok güzel bilgiler öğrenmişler. Dersler bitince de yine arkadaşları ile birlikte evlerine dönmek için yola koyulmuşlar.

Bal tavşan bir yandan en çok sevdiği Yün tavşanla konuşurken diğer yandan da annesinin çantasına koyduğu çilekli kekini açmış yemeye başlamış. Çok sevdiği kekini iki lokmada birince arkadaşı Yün tavşanın ona baktığını fark etmiş ve çok utanmış. **Paylaşmak** bir yana ona teklif bile etmemiş. Kim bilir canı nasıl da çekmişti. Konuşmadan evlerine geldiler. Bal tavşan durumu annesine anlattı. Annesi de ona yaptığının hoş olmadığını söyledi. Bal tavşan ise biraz üzüntü, biraz utanma ve vicdanı bir sızı ile uyudu o gece. Ertesi gün olduğunda yine aynı şekilde kahvaltıyı yapıp okula gittiler. Okul bitip de eve dönerken Bal tavşan çantasından bir kek çıkardı ve Yün tavşana verdi. Dün yaptığının doğru olmadığını, bunun için çok üzüldüğünü söyledi. Yün tavşan ise Bal tavşanın verdiği keki açıp ikiye böldü. Şimdi oldu dedi. Paylaşmak o kadar güzel bir duyguydu ki bu kek bana daha önce hiç bu kadar tatlı gelmemişti.

O gün eve geldiğimde tarifsiz bir mutluluk içindeydim. Annem bu halimi fark etmiş olacak ki, hemen sordu, hayırdır dedi. Bende olanları anlattım. Annem gurur duymuştu benimle. Paylaşmak azaltmaz artırır diye tembihledi bana.

B-ETKİNLİKLER SÜRECİ

1. SÖZEL-DİLSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a-Masalı önce sessiz sonra sesli okuyunuz ve bu masala uygun başka hangi başlıklar yazılabileceğini arkadaşlarınızla tartışınız.

b- Masalda geçen “ bilgi, kek ve paylaşma kelimeleri ile ilgili cümleler kurunuz.

c- Masal okumayı belli bölümlerde keserek öğrencilerin tamamlamalarını isteyin.

d- Vurulan Cevaplasın Oyunu

Öğretmen tahtanın önünde sınırlandırılmış bir alan belirler. 3 er kişilik 2 grup oluşturulur. Gruplar topu birbirlerine isabet ettirmeye çalışırlar. Topun değdiği öğrenci öğretmenin ya da diğer öğrencilerin konuyla ilgili hazırladığı sorulara cevap vermeye çalışır. Doğru cevap verdiyse hem puan alır hem de oyunda kalır. Bilemezse oyundan çıkar. Öğrenci kalmayana dek oyun sürer.

ÖRNEK

Topu karşıdaki arkadaşınıza vurdurarak aşağıdaki soruları sorunuz.

Paylaşırken kimleri öncelikle gözetmeliyiz?

Üzüntüler paylaşılabilir mi, nasıl?

Sadece insanların mı yardıma ihtiyacı olur?

Yalnız yaşamak niçin zordur?

“Bir elin nesi var, iki elin sesi var” ne demektir?

“ Birlikten güç doğar” ne demektir?

2. MANTIK-MATEMATİKSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a-“ Paylaşma mantıksızdır” fikrini savunan bir insana neler söyleyebiliriz?

b- Masaldaki karakterlerin özelliklerine benzeyen etrafınızda insan var mı, varsa hangi özellikleri benziyor?

c- Neden sonuç oyunu oynanır.

Bal tavşan kekini paylaşmadığındandı.

Yün tavşan kekini paylaştığındandu

d-Masaldaki olayları sırayla maddeler halinde anlatınız.

e-Karışık Renkler Oyunu

Öğrenciler dörderli gruplara bölünür ve her gruba bir renk adı verilir. Daha sonra gruplar sınıfta karışık yürümeye başlar. Sonra öğretmen bir renk adı söyler. O renkteki öğrenciler koşarak tahtada bir araya gelirler ve hepsi paylaşma değeri ile ilgili birer cümle yazarlar. Cümleleri en kısa zamanda tamamlayan grup kazanır.

ÖRNEK

GRUPLAR	RENGİ
Ali, Ayşe, Veli, Mehmet	Sarı

Esra, Engin, Mustafa, Emre	Lacivert
-------------------------------	----------

Gruplar karışık gezerken öğretmen sarı dediğinde bu gruptaki öğrenciler koşarak tahtanın başına gelirler ve paylaşma ile ilgili birer cümle yazarlar

3- GÖRSEL-UZAMSAL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a-“ Paylaşmak” ,“Arkadaşlık” “ Mutluluk” konularında bir slogan yazma yarışması yaparak en çok hoşunuza giden sloganları sınıf panosuna asınız.

b- Masalda bahsedilen okul yolculuğu ile ilgili olarak bir resim çizin.

c- Masalda olayların geçtiği yerleri hayal ediniz ve arkadaşlarınız anlatınız.

d- Bizim Oldun Oyunu oynanır.

Öğrenciler 5 erli olarak karşılıklı iki grup oluştururlar. Gruplar topu sırayla karşı gruptan istedikleri birine elle-riyle atarak vurmaya çalışırlar. Vurulan öğrenciye paylaşma değeri ile ilgili tahtaya yazılan kavramları kullanarak bir cümle kurması istenir. Eğer cümleyi kurabilirse kendi grubunda kalır ve oynamaya devam eder. Cevap veremezse karşı gruba geçer. Belli bir süre sonunda en çok üyesi olan grup kazanır.

ÖRNEK KAVRAMLAR

Üzüntü-dayanışma-borç-sıkıntı-sabır-sadaka-hastalık-düğün-bayram-ramazan-savaş-çocuk-veren el, adalet

4- SOSYAL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

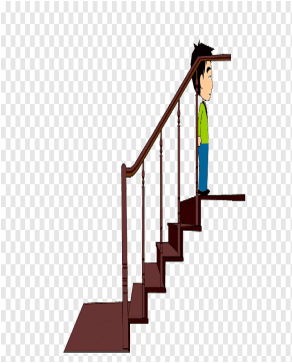
a- Annesinin “Paylaşmak azaltmaz artırır” sözünden anladıklarını gruptaki arkadaşlarıyla paylaş.

b- Bal tavşanın yerine empati yaparak kendinizi koyunuz. Neler yaşayabileceğinizi sınıfta tartışınız

c- Zirveye Tırman Oyunu oynanır.

Tahtaya belli sayıda basamağı olan iki tane merdiven çizilir. Öğrenciler bireysel ya da grup olarak sıralanır. Öğretmen paylaşmak değeri ile ilgili sorular sorar. Her soruyu bilen bir basamak çıkar. Zirveye ilk çıkan kazanır.

ÖRNEK



AŞAĞIDAKİ SORULARI ÖNCE CEVAPLAYAN KİŞİ BİR BASAMAK ÇIKAR

Yardımda öncelik yakınlarımız mıdır, yoksa uzakta olanlar mıdır?

1. Üzüntüler ve sevinçler paylaşırsa ne olur?
2. Devletimize nasıl yardım yapabiliriz?
3. Depremde paylaşma nasıl olur?
4. Borçlu olanlara nasıl yardım edebiliriz?

5. İhtiyacımızdan fazlası olan mallarımızı ne yapmalıyız?
6. Sadakanın en güzeli nasıl verilendir?
7. Yoksullara karşı görevlerimiz nelerdir?

5- İÇSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Paylaşmayı seven bir insanın yapabilecekleri şeyler konusunda bir liste yapın.

b- Hizmet etmeyi sevmeyen bir toplumda aileler, yaşlılar, muhtaç insanların durumları neler olabilir? Örneklerle açıklayın.

c- Arkadaşlarınızla paylaşabileceğiniz şeyler konusunda bir liste yapınız.

d- Çevrende paylaşmayı çok seven insanlar var mı, varsa neleri paylaşıyorlar?

e- Zıpla, Yarış Kazan Oyunu oynanır.

Sınıf iki gruba ayrılır. Yere plastik halkalar konur. Öğretmenin komutuyla öğrenciler halkaların içinden zıplayarak ilerler. Karşılaştıklarında taş makas oyununu oynarlar. Kazananlar tahtada paylaşma değeri ile ilgili yazılı kavramlarla ilgili cümle kurar. Cümleyi kuran halkalarda zıplayarak devam eder. Kuramayan halka dışına çıkar.

ÖRNEK

O O O O O

O O O O O

Sınıfa yukarıdaki gibi halkalar yerleştirilir. Aşağıdaki kavramlarla ilgili cümleler kurularak oyun oynanır.

KAVRAMLAR

İhtiyaç-dostluk-fakir-yangın-sel-Kızılay-İhh-vakıf-market-kantin

6-BEDENSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a-Masalı grupça canlandırınız.

b- Yün tavşanın masaldaki duygularını sizde yüzünüzle ifade etmeye çalışınız. (üzülme ve sevinme duyguları)

c- Önce Bas Puanı Kap Oyunu Oynanır.

Öğrenciler masanın iki kenarında dizilirler. Ortada bir zil bulunur. Öğretmen paylaşma ile ilgili doğru ve yanlış olabilecek cümleler kurar. Zile ilk basarak cümlenin doğru mu yanlış mı olduğunu bilen grup puanı alır. Yanlışsa puan karşıya yazılır.

KURULABİLECEK CÜMLELR

1. Paylaşmak insana huzur verir.
2. Paylaşmak gönüllü olmamalı.
3. Paylaşan insan sevgisini de gösterir.
4. Karşılık bekleyerek paylaşmalıyız.
5. Paylaşmak sadece para, yemek, giysi vs gibi maddi değildir. İnsanlar düşüncelerini de paylaşırlar.
6. Paylaşılan şeyin sevinci azalır.

7. Yardıma ihtiyacı olan insanlara, ihtiyacı olan yardımı yapmak paylaşmaktır.
8. İnsanlar deprem, savaş, sel, yangın, doğal afet, iflas, ölüm, hastalık, kaza... gibi beklenmedik felaketler karşısında yardıma ihtiyaç duymazlar.
9. Morali bozuk olan insanların üzüntüleri paylaşılabilir
10. Kötü günlerde değil, iyi günlerde paylaşım olmalı.

7- MÜZİK-RİTMİK ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a-Paylaşma konulu bir şiir yazarak bu şiiri ellerinizle ya da farklı araçlarla tempo tutarak ritimli bir şekilde okumaya çalışınız.

b- İnternette paylaşma konulu şarkılar bularak sınıfça söyleyiniz.

c- Buruşuk Toplar Oyunu Oynanır.

Öğrenciler boş kâğıtlara paylaşma ile istedikleri cümleleri yazarlar ve kâğıtları buruşturarak top haline getirirler. Çember haline gelirler. Öğretmen komut verince herkes topunu birbirine atar. Kâğıdı alan cümleyi okur. Herkesin kâğıdı okunur.

8- DOĞA ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Masaldaki olayların geçtiği yerleri hayal ederek oradaki yeryüzü şekillerinin nasıl yerler olabileceği konusunda bir sunum hazırlayın

b-İnternette paylaşma konulu videoları izleyip, bununla ilgili arkadaşlarınıza sunum yapın.

c- Topu Yuvarla Soruyu Cevapla Oyunu oynanır.

Bir topun üzerine paylaşım değeri ile ilgili kavramlar yapıştırılır. Bireysel ya da grup olarak öğrenciler sırayla topu yuvarlar. Topun en üst tarafına gelen kavramla ilgili cümle kuran puanı alır.

YAZILABİLECEK KAVRAMLAR

Zor zamanlar, maddi yardım, manevi yardım, iyi gün, kötü gün, gerçek dost, gerçek zenginlik, cimrilik, cömertlik vb.

9- ELEŞTİRİSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Masalda size ters gelen ve yanlış gördüğünüz yerler var mıydı, varsa size göre nasıl olmalıydı?

b-Size göre toplumda paylaşma değerini çocuklara sevdirebilmek için büyükler neler yapmalı?

10-AHLAKİ ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Kendiniz ve arkadaşlarınızla bir plan yaparak aşağıdaki alanlarda yapabileceğiniz birer paylaşım çalışması belirleyin ve bunları bir hafta içinde yerine getirmeye çalışın.

- a) Ailemle yapacağım paylaşım:
- b) Komşularım ile yapacağım paylaşım:
- c) Hayvanlarla yapacağım paylaşım:
- d) Bilemeyen Arkaya Oyunu oynanır.

Öğrenciler iki gruba ayrılır. Öğretmen paylaşma değeri ilgili sorular sorar. İlk cevaplayan yerinde kalır ve puanı

alır, diğer öğrenci arkaya geçer. En çok puanı alan grup kazanır

ÖRNEK SORULAR

Kimler kendi ihtiyaçlarını karşılayamaz?

İnsanları kötülükten uzaklaştırmakta paylaşmak olabilir mi?

Savaşlarda paylaşma önemli midir?

Mutluluğun yolu paylaşmadan geçer mi?

11- ESTETİK ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a-En çok sevdiğiniz bir paylaşımı konu alan resim yapınız ve bu resmi süsleyiniz.

b- Yanlış Doğrusu Oyunu oynanır

Paylaşma ile ilgili öğretmen ya da öğrenciler yanlış cümleler kurar, karşıdaki öğrenci cümlenin doğrusunu, doğru cümleler kurar, karşıdaki öğrenci de yanlışını bulmaya çalışır.

ÖRNEK

Aşağıdaki tabloda ki cümlelerin doğrusu ve yanlışlarını da biz yazalım.

Doğrusu	Yanlış
Paylaşılan sevinç artar	
	Paylaşmada karşılık beklemek hakkımızdır.
İnsanlar bazen zor zaman geçirebilir.	
	Alan el daha hayırlıdır.

C-GÜNCEL BİR OLAYLA İLİŞKİLENDİRME YA DA PROBLEM ÇÖZME SÜRECİ

Aşağıdaki olayı problem çözmenin basamaklarına uygun çözmeleri istenir.

OLAY: Emel'in evinde oynayacağı birçok bebeği var ama komşusu Ebru'nun hiç yok.

PROBLEMİN TANIMI:

PROBLEMİN SEBEPLERİ: (Herkesin görüşü alınmalı)

ÇÖZÜM YOLLARI: (Herkesin görüşü alınmalı)

ÇÖZÜME YÖNELİK GERÇEKLEŞİRİLECEK FAALİYET:

FAALİYET SONUÇLARININ DEĞERLENDİRİLMESİ:

D-DEĞERLENDİRME SÜRECİ

AŞAĞIDAKİ SORULARI BİRLİKTE CEVAPLANDIRMAYA ÇALIŞALIM

1. Paylaşmak niçin önemlidir?
2. Paylaşmak ve mutluluk arasındaki ilişki ne olabilir?
3. Maddi şeylerin dışında neler paylaşılabilir?
4. Paylaşmada gönüllü olmak ne demektir?

E-PEKİŐTİRME-UYGULAMA-PROJE-PER-FORMANS SÜRECİ

PROJE 1: Tarihte paylaşma değeri ile ilgili meşhur olmuş bir olay bularak bunu arkadaşlarınızla paylaşınız.

PROJE 2:En sevdiğiniz oyuncaklarınızı okula getirerek bunlarla birlikte ortak oyunlar oynayınız.

PROJE 3: Beyaz tişörtler alarak bunların üzerlerine paylaşma ile ilgili renkli boyalarla sloganlar yazın. Sonra bu tişörtleri giyerek sınıfta ve okulda gezin.

DEĞER ADI: ÇALIŞMA-SORUMLULUK

Etkinliklerin Sonunda Beklenen Davranışlar

Çalışkandır, planlıdır, azimlidir, pes etmez, sabırlıdır, isteklidir, uyumludur, paylaşımcıdır, yardımseverdir, sonuçlara katlanır, özgüveni vardır, bağımsız iş yapabilir, kurallara uyar, sağduyuludur.

ETKİNLİKLER

A-HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ

1-MOTİVASYON VE İLGİ ÇEKME BASAMAĞI

Sınıfa “bir günlük zaman planlaması tablosu” getirilip çocuklara gösterilerek tablo üzerinde çocuklar konuşturulur.

2- İPUCU VERME BASAMAĞI

En çok tekrar eden harflerden konuyu bulma oyunu oynanır.

Oyun:

Değerin kelimeleri bir tablo içerisinde en çok tekrar eden harfler olarak verilir ve çocukların bu harfleri bularak değere ulaşmaları sağlanır.

g	a	a	a	a	ç	ğ	m	ı	f	l	m	ç	ş	ı
a	g	k	k	ç	ğ	ı	ö	ö	m	a	ş	l	ş	l
a-a-ç-l-ı-ş-m...ÇALIŞMA														

3-KONU VE AMAÇTAN HABERDAR ETME BASSAMAĐI

(Konu ve amaçtan haberdar olan öğrencilerde derse karşı kaygı azalır)

Burada öğretmen çocuklara hitaben “çocuklar biz bu derste başarımızın en temel şartı olan “çalışma ve sorumluluk” değeri ile ilgili etkinlikler yapacağız” der.

MASAL ADI: ÇALIŞMANIN ÖNEMİ

Küçük kurt Asil, ailesiyle birlikte ülkenin en büyük ormanında yaşıyormuş. Anne ve baba kurt yavruları için gece gündüz demeden yiyecek bulmak için çalışıyormuş. Çocuklarda akşama kadar eğlenerek, güle oynaya vakit geçiriyorlarmış. Bir gün baba kurt yavrularını yanına çağırarak” yavrularım artık çok küçük değilsiniz sizin de yavaş yavaş yiyeceğinizi kendinizin bulma vakti geldi. Annenizle ve benimle birlikte gezerek avlanmayı sizin de öğrenmeniz gerekiyor demiş.” Asil kurt babasının bu konuşmalarını hiç dikkate almazken diğer kardeşleri hemen ertesi günden itibaren anne ve babaları ile birlikte avlanmaya çıkmışlar ve çok kısa zamanda da avlanmayı öğrenmişler. Asil kurt bir zaman ailesinin getirdiği yiyeceklerle karnını doyurmuş ve yine aksisi gibi günlerini oynaya zıplaya geçirmeye devam ediyormuş

Fakat bir gün çok kötü bir şey olmuş, zalim avcılar ailesindeki bütün herkesi bir tuzağa düşürerek ormandan almış götürmüşler. Küçük kurt hem ailesini görememekten dolayı çok üzülüyor hem de günlerdir yiyecek bir şey bulamamanın sıkıntısını yaşıyormuş. Bir gün neredeyse aç-

lıktan ölecekken komşu kurt ailesinden yaşlı kurtla karşılaşmış ve başından geçenleri anlatmış. Yaşlı kurtta onu kendi ailesine alabileceğini ancak tek şartının onun da artık çalışması gerektiği ve ailenin diğer üyeleri ile birlikte yiyecek araması olduğunu söylemiş. Asil kurt buna çok sevinmiş ve yeni ailesiyle birlikte çalışmaya ve mutlu bir hayat sürmeye başlamış. Kendi kendine de “ Rahat bir hayat için çalışmak şartmış. Çilesini çekmediğin hiçbir şeyin mutluluğunu yaşayamıyormuşsun .” demiş.

B-ETKİNLİKLER SÜRECİ

SÖZEL-DİLSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Masal sesli sessiz okunur.

b- Başlık okunarak masal tahmin ettirilir.

c-Masala farklı başlıklar buldurulur.

d- Masal belli bölümlerde kesilerek kendilerinin masalı farklı şekilde tamamlamaları istenir.

e- çalışma ile ilgili akrostiş yaptırılır.

f- Doğru Yanlış oyunu oynanır.

Değerlerle ilgili cümleler yazdırılır. Başlarına D ve Y koydurulur.

Aşağıdaki cümlelerin başlarına D ya da Y koyunuz

- () Ders çalışma bir sorumluluktur.
- () Evdeki çöpleri dökmek babaların görevidir.
- () Eşyalarımızı haftada bir kere toplamalıyız.
- () İnsanlar çalışmadan da başarılı olabilirler.

2- MANTIK-MATEMATİKSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Çevrenizde masaldaki kişilere benzeyen ya da benzemeyenler var mı, varsa bu kişiler nasıl davranıyorlar

b- Masaldaki problem nedir? Bu nasıl çözülüyor?

c- Masalın başını okurken olayların sonucunu tahmin ettiniz mi? Tahmininiz ile kitabın sonu uyuşuyor mu?

d- Kelime bulmaca oyunu oynanır.

Değerlerle ilgili kavramlar harf bulmaca oyundaki gibi tabloya karışık olarak yazılır ve bulmaları istenir.

Aşağıdaki tabloda saklı beş sorumluluk alanımızı bulunuz.

E	J	Ç	E	V	R	E	L	İ
K	İ	L	Z	İ	M	E	T	L
E	I	P	A	R	A	O	Ç	U
V	Ş	A	D	A	K	R	A	K
M	E	S	D	F	H	Y	K	O

(EV-OKUL-ÇEVRE-PARA-TEMİZLİK-ARKA-DAŞ) KELİMELERİ BULDURULMAYA ÇALIŞILIR

3- GÖRSEL-UZAMSAL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Masaldaki kurt ailesinin resmini çizerek boyayınız.

b- Masaldaki en sevdiğiniz bölümün altını renkli kalemle çizin ve altına niçin çok sevdiğinizi anlatınız

c- Masalda olayın geçtiği yeri hayal ediniz ve betimleyiniz?

d- İp –Top Oyunu oynanır.

En az dört kişi karşılıklı oturur. Değerlerle ilgili cümleler söylendikçe top ya da ip topağı istenilen kişiye atılır. Cümleyi söyleyemeyen kişi oyundan çıkar.

Sorumluluk ve Çalışkanlıkla ilgili cümle söyleyiniz ve topu istediğinize atınız

ÖRN:

Ali: Kararlarımızı kendimiz verebiliriz.

Ayşe: Çevre temizliği herkesin sorumluluğundadır.

Ahmet: Çalışmak ibadettir.

Fatma: Planlı çalışmak başarıya götürür.

4- SOSYAL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Masalla ilgili grup içerisinde “Bu masal bize neyi öğretmek istiyor?” etkinliğini yapınız. (Herkesin konuşmasını sağlayınız?)

b- Sınıf gruplara ayrılır ve “Günümüzde artık çalışmanın çok önemi kalmamıştır” fikri üzerinde gruplar tartışılır.

c- Cuf-Cuf Oyunu oynanır.

Değerle ilgili anahtar kelimeler tahtaya yazılır. Başlangıçta öğretmen ya da veli lokomotif olur ve değerle ilgili bir cümle kurar. Daha sonra çocuklardan anahtar kelimelerle ilgili cümle kuranlar sırasıyla vagon olurlar. Her-

kesin bir cümle kurması sağlanır. Cümleyi kuran öndekinin belini tutar ve sınıf ya da oda içinde kıvrıla kıvrıla doluşurlar

(anahtar kelimeler: giysiler, oyuncaklar, başarı, plan, alış-veriş)

Anne (lokomotif): Okuldan gelince giysilerimi çıkarır, dolabıma asarım.

Çocuk 1(vagon): Oynadıktan sonra oyuncaklarımı toplar sepete koyarım.

Çocuk 2 (vagon): başarı cümlesi

Çocuk 3 (vagon): plan cümlesi

Çocuk 4(vagon): alış-veriş cümlesi

5- İÇSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Çalışma ve sorumluluk temalı kişisel şiir yazınız?

b- Sen masaldaki asil kurt olsaydın ve tek kalsaydın neler hissederdin? Sorusuna cevap aranır.

c- Masalda kendine yakın bulduğun ve sevdiğin karakter hangisidir? Niçin?

d- Kitaptan bir karakter seçiniz. Niçin bu karakter hikâyede önemlidir?

e- Tırtıl oluşturma oyunu oynanır.

Öğretmen iki gruplu öğrencileri ard arda sıralar. En öndekilerin eline ip verir. Daha sonra değerlerle ilgili anahtar kelimeleri tahtaya yazar. Çocuklar bu kelimelerle ilgili cümle kurar ve ipi arkadaki arkadaşına verir. En sondaki çocuğa ilk önce hangi grup ipi ulaştırırsa o birinci olur.

Aşağıdaki kelimelerle ilgili cümleleri kurunuz ve ipi arkadaki arkadaşınıza veriniz.

İsraf-canlıları koruma-trafik ışıkları-çalışmak-düzen

6- BEDENSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Masalı grupça canlandırın.

b- Renklerle doğru yanlış oyunu oynanır.

Sınıfta öğrencilere yeşil ve kırmızı kartlar dağıtılır. Değerlerle ilgili olarak öğretmen bir cümle söyler. Cümle doğruysa yeşil karton, yanlışsa kırmızı karton kaldırılır.

Örnek cümleler.

1. Çalışmak ibadettir. (yeşil kart)
2. Hırslı olmak çok iyi bir şeydir. (kırmızı kart)
3. Günümüzün çoğunda uyumalıyız. (kırmızı kart)
4. Sadece kendimiz için değil çevremiz içinde çalışmalıyız. (yeşil kart)
5. Sorumluluklar insanı geliştirmez. (kırmızı kart)

7- MÜZİK-RİTMİK ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Çalışma ve sorumlulukla ilgili şiir yazarak bunu besteleyiniz.

b-Duyguları ritimle anlatma oyunu oynanır.

Oyun:

Çalışma-sorumluluk temalı olumlu, olumsuz cümleler kurulur ve bu cümlelere kalemle ya da cetvelle ritim bulmaları istenir. (Ya da internetten bu cümlelerle fon müziği bulmaları istenir.

ÖRNEK

CÜMLE 1: Ali abi planlı çalıştığı için üniversite sınavını kazandı.. (Coşkulu ritim ya da fon müziği)

CÜMLE 2: Kadrelim Burak annemin verdiği görevleri yapmamış. (Zayıf ritim, hüzünlü fon)

8- DOĞA ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Bir çalışma, sorumluluk tablosu hazırlayarak çalışma, sorumluluk önemine inanan ve inanmayan insanların özelliklerini buraya yazabilirsiniz.

Çalışma ve sorumluluğun gücüne inananlar	planlıdır, azimlidir, pes etmez, sabırlıdır, isteklidir vb
Çalışma ve sorumluluğun inanmayanlar	Dağınıktır, başarısızdır, sabırsızdır, gönülsüzdür vb

b- Söylediğimi sil oyunu oynanır.

Öğretmen tahtaya tablo yapar. Tablo içerisine Değerlerle ilgili kelimeler yazar. Daha sonra bu kelimelerle ilgili cümleler kurar. Öğrencilerde söylenen cümle hangi kelime ile ilgiliyse o kelimeyi siler.

ÖRNEK KELİMELER

Ders	dağıt- mak	öğret- men	temiz- leme	sofra
------	---------------	---------------	----------------	-------

ÖRNEK CÜMLELER

Mutfaktaki her eşya farklı yerdedi. (silinecek kelime: dağıtmak)

Yemek için mutfaktan getirip kurdum. (silinecek kelime: sofra)

Yeni bilgileri orada öğrendim. (silinecek kelime: ders)

Bize hayatı öğretendir. (silinecek kelime: öğretmen)

Dişlerimi fırçaladım. (silinecek kelime: temizlik)

9- ELEŞTİRİSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Grup olarak çalışma, sorumluluk konusunda toplumdaki en önemli eksiklikleri bulun ve sınıfa paylaşın.

b- Toplumumuzda çalışma, sorumluluğu nasıl yayabileceğimiz konusunda öneriler getiriniz.

c- Eğer bu masalı başka bir arkadaşınıza önerirseniz, kitap hakkında ne söylersiniz?

d- Basketi at cümleli kur oyunu oynanır.

Bir karton kutu alınır. İçerisine pinpon topunun girebileceği küçük kartondan daireler yapılır. Dairelerin içerisine Değerlerle ilgili kelimeler. Öğrenciler pinpon topunu bu dairelerden birinin içine atmaya çalışır. Top hangi daireye girerse oradaki değerle ilgili cümle kurulur.

DAİRELERE YAZILABİLECEK KELİMELER

Başarmak-araştırmak-dikkatli dinlemek-bulaşıkları yı-
kamak- izin almak

10-AHLAKİ ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Bu masaldan öğrendiğiniz en önemli şey nedir?

b- Toplumdaki tembelliği önlemek için neler yapabili-
riz?

c- Yazarın masalı yazma amacı sizce nedir?

d- Sesli harf oyunu oynanır

Değerle ilgili yazılan kelimelerdeki sesli harfler hep
aynı ses yapılıdır. (komik durumlar ortaya çıkar)

ÖRNEK

KELİME	YENİ KELİMELER
zafer	Zafar-zefer-zifir-zıfır-zofor-zö- för-zufur-süfür
kural	Karal-kerel-kırıl-kiril-korol-kö- röl-kurul-kürül

11- ESTETİK ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Çalışma ve sorumluluğun başarımız konusunda öne-
mini önce sessizce düşünün daha sonra aklınıza gelenleri
bir kağıda yazarak arkadaşlarınızla paylaşın.

b- Masalda hatırladığınız en ilginç olay nedir?

c- Parmak Soru Oyunu

İki öğrenci karşılıklı olarak kalkar ve beş parmaklarını da kaldırır. Değerle ilgili cümle söyleyen bir parmağını yumar. Bilemeyen öylece kalır. Beş parmağını da ilkönce yuman oyunu kazanır.

KURULABİLECEK CÜMLELER.

Başarmak için çok çalışmalıyız.

Anne ve babamıza ev işlerinde yardım etmeliyiz.

Dinimiz çalışmayı emreder.

Sorumluluk sahibi insanları herkes sever vb.

C-GÜNCEL BİR OLAYLA İLİŞKİLENDİRME YA DA PROBLEM ÇÖZME SÜRECİ

Aşağıdaki olayı problem çözmenin basamaklarına uygun çözmeleri istenir.

OLAY: Sınıftaki arkadaşım Hilal çalışmayı sevmiyor, günün çoğunu tablette ve internette geçiriyor.

PROBLEMİN TANIMI:

PROBLEMİN SEBEPLERİ: (Herkesin görüşü alınmalı)

ÇÖZÜM YOLLARI: (Herkesin görüşü alınmalı)

ÇÖZÜME YÖNELİK GERÇEKLEŞİRİLECEK FAALİYET:

FAALİYET SONUÇLARININ DEĞERLENDİRİLMESİ:

D-DEĞERLENDİRME SÜRECİ

AŞAĞIDAKİ SORULARI BİRLİKTE CEVAPLANDIRMAYA ÇALIŞALIM

1. Çalışkan olmak bize neler kazandırır?
2. Planlı çalışmak ne demek olabilir?
3. Derslerde öğretmenlerimizi nasıl takip etmeliyiz.
4. Aldığımız görevleri yerine getirmezsek ne olur?
5. Sorumluluk kazanma konusunda büyükler çocuklara nasıl yardımcı olabilirler?

E-PEKİŞTİRME-UYGULAMA-PROJE-PERFORMANS SÜRECİ

PROJE 1: Tarihimizde çalışkanlığından dolayı çok başarılı olmuş bir büyüğümüzü araştırın, onunla ilgili bilgileri toplayın ve arkadaşlarınıza bir sunum yapın.

PROJE 2: Çalışma ve sorumluluk üzerine söylenmiş sözlerden grupça bir broşür hazırlayın ve sınıf panosunda sergileyin.

PROJE 3: Evdeki sorumluluklarını temalı bir çalışma yaparak bir gün içerisinde evde yaptıklarınızı fotoğraflayın ve sınıf panosuna asın.

DEĞER ADI: İBADET

Etkinliklerin Sonunda Beklenen Davranışlar

Yaratılış gayesini, kulluğun ne demek olduğunu, ibadetin faydalarını, ibadetin çeşitlerini bilir, ibadetleri yapmaktan zevk alır. İbadet-ahlak ilişkisini kavrar. İbadet aracılığı ile Allah'ı, insanları ve tüm varlıkları daha çok sever. İnsanları sever, sayar, değer verir, kollar, birlik ve beraberliği gözetir, tevazu sahibi olur, yardımlaşır, cömert olur. Abdestin önemini kavrar, abdest almayı bilir, manevi temizliğin önemini kavrar, temizlik iman ilişkisini anlar, temizliği bir hayat kuralı olarak benimser ve uygular, temizlik hastalık ilişkisini kavrar. Kalbi aydınlanır, Allaha şükretmesini bilir, kulluğun zevkine varır, günlük hayatını düzene sokar, stresi azdır, mutludur, kan dolaşımı, kalp ve vücut sağlığı yerindedir, kasları güçlüdür, kötülüklerden uzaklaşır. Allah'ı sever, ona dayanır, güvenir, her işini Allah'a havale eder, cömerttir, empati yapar, çalışkandır, sabreder, huzurludur, ümit vardır.

ETKİNLİKLER

A-HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ

1-MOTİVASYON VE İLGİ ÇEKME BASAMAĞI

Aşağıdaki şiir okunur ve üzerinde konuşulur.

Namaz, hac ve oruçlar

İbadetten sayılır

Dua, şükür, tevekkül

İbadetin süsüdür

Secdeye konan alın

Mahşerde güven demek

Has gönülle ibadet

Cennete adım demek

Niyet Allah rızası

Namaz dinin direği

İbadet herkese farz

Uzak tutma kendini

Müslüman teslim Allaha

İbadet İslami tarz

Hep dışıyla içiyle

Olmalı insan temiz

2- İPUCU VERME BASAMAĞI

Bardakta bul oyunu oynatılarak dersin konusu buldurulur.

Oyun: 5 Tane plastik bardağın bir tanesinin içine konu yazılır ve çocuklara tahmin yoluyla buldurmaya çalışılır.

3-KONU VE AMAÇTAN HABERDAR ETME BASAMAĞI

(Konu ve amaçtan haberdar olan öğrencilerde derse karşı kaygı azalır)

Burada öğretmen çocuklara hitaben “çocuklar biz bu derste dünya ve ahretimizin kurtuluşuna vesile olan değer olan “ibadet” değeri ile ilgili etkinlikler yapacağız” der.

MASAL ADI: HAPİSHANEDE KILINAN NAMAZ

Çok eski zamanlarda Türk illerinde Sungur adında çok âdil bir vali yaşamış. Jandarmaları birkaç hırsız yakalamış, valiye bildirmişlerdi. Getirilirken hırsızlardan birisi kaçtı. O sırada bir demirci, komşu şehre bir iş için gitmiş işini bitirmiş, evine dönüyormuş. Demirci gece eve giderken, jandarmalar yanlışlıkla onu da hırsız diye yakalamışlar ve diğer zanlılarla beraber valiye çıkarmışlar.

Vali demiş ki:

– Hepsini hapsedin!

Bir suçu olmayan demirci, hapishanede hemen abdest alıp, namaz kılmış. Ellerini uzatıp:

”Ya Rabbi! Bir suçum olmadığını ancak sen biliyorsun. Beni bu zindandan ancak sen kurtarırısın!” diye dua etmiş. Vali uyurken rüyasında dört kuvvetli kimse gelip, tahtını ters çevirecekleri zaman uykudan uyanmış. Hemen kalkıp, abdest almış, iki rekât namaz kılmış. Tekrar uyumuş. Tekrar o dört kimsenin tahtını yıkmak üzere olduğunu görmüş ve uyanmış. Kendisinde bir mazlumun âhı olduğunu anlamış.

Vali hemen hapishane müdürünü çağırıp sormuş:

-Acaba bu gece hapishanede mazlum birisi kalmış mı?

Müdür demiş ki:

-Bunu bilemem efendim. Yalnız biri namaz kılıyor, çok dua ediyor gözyaşları döküyor.

-Hemen adamı buraya getiriniz. Demirciyi valinin yanına getirmişler.

Vali hâlini sorup, durumu anlamış ve demiş ki:

-Sizden özür diliyorum. Hakkını helâl et ve şu bin gümüş hediyemi kabul et. Herhangi bir arzun olunca bana gel!

Demirci de cevabında demiş ki:

-Ben hakkımı helâl ettim. Verdiğiniz hediyeyi kabul ettim. Fakat işimi, dileğimi senden istemeye gelemem.

-Neden gelemezsiniz?

Çünkü benim gibi bir fakir için, senin gibi bir sultanın tahtını birkaç defa tersine çevirten sahibimi bırakıp da, dileklerimi başkasına söylemek kulluğa yakışır mı? Namazlardan sonra ettiğim dualarla beni nice sıkıntılardan kurtardı. Pek çok isteğime kavuşturdu. Nasıl olur da başkasına sığırım? Rabbimin rahmet hazinesi sonsuzdur, ben sadece ondan isterim. Kim istedi de o vermedi? Kim geldi de, boş döndü? İstemesini bilmezsen, alamazsın. Huzuruna edeple çıkmazsan rahmetine kavuşamazsın demiş.

Bu sözleri duyan vali hem çok memnun olmuş hem de bundan sonra demirci gibi Allah'ı seveceğine ve her şeyi Allahtan isteyeceğine dair kendi kendine söz vermiş.

B-ETKİNLİKLER SÜRECİ

1. SÖZEL-DİLSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Masal önce sessiz, sonra sesli okunur.

b- Masalda geçen vali, demirci, hapisane kelimelerini kullanarak yeni bir masal oluşturup arkadaşlarınıza anlatınız.

c- Masaldaki ana olaylar nelerdir?

d- Masalı üç cümleyle özetleyiniz.

e- İbadet konusu işlemiş bir dergi inceleyerek özetini çıkarıp arkadaşlarınıza okuyunuz.

f- Meyve ağacı oyunu oynanır.

Çocukların ellerine boş bir ağaç şablonu verilir ve bildikleri ibadetlerin adlarını bu ağacın dallarındaki meyvelerin içlerine yazmaları istenir.

(Çocuklara yardımcı olabilmek amacıyla dua, namaz, oruç, yardımseverlik gibi ibadetler söylenebilir)



f- Vurduğum Bilgisini Söylesin Oyunu oynanır.

Değerle ilgili bilgilerin olduğu kartonlar çocukların ellerine verilir ve tahtada sıralanırlar. Bir ebe karşılarna geçer ve topu onlara atar. Top kime değerse o öğrenci elindeki bilgiyi okur.

ÖRNEK BİLGİLER

1. Namaz imanın alameti, müminin miracı, hesap gününde sorulacak ilk ibadettir.
2. Namazsız insan olmaz.
3. Namaz dinin direğidir. (hadisi şerif)
4. İnsan doğduğunda kulağına ezan ve kamet okunur. Öldüğünde ise namazı kılınır.

2- MANTIK-MATEMATİKSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- “Bence demircinin yaptığı davranış pekte akıllıca değildi” diye bir fikir söyleyen kişiye neler söyleyebiliriz.

b- Masaldaki demirciye benzeyen ya da benzemeyen insanları tanıyor musunuz? Tanıyorsanız bu insanların ortak özellikleri nasıl?

c- bence etkinliği yapılır.

Bence namaz insana.....kazandırır.

Bence oruç insana.....kazandırır.

Bence dua insanakazandırır.

Bence sadaka insana.....kazandırır.

c- Sınıftaki arkadaşlarınızın yaptıkları ibadetlerle ilgili bir bir tablo hazırlayın.

İSİMLER	YAPABİLDİĞİ İBADETLER			
	NAMAZ	ORUÇ	HAC	DUA
ALİ	X	X		X
AYŞE	X	X	X	X
FATMA	X			X

d- Zamana Karşı Oyunu oynanır.

Çocuklara kâğıtlar dağıtılır. Kronometre tutulur ve alarm çalana kadar ibadetlerin bize neler kazandırdığını yazmaları istenir. Süre sonunda en çok yazan grup kazanır.

ÖRNEK

1. Allah'a yaklaştırır.
2. Rahatlatır.
3. İnsanları birbirine yaklaştırır.
4. Sağlıklı bir hayat kazandırır.
5. Toplumda sevgi, saygıyı artırır.
6. Cennete gitmemize sebep olur,
7. Zorluklara karşı dayanma gücü kazandırır.

Düzenli bir hayat kazandırır vb.

e- Herkes sahibini Bulsun Oyunu oynanır.

Öğrenciler iki gruba ayrılır. Bir gruba değerle ilgili cümleler, diğer gruba da o cümlelerle ilgili kavramların yazıldığı kâğıtlar verilir. Öğrenciler sınıfta karışık gezerken öğretmen “Herkes sahibini bulsun” komutunu verir ve öğrenciler aynı konudaki bilgileri ve başlıkları yan yana getirerek sıraya girer, bilgisini okur. En son sıraya giren ikili elenir.,

ÖRNEK

CÜMLELER	KAVRAMLAR
Besmele her hayrın başıdır.	Farz olan besmele
Rahman ve rahim olan Allah’ın adıyla	Güzel işler
Kurban kesilirken söylediğimiz besmele.	Besmelenin manası

f- Yarım Bırakılan Kelimeyi Tamamlama Oyunu oynanır.

Öğretmen istenen kelimenin yazılışını yarıda bırakarak çocukların tahtada ya da defterlerinde tamamlamalarını ister.

ÖRNEK

ABD... .. (ABDEST) RU... .. (RUKU)

g- Alfabetik Sıra Oyunu oynanır.

Kişi sayısı kadar sandalye halka şeklinde dizilir ve katılımcılardan değerle ilgili kavramların yazıldığı kartonları

ellerine alarak sandalyelerin üstüne çıkması istenir. Hiçbir şekilde konuşmadan ve sandalyeden yere inmeden alfabetik sıraya geçmeleri istenir. Not: Başlangıç – bitiş noktalarını ve hareket yönünü oyunu yürüten kişi belirleyebilir ya da tamamen katılımcılara bırakır.

ÖRNEK KELİMELER

SECDE-TEKBİR-TAHİYYAT-ABDEST-HUZUR-RUKU

3- GÖRSEL-UZAMSAL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Masaldaki olayları anlatan bir resim sunumu yapalım.

b- En çok sevdiğiniz bir ibadeti resimlerle anlatınız.

c- Hiç hayatınızda hapishanede buldunuz mu? Eğer bulduysanız, burayı nasıl buldunuz?

d- Sözcük Avı Oyunu oynanır

Tahtaya ya da deftere ibadet adlarının olduğu bir kelime tablosu yapılır. (Kelime Bulmaca gibi) Tablo içerisinden grupların ya da öğrencilerin ibadetleri bulmaları istenir. En çok bulan kazanır.

ÖRNEK

Aşağıdaki tablodan ibadet adlarını bulalım.

hac	arkadaş	Okul	Sınıf	Güzel ahlak	Para
Mal	zenginlik	oruç	Kalem	hoşgörü	Silgi
abdest	Kuş	zekat	Su	Namaz	namaz
Cami	selam	Yol	Ayna	sevgi	Tarak
Gülmek	Ağlamak	iyilik	Tartışma	Koşma	Bakma
saygı	sadaka	Deniz	dua	göl	kurban

e- Kuralına Uy Oyunu oynanır.

Çocuklar gruplar halinde tahtaya çıkarak belli kurallar doğrultusunda değerle ilgili cümleler yazarlar.

ÖRNEK

KURAL 1: Cümleliz beş kelime olsun ve ikinci kelimenin ilk harfi ç olsun.

ÖRNEK CÜMLE: Namaz çok önemli bir ibadettir.

KURAL 2: Cümleliz dört kelime olsun ve dördüncü kelimenin ilk harfi y olsun.

ÖRNEK CÜMLE: Namaz insanı Allaha yaklaştırır.

4- SOSYAL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Masaldaki demircinin yerinde olduğunuzu düşünün. Hapishaneden çıkmak için hangi kararları alır ve uygulardınız?

b- Hayatınızda yapabileceğiniz beş ibadet örneğini arkadaşlarınızla belirleyerek bunları nasıl uygulayacağınız konusunda sınıfa sunum yapınız.

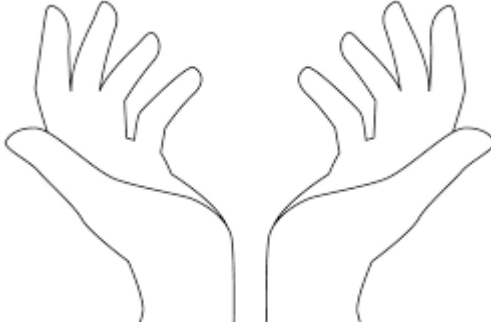
c- Namaz kılmak için hangi hazırlıkların yapıldığını sonuçta nasıl namaz kılındığını grupça konuşun ve seçtiğiniz bir sözcü aracılığı ile sınıfa da sunum yapınız.

d- Değerli Elim Oyunu

Her öğrenci boş bir kâğıda elini çizer. Daha sonra parmakların olduğu yerlere en çok sevdiği ibadetlerin adlarını yazar. Sonra boyar, birbirlerine dağıtırlar ve panoya yapıştırırlar.

ÖRNEK

Aşağıdaki elin parmaklarına en sevdiğiniz ibadetleri yapalım ve sonra da boyayalım.



e- Önce Sıralan Sonra Oku Oyunu oynanır.

Tahtaya 5 öğrenci dizilir her birine rakamlar ve öğrenilen bilgilerin olduğu kâğıtlar karışık olarak verilir. Öğretmenin başla komutuyla öğrenciler önce küçükten büyüğe sıralanır, sonra bilgilerini okurlar.

ÖRNEK BİLGİLER

1. Dua ibadetin en kestirme halidir.
2. Dua ibadetin ta kendisidir. (hadisi şerif).
3. Dua Allahın rahmet hazinelerine ve cennete ulaşmak için bir anahtardır.

4. Kime dua kapısı açılmışsa ona rahmet ve bereket kapıları açılmıştır. (hadisi şerif)
5. Ayet: bana dua edin ki kabul edeyim.

5- İÇSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Demirci namaz kılıp dua etmeseydi, neler olabilirdi?

b-Çocuklara ve gençlere ibadet etmeyi sevdirmek için yapılması gerekenlerle ilgili bir liste hazırlayıp arkadaşlarınıza sunun.

c- Masalda kendine yakın bulduğun ve sevdiğin karakter hangisidir? Niçin?

d-. Eğer bu masaldaki karakterlerden biriyle tanışma şansınız olsaydı, onlara ne sorardınız?

e- Mutlu bir hayat için yapmam gereken ibadetler konulu bir hedef tablosu yapınız ve arkadaşlarınızla paylaşınız.

f- En Çok Bunu Sevdim Oyunu oynanır.

Tahtaya ya da deftere içerisinde ibadetlerin olduğu tablo yazılır. Çocuklardan bu ibadetlerden en çok hangisini seviyorsalar onun altına isimlerini yazmaları istenir. Daha sonra aynı kutucukta isimleri olanlar birbirleriyle o kavramlar üzerinde konuşurlar.

ÖRNEK

Aşağıdaki ibadetlerin hangisini seviyorsanız altına adınızı yazınız ve niçin sevdiğinizi birbirinize anlatınız.

Namaz (Ali-Ayşe)	Dua (Esra-Elif)	İyilik etmek (Can-Veli)
---------------------	--------------------	----------------------------

6- BEDENSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Masalı canlandırınız.

b- hapishane, namaz, dua kelimelerini sessiz sinema oyunuyla arkadaşlarınıza buldurun.

c- İbadet adında bir maket ev yaparak pencerelerine ibadetlerin faydaları ile ilgili cümleler yapıştırınız.

d- Namaz, dua, abdest, sadaka, hac, kuran okuma ibadetleri işaret diliyle buldurulmaya çalışılır.

e- Cevapla Topu At Oyunu oynanır.

Tahtaya ya da deftere ibadetle ilgili cümleler ve onunla ilgili ibadet adları yazılır. Belli sayıda öğrenci tahtaya kalır. Sırasıyla öğrenciler önce cümleyi sonrada cümleye ait ibadeti bulmaya çalışır. Doğru bildiyse topu istediği öğrenciye atar ve topu alanda ayını şekilde oyunu devam ettirir.

ÖRNEK

Aşağıdaki tabloda sırasıyla önce soldaki sütunda cümleyi okuyup, sağdaki sütundan hangi ibadetle ilgili olduğunu bulup, topu istediğiniz arkadaşınıza atabilirsiniz.

s. no	Cümle	ibadet
1	Abdest alıp, okumaya başladım.	oruç
2	Babamın ellerinden öptüm.	namaz
3	Sahura kalktım.	Kuran
4	Seccadeyi serdim..	Dua
5	Allah'a yalvardım.	Saygı

f- Bul Bakalım Oyunu

Öğrenciler ikişer gruplanır, birisi dışarı çıkar. Öğretmen değerle ilgili bilgilerin yazıldığı cümlelerin olduğu kâğıtları diğer öğrenciyle birlikte sınıfta saklar. Daha sonra dışarıdaki öğrenci içeri çağrılır, içerdeki çocukta yönlendirme cümleleri kurarak çocuğun bilgiyi bulmasını sağlar. (Bilgimiz sarı saçlı kızın defterinin içinde vb)

ÖRNEK BİLGİLER

1. Kuran'da surelerin başında Besmele bulunur.
2. Besmele kulluk bilinciyle hayatı anlamlandırır.
3. Kötü işlerin başında besmele çekilmez.

g-Topu geçir soruyu bil oyunu oynanır.

Öğrenciler iki eşit gruba ayrılır. Birbirlerinin enselerini görecektek şekilde iki ayrı sıra oluşturulur. Bacak aralarından top geçecek şekilde bacaklar açılır. Sıra başlarındaki ilk çocuklara top verilir. Bacak aralarından geçerek en arkadaki çocuğa gelen topla birlikte çocuk tahtaya kalkar ve konu ile ilgili sorulan soruyu cevaplar ve puanı alır. En çok puanı alan grup kazanır.

SORULABİLECEK SORULAR

- 1-Farz olan abdest hangisidir?
- 2- Vacip olan abdest hangisidir?
- 3- Kızgınlık anında ne yapmalıyız

7- MÜZİK-RİTMİK ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Namaz başlıklı bir şiir yazın ve bunu besteleyip şarkı haline getirin.

b- İnternette ibadetlerle ilgili bir ilahi bularak sınıfça söylemeye çalışın

c- Düello Oyunu oynanır.

Sandalye kapmaca oyunundan yararlanır. Sandalyeler dizilir müzik çalar, müzik durduğunda ayakta kalan ve kırmızı (ya da önceden belirlenen) sandalyede oturan öğrenciler düelloya çıkarlar. İbadetle ilgili sorular sorulur. Bilemeyen oturur bilen devam eder.

ÖRNEK SORULAR

1. Bizi yoktan var eden kimdir?
2. İbadetlerle kime teşekkür etmiş oluruz?
3. Biz ne ile Allah'a yaklaşırız?
4. Ahlakımızın güzelleşmesi için ne yapmalıyız?
5. Günde 5 defa yaptığımız ibadet nedir?
6. Hangi ayda oruç tutulur.
7. Hac için nereye gidilir?
8. Namazda nereye yöneliriz?
9. Namazda alnımızı yere koymaya ne denir?
10. Allah'ın yasakladığı şeylere ne denir?

d- Postacı Oyunu oynanır.

Bir öğrenci postacı olarak seçilir. Bir poşet ya da çantanın içerisine değerle ilgili cümleler yazılır. Öğrenci sınıftan içeri girince hep birlikte bak postacı geliyor şarkısı

söylenir. Postacı çocuk bilgileri istediği öğrenciye dağıtır. Bilgisini alan öğrencide bilgisini sınıfa okur.

ÖRNEK BİLGİLER

Duanın sonucunu Allahtan hemen beklememeli. Biraz sabretmeliyiz.

2-Dua, kulun Allah'a yalvarması, halini arz etmesidir

3-Dua, kulun içini dökmesi, ihtiyaçlarını dile getirmesi demektir.

4- Dua, sadece namazlardan sonra değil, günün her anında yapılabilir.

8- DOĞA ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Masaldaki olayların geçtiği yerleri hayal ederek buraların nasıl yerler olabileceği konusunda bir rapor hazırlayınız.

b- İnternette insanların yaptıkları ibadetleri inceleyerek gözlemlerinizi sınıfa paylaşınız.

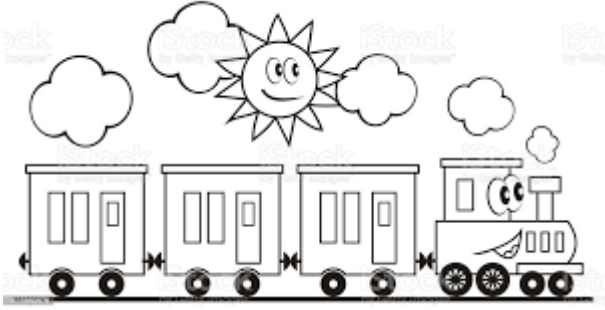
c- Bir camiye giderek orada gözlemlene yapınız ve bir rapor hazırlayarak arkadaşlarınıza anlatınız.

d- Treni Çalıştır Oyunu oynanır.

Tahtaya ya da deftere 2 öğrenci ya da iki grup çıkarılır. Tahtanın ya da defterin iki yanına belirlenen sayıda vagonu olan trenler çizilir. İbadetle ilgili sorular sorulur. Verilen her doğru cevapta vagonlar birleştirilir. Bütün vagonları ilk önce birleştirip treni çalıştıran kişi ya da grup kazanır

ÖRNEK

Aşağıdaki sorulara doğru cevap veren vagonları birleştirecek ve vagonların hepsini ilk önce



(üç vagon var üç soru sorulacak)

1. Namazdan önce yaptığımız bir ibadettir (abdest)
2. Namaz kıldığımız mekândır. (cami)
3. İnsanlara eşit davranmaktır. (adalet)

e- Gözüm kapalıda bulurum oyunu oynanır.

Öğretmen tahtaya bir ev ya da ağaç resmi çizer. Bunların her bir bölümüne değerle ilgili bilgilerin olduğu cümleler yazılır. Tahtaya gözleri kapalı olarak kaldırılan öğrencilerden istenen cümleleri bulmaları istenir. Bulan kazanır.

ÖRNEK



Besmele berekettir.	Besmele Allahı hatırlamaktır.
Besmele başarıdır.	Yemeğin başında besmele çekilmelidir

9- ELEŞTİRİSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Masalda beğenmediğiniz bir davranış var mı, niçin?

b- Sınıfınızda ya da ailenizde ibadetlerini yapmaktan isteksiz davranan insanlar var mı varsa nasıl davrandıklarını hakkında arkadaşlarınıza bilgi beriniz.

c- Namazlarını çok çabuk kılan insanlara neler söyleyebiliriz?

d- Zamanla Yarışalım oyunu oynanır.

Tahtaya ya da deftere ibadet isimleri yazılır ve yanlarına da puan değeri yazılır. Çocuklar bireysel ya da grup olarak ayrılır. Belli bir zaman diliminde (2-3 dakika gibi) o değerlerle ilgili cümle kurarlar. Süre sonunda kurulan cümleler puan değerleriyle çarpılıp, toplam puan bulunur. En çok puan alan kazanır.

ÖRNEK

Aşağıdaki tabloda adları ve puanları belirlenmiş ibadetlerle ilgili 2 dakika içerisinde cümleler yazmaya çalışalım.

ibadetler	Güzel ahlak	Çalışmak	Te-mizlik	oku-mak
Puan değeri	10	9	8	7

10-AHLAKİ ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- İbadet etme ve kulluk arasında nasıl bir ilişki olabilir?

b- Masaldaki ahlaki davranış hangisiydi, niçin?

c- Namaz kılmasını bilmeyen, Kuran okumasını bilmeyen insanlara nasıl yardımcı olabiliriz.

d- Katlı Kâğıtta Ne Var Oyunu

İbadetleri içeren cümleler kelime kelime kesilir, katlanır ve bir poşete konur. Öğrenciler kesilmiş ve katlanmış kelimelerden ibadetle ilgili anlamlı cümleler kurmaya çalışırlar.

ÖRNEK

Aşağıdaki kelimeleri kesip, katlayıp, karıştırdıktan sonra arkadaşınıza verin. Onsan anlamlı bir cümle kurmasını isteyin.

1. yaratılmıştır-insanlar-için-ibadet- Allah'a-etmek
2. ibadettir-ruhumuzun-gıdası da
3. hoşuna-her-Allah'ın-giden-ibadettir-şey
4. yapılır-ibadetler-için-yalnız-Allah

5. yapmalıyız-ibadetleri-görüymüş-gibi-Allah'ı

e- Bilgi Felek Oyunu oynanır.

A4 kâğıdına çember çizilir. 5 öğrenci çemberin etrafında dizilir. Çemberin içerisi dilim dilim ayrılır ve her dilime değerle ilgili öğrenilen bilgilerle ilgili cümleler yazılır. Bir kalem alınır A4 kâğıdının tam ortasında çevrilir. Kalem hangi cümlenin hizasına gelirse o öğrenci o cümleyi söyler.

ÖRNEK

AŞAĞIDAKİ ÇEMBERİN HER BÖLÜMÜNE BİR BİLGİ YAZILIR. YAZILABİLECEK BİLGİLER.



1. Kim güzelce abdest alırsa onun günahları affedilir. (hadisi şerif)
2. Allah yaptığı işi güzel yapanı sever. (hadisi şerif)

3. Abdesti güzel almak demek farzına, sünnetine ve edeplerine dikkat ederek almak demektir. Kim böyle abdest alırsa küçük günahları affolur.
4. Abdest hem maddi temizliği hem de manevi temizliği sağlar. Yani hem vücudu temizler hem de günahları temizler.
5. Abdest güzellik ve temizlik anlamına gelir.

11- ESTETİK ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Daha mutlu bir dünya için ibadetlerin önemi ne olabilir? Arkadaşlarınızla tartışarak sınıfa sunum yapınız.

b- İbadetlerimiz konulu afişler hazırlayarak bunları süsleyiniz.

c- Masalda hatırladığımız en ilginç olay nedir?

d- Allaha en yakın olduğumuz secde anında neler düşünmeliyiz?

e- Şans Çubuğu Oyunu oynanır.

Öğrenciler ellerine değerle ilgili öğrenilen bilgilerin olduğu kağıtları alarak halka olurlar. Ortada bir öğrenci eline bir çubuk alır ve çubuğu rast gele yere bırakır. Çubuk kime doğru düşerse o bilgisini okur ve dışarı çıkar. En son öğrenci kalana kadar devam eder.

ÖRNEK CÜMLELER

1. Allah katında bizim ehemmiyetimiz, değerimiz duamız sayesinde.

2. Duada ihtiyaçlarımızı gidermesi için gönülden Allaha yalvarırız.
3. Allah'ın bütün sevgili ve değerli kullarının hayatında dua çok önemli bir yer tutar

C-GÜNCEL BİR OLAYLA İLİŞKİLENDİRME YA DA PROBLEM ÇÖZME SÜRECİ

Aşağıdaki olayı problem çözmenin basamaklarına uygun çözmeleri istenir.

OLAY: Osman'ın amcası ibadet etmenin insana hiçbir şey kazandıramayacağını söylüyormuş.

PROBLEMİN TANIMI:

PROBLEMİN SEBEPLERİ: (Herkesin görüşü alınmalı)

ÇÖZÜM YOLLARI: (Herkesin görüşü alınmalı)

**ÇÖZÜME YÖNELİK GERÇEKLEŞİRİLECEK
FAALİYET:**

FAALİYET SONUÇLARININ DEĞERLENDİRİLMESİ:

D-DEĞERLENDİRME SÜRECİ

AŞAĞIDAKİ SORULARI BİRLİKTE CEVAPLANDIRMAYA ÇALIŞALIM

1. İnsanlar niçin yaratılmıştır?

2. Bedenimiz ve ruhumuzun ihtiyaçlarını nasıl giderebiliriz?
3. İbadetlerimize 10 tane örnek yazınız.
4. İbadetlerimizi kimlerden öğreniriz?
5. İbadet yapan ve yapmayan insanları karşılaştırınız.
6. İbadet etmenin ahlakımıza nasıl etkisi olur?
7. Besmele ne demektir?
8. Bismelenin faydaları nelerdir?
9. Nerelerde besmele çekilmez?
10. Abdest nasıl alınır?
11. Abdest almanın faydaları nelerdir?
12. Ne zaman abdest almalıyız?
13. Namazın faydaları nelerdir?
14. Cemaatle namaz niçin önemlidir?
15. Namazda tadili erkân ne demektir?
16. Namazda kalbimiz nasıl olmalıdır?
17. Dua nedir?
18. Duanın faydaları nelerdir?
19. Ne zaman dua edilmelidir?
20. Dua ibadet midir, niçin?
21. Duada Allahtan neler isteriz?

E-PEKİŞTİRME-UYGULAMA-PROJE-PERFORMANS SÜRECİ

PROJE 1: Temel ibadetlerimiz konusunda grupça resimli bir afiş çalışması yaparak sınıfta sergileyiniz.

PROJE 2: Cami imamıyla ibadetlerin bize kazandırdıkları konusunda bir röportaj yaparak elde ettiğiniz bilgileri sınıfa paylaşınız.

PROJE 3: Okulda ya da etrafınızdaki insanların ibadetler konusundaki görüşlerini anlayabilmek için bir anket çalışması yapın ve sonuçlarını arkadaşlarınızla paylaşın.

Örnek sorular:

- 1- Hangi ibadetleri yapabiliyorsunuz?
- 2-İbadetlerin size faydaları neler oluyor?
- 3-Çocuklarınıza ibadetleri sevdirmek ve öğretmek için neler yapıyorsunuz?

DEĞER ADI: GÜZELİ –İYİYİ-HELALİ-TE- MİZİ ARAMA

Etkinliklerin Sonunda Beklenen Davranışlar

Temizlik ve çeşitlerini biri, her işinde güzel olanı arar ve yapar, görgü kurallarına uyar ve yapar, nimetlere şükreder, ayırt etmez, saygılıdır, sever, helal ve haramı ayırt eder

ETKİNLİKLER

A-HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ

1-MOTİVASYON VE İLGİ ÇEKME BASAMAĞI

Öğretmen sınıfa girince aşağıdaki tekerlemeyi söyle.

TEMİZLİK TEKERLEMESİ

Sabun, Fırça, Şampuan
Çıktık Çevre Yoluna
El Vurduk, Ayak Vurduk
Dizim Dizim Dizildik
Fırça Önde Başkomutan
Şampuan Çekilin Dedi Yoldan
Hop Dedi, Hup Dedi
Sabun Bu Oyunun Galibi

2- İPUCU VERME BASAMAĞI

Konumuz kimde oyunu oynanır.

Oyun:

Beş, altı öğrenci tahtaya kaldırılır ve arkaları sınıfa döndürülür. Konunun başlığının yazılı olduğu karton her-

hangi birinin eline verilir. Bir ebe seçilir arkadaşlarının sırtına vurarak konun kimde olduğunu bulmaya çalışır. En fazla iki hak verilir, bulursa alkışlanır, bulamazsa yeni ebe seçilir.

3-KONU VE AMAÇTAN HABERDAR ETME BASAMAĞI

(Konu ve amaçtan haberdar olan öğrencilerde derse karşı kaygı azalır)

Burada öğretmen çocuklara hitaben “çocuklar biz bu derste bize yaşamımızdan zevk almamızı sağlayan değer olan “güzeli –iyiyi-helali-temizi arama” değeri ile ilgili etkinlikler yapacağız” der.

MASAL ADI: BİN ALTIN

Gencin birisi Kabe’de hep,

– “Ey doğruların yardımcısı olan Allah’ım, Ey haramdan sakınanların yardımcısı olan Allah’ım, sana hamdü sena ederim,” diye dua eder.

Bu durum herkesin dikkatini çeker. Birisi: – “Neden hep aynı duayı yapıyorsun, başka bir şey bilmiyor musun?,” der. O da anlatır:

Yedi sekiz sene önce yine Kabe’de iken içi altın dolu bir torba buldum. Tam bin altın vardı. İçimden bir ses:

– “Bu altınlarla, şunları şunları yaparsın” diyordu. Hayır dedim kendi kendime. Bu benim değil. Başkasının malı, kullanmam haram olur dedim.

Bu sırada birisi – “Şöyle bir torba bulan var mı?” diye bağırdı. Çağırdım onu. – “Nasıl bir torbaydı? İçinde

ne vardı?” diye sordum. Torbayı tarif etti ve “İçinde bin altın vardı” dedi.

– “Torban burada.” diyerek verdim. Adam torbayı açıp bana otuz altın verdi. Pazara gittim. Temiz yüzlü genç bir esiri överek satıyorlardı. Gencin temizliği dikkatimi çekti. Yanlarına gittim,

– “Bu köle için ne istiyorsunuz?” dedim. “Otuz altın dediler”. Adamdan aldığım otuz altını verip genci satın aldım. Bir iki yıl geçti. Genç çok çalışkan, çok edepli idi. Onu aldığıma çok memnun olmuştum. Bir gün onunla giderken karşıdan iki üç kişi geliyordu. Genç bana dedi ki,

– “Efendim, ben Fas kralının oğluyum. Bu gelenler babamın adamları. Beni buldular. Senden beni satın almak isterler. Sen iyi bir insansın. Onlara otuz bin altından aşağıya satma.” dedi. O kişiler yanıma geldi.

– “Bu esiri bize satar mısın?” dediler. “Satarım.” dedim. “Altmış altın verelim.” dediler. Ben de “Olmaz.” dedim. – “Sen bunu pazardan otuz altına almadın mı? Biz sana iki mislini veriyoruz” dediler.

– “Öyleyse gidin pazardan alın.” dedim. Arttıra arttıra yirmi bin altına kadar çıktılar. Otuz bin altından aşağı olmaz dedim. Çaresiz kabul ettiler. Ben o otuz bin altın ile işyerleri açtım. Ticaret yaptım. Daha çok zengin oldum.

Allah’a hamd ederim

Bir gün bana arkadaşlarım, – “Çok zengin bir ailenin iyi bir kızı var. Babası yeni vefat etti. Onunla seni evlendirelim.” dediler. – Ben de “Olur.” dedim. Nikah kıyıldı. Deve yükleri çeyizini getirdiler. Çeyiz arasında bir torba dikkatimi çekti. Kıza, “Bu nedir?” dedim.

– “İçinde 970 altın var. Babam Kâbe’de bunu kaybetmiş. Bulan gence otuzunu vermiş. Kalanını da bana hediye etti. Çeyizine koyarsın dedi” diye anlattı. Demek ki bulduğum altınlar benim rızkım imiş. Vermese idim haram yoldan gelecekti. Şimdi helal yoldan yine bana geldi. Bana yardım edip haramlardan koruyan, nice nimetler ihsan eden yüce Rabbime hamd ederim.

B-ETKİNLİKLER SÜRECİ

1. SÖZEL-DİLSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a-Masal önce sessiz, sonra sesli okunur.

b-Masala farklı başlıklar buldurulur.

c-Masal belli bölümlerde kesilerek diğer kısımları farklı tamamlattırılır.

d- Balonla Bilgi Oyunu oynanır.

Tahtaya değerle ilgili beş cümle yazılır. Bir öğrenci balonu başına koyar ve hareket eder. Hareket ederken de öğrenilen bilgileri söylemeye başlar. Balonları düşürmeden en çok bilgi söyleyen kazanır.

ÖRNEK CÜMLELER

1. Yemekten önce ve sonra elleri yıkamak peygamberimizin sünnetidir.
2. Sağ elle yiyip içmek peygamberimizin sünnetidir.

3. Yemeğin başında besmele çeken sonunda da Allaha hamd edenin Allah günahlarını bağışlar.
4. Yemeğin başında besmeleyi unutan bismillahi evvelihu vel ahiruhu (başında ve sonunda bismillah) der.
5. Şeytan sol eliyle yiyip içermiş onun için biz sağ elle yiyip içmeliyiz

2-MANTIK-MATEMATİKSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a-Kelime bulmaca oyunu oynanır.

h	ş	a	i	y	i
e	k	r	v	r	k
l	r	ç	ş	b	ö
a	a	n	d	f	t
l	l	e	g	h	ü
a	s	g	w	d	d
z	m	a	r	a	h

BULUNACAK KELİMELER: helal-haram-iyi-kötü-kral-geç

b-Bence Oyunu Oynanır.

Bence helal demek.....demektir.

Bence haram demek.....demektir.

Bence doğruluk demek.....demektir

c- Tünelde Bilgim kaldı oyunu oynanır.

Belirli sayıda öğrenciden oluşan iki grup öğrenci karşılıklı olarak el ele tutuşur ve iki tünel oluşturulur. Tünelin başlangıcında 3 er öğrenciden oluşan iki grup öğrenci daha olur. Tünelin içindeki çocukların herhangi birisinin eline o derste öğrenilen bilgilerden birisinin olduğu kâğıt verilir. Komutla birlikte dışarıdaki öğrenciler sırayla girerek içerdeki bilgiyi bulmaya çalışır. Bilgiyi bulan sınıfa okur.

ÖRNEK CÜMLELER

1. Yemeği başkalarının önünden değil kendi önümüzden yemeliyiz.
2. Hoşlanılmayan yemek kötülenmemeli.
3. Yemeği tüm aile fertleri birlikte topluca yemeli.

3-GÖRSEL-UZAMSAL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a-Masalın en sevdiğiniz bölümünü resimle anlatınız.

b-Masaldaki gencin özelliklerini gösteren bir tablo hazırlayın.

c-Grupça helal ve haram konusunda bir broşür hazırlayın.

d-İnternette yararlanarak helal-haram konusunda bir karikatür yapın.

e-Bilgiler hangi yönde? Oyunu oynanır.

Tahtaya yönleri gösteren bir şekil çizilir. Her yöne değerle ilgili kelimeler ya da cümleler yazılır. İki grup öğrenci karşılıklı olarak dizilir ve sırasıyla öğrenciler bir yön adı söylerler. Karşıdaki gruptaki öğrencilerden aynı hizadaki olan o yöndeki kelimeyle ilgili bir bilgi ya da cümle söyler. Söyleyemezse grup azalır.

ÖRNEK

Yenilmeyen yemekler ziyan edilmemeli.	
Yemeğe önce büyükler başlamalı	<p>ANA YÖNLER</p> <p>KUZAY</p> <p>BATI</p> <p>GÜNEY</p> <p>Fazla değil ölçülü yenmeli</p>
Artık yemek bırakılmamalı	

BİRİNCİ GRUP ÖĞRENCİLER SORUYOR? DOĞUDA NE VAR?

İKİNCİ GRUPTAKİLER CEVAP VERİYOR: Fazla değil ölçülü yenmeli.

4-SOSYAL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

- Doğruluk konusunda bir konuşma hazırlayarak gruba ve arkadaşlarınıza sunum yapın.
- Helali, haramı düşünmeyen bir insanın toplumdaki yerini grupça ve sınıfça tartışınız.
- Bilgim Tahtanın neresinde Oyunu oynanır.

Değerle ilgili bilgiler tahtanın değişik yerlerine karışık olarak yazılır. Seçilen ebeye gözleri kapatılarak herhangi bir bilginin yeri sorulur. Ebe elleriyle bilginin yerini göstermeye çalışır. Doğru gösterirse kazanır.

ÖRNEK

Lokmalar küçük olmalı, iyice çiğnenmeden yutulmamalı.	
cek şeyin kabı temiz ve helal olmalı	İçile-
Oturarak içilmeli	
Peygamberimiz su içerken üç yudumda içerdi	
için şarttır	Temizlik sağlık

5- İÇSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

- Masaldaki gencin yerinde olsaydın neler hissederdin.

b-Sana göre doğru musun, yoksa değil misin, eğer doğruysan buna davranışlarından üç örnek ver.

c- Güldür Bizi Oyunu oynanır.

Sınıf iki gruba ayrılır. Bir grup değerle ilgili sorular sorar, diğer grupta o sorulara komik cevaplar bulmaya çalışır.

ÖRNEK

SORU: Tırnaklarını ne kadar zamanda kesersin?

CEVAP: sık sık keserim, altı ayda bir

SORU: Helalinden bir oturuşta kaç ekmek yersin?

CEVAP: Fazla yemem sadece 3 tane.

6- BEDENSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a-Masalı grupça canlandırın.

b-Masaldaki kızı, genç ile ilgili düşünceleri konusunda konuşturun. (genç nasıl birisi?)

c- Bilgileri Biriktir Oyunu oynanır.

Sınıf gruplara ayrılır, Her gruba bir ped şişe verilir. Daha sonra öğretmen değerle ilgili bildiklerini kâğıtlara yazarak belli bir süre içinde ped şişenin içine konmasını söyler. Süre sonunda en çok bilgi biriktiren grup kazanır.

ÖRNEK CÜMLELER

1. Allah temizlik için gökten su indirmiştir.
2. Temiz olmayanlar ibadetlerini yerine tam olarak getiremezler.

3. İslam dini temizlik dinidir.
4. İki çeşit temizlik vardır. 1. Maddi temizlik (dış temizlik) 2. Manevi temizlik (iç temizlik).
5. Maddi temizlik: saç-beden-tırnak-dış-ev-okul-çevre-elbise temizliğidir.
6. Manevi temizlik: kin, öfke, yalan, haset gibi kötü huylardan kalbimizi temizlemektir.

7- MÜZİK-RİTMİK ZEKÂ ETKİNLİĞİ

- a) Doğruluk konusunda bir şiir yazarak bunu bes-teleyin.
- b) İnternette temiz-helal konulu şarkıları bularak sınıfça söyleyin.

8- DOĞA ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a-Masaldaki olayları maddeler halinde kısaca açıklayın.

b- En Çok Hatırlama Oyunu oynanır.

Değerle ilgili bilgiler tahtaya yazılır. Öğrenciler bireysel ya da grup olarak tahtaya kalkarlar. Bilgilere tekrardan bakarlar ve sırtlarını dönerler. En çok bilgi hatırlayanlar kazanır.

ÖRNEK CÜMLELER

1. Peygamberimiz özellikle cuma günleri ve bayram günlerinde yıkanır, temizlenir ve güzel elbiseler giyinirdi.
2. Cennete ancak temiz olanlar girer (hadisi şerif)

3. Temizlik ve Müslümanlık et ve tırnak gibi birbirinden ayırlamaz.
4. Temizlik imanın yarısıdır. (hadisi şerif)

9- ELEŞTİRİSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a-Masaldaki yanlış gördüğün bir şey var mı?

b-Masaldaki gençle karşılaştın onu nasıl tebrik ederdin?

c-Tek Hakkın Var Oyunu

Öğretmen değerle bilgilerin olduğu cümleleri tahtaya maddeler halinde yazar. Daha sonra öğrencilere bu bilgilerden sadece birini arkadaşına anlatma hakkın var. Hangisini niçin anlattırısın diye bir soru sorar ve öğrencilerin cevaplarını sınıfa okumalarını sağlar.

ÖRNEK CÜMLELER

1. Allah güzeldir, güzeli sever.
2. Kişiyi değerli kılan güzel elbiseler değil, güzel ahlakıdır, becerisidir, bilgisidir.
3. Yiyecekler gibi elbiselerde Allah'tan bize bir nimettir.

Peygamberimiz elbiselerimizin temiz ve sade olmasını tavsiye etmiştir

10-AHLAKİ ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a-Masalda gencin hangi ahlaki özelliklerinden bahsedilmiş?

b-Bir evde doğruluk yoksa o ev neleri kaybetmiştir.

c- Aşağıdan Yukarıdan Oyunu oynanır.

Öğretmen değerle bilgilerin olduğu cümlelerin kelimelelerinin alt alta karışık olarak yazıldığı tablolar oluşturur. Öğrenciler bireysel ya da grup olarak bu cümleleri bulmaya çalışırlar.

ÖRNEK

1	2	3	4
ÇOK	BİR	GÜZEL AHLAK	HELALİN- DEN
TEMİZ- LERİ	ABDET	KILAR	YEMEK
SEVER	ÇEŞİDİDİR	DEĞERLİ	ALLAH'IN
ALLAH	TEMİZLİK	İNSANI	EMRİDİR

11- ESTETİK ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a-İçinde yaşadığımız toplumu doğruluk ve helali arama yönünden nasıl buluyorsunuz örnekleri ile anlatınız.

b-Ne Alaka Oyunu oynanır.

Öğretmen tahtaya gelişigüzel cümleler yazar. Daha sonra öğrencilere yazdığı cümleleri eliyle gösterir Öğrencilerde gösterilen cümle değerle ilgiliyse alakası var diye bağırırlar, yoksa ne alaka diye bağırırlar.

ÖRNEK

Elbiselerimiz sağlıklı olmalı, mahrem yerlerimizi örtmeli, milli örf ve adetlerimize uymalı, saygınlığımız artırılmalı, cinsiyeti korumalı. (alakası vaaaaarr)

Fedakârlık çok güzel bir özelliktir.(ne alakaaaaa)

Kıyafetlerde lükse ve israfa kaçmamalıyız. (alakası vaaaaarr)

İslam'ın şart beştir. (ne alakaaaaa)

C-GÜNCEL BİR OLAYLA İLİŞKİLENDİRME YA DA PROBLEM ÇÖZME SÜRECİ

Aşağıdaki olayı problem çözmenin basamaklarına uygun çözmeleri istenir.

OLAY: Kadirin amcası kumar oynayarak zengin olmayı düşünüyor..

PROBLEMİN TANIMI:

PROBLEMİN SEBEPLERİ: (Herkesin görüşü alınmalı)

ÇÖZÜM YOLLARI: (Herkesin görüşü alınmalı)

ÇÖZÜME YÖNELİK GERÇEKLEŞİRİLECEK FAALİYET:

FAALİYET SONUÇLARININ DEĞERLENDİRİLMESİ:

D-DEĞERLENDİRME SÜRECİ

AŞAĞIDAKİ SORULARI BİRLİKTE CEVAPLANDIRMAYA ÇALIŞALIM

1. Temizlik niçin önemlidir?
2. Yemeğimizi nasıl yemeliyiz?
3. Elbise giyerken nelere dikkat etmeliyiz?
4. Maddi ve manevi temizlik ne demektir.
5. Güzel ahlaklı olmak nasıl olur?

E-PEKİŞTİRME-UYGULAMA-PROJE-PER-FORMANS SÜRECİ

PROJE 1: Toplumumuzda iyiyi, güzeli, arama konusunda insanlara yapacağınız önerileri bir tablo halinde hazırlayarak sınıf panosunda paylaşınız.

PROJE 2: Grupça helal ve haramla ilgili söylenmiş deyim ve özlü sözlerden yararlanarak bir afiş hazırlayın v sınıfta sergileyin.

PROJE 3: Marketteki ya da pazardaki bir alışveriş sahnesini canlandırarak helal ve haram olabilecek davranışları gösteriniz.

DEĞER ADI: BARIŞ, KARDEŞLİK, SELAM- LAŞMA

Etkinliklerin Sonunda Beklenen Davranışlar

Şiddetten uzak durur, özgürlüğü sever, topluma katkı sağlar, hayatı kolaylaştırmıştır, zayıfı korur, merhametlidir, hizmet eder, çatışmadan uzak durur, birliğe önem verir, empati yapar, vefakardır, fedakardır, İnsanları sever, sayar, değer verir, kollar, tevazu sahibi olur, yardımlaşır, cömert olur.

ETKİNLİKLER

A-HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ

1-MOTİVASYON VE İLGİ ÇEKME BASAMAĞI

Öğretmen sınıfa girer girmez aşağıdaki tekerlemeyi söyler, çocuklara da söyletmeye çalışır ve üzerinde konuşturur.

Nuri attı iki taş,

Bir cam kırdı bir de baş

Nerde kaldı terbiye?

Doğru söyle arkadaş

Yaramazı tutarlar.

Merdivenden atarlar.

Tıngır mıngır giderken,

Arkasından bakarlar.

2- İPUCU VERME BASAMAĞI

Konumuz Katlı Kağıtta oyunu oynanır.

Oyun:

Konu kelimesinin harfleri teker teker kesilir katlanır ve bir poşete konur. Öğrenciler poşetten harfleri alarak konu olan kelimeyi bulmaya çalışır.

3-KONU VE AMAÇTAN HABERDAR ETME BASAMAĞI

(Konu ve amaçtan haberdar olan öğrencilerde derse karşı kaygı azalır)

Burada öğretmen çocuklara hitaben “çocuklar biz bu derste bizi birbirimize yaklaştıran ve dost yapan değer olan “barış, kardeşlik ve selamlaşma ” değeri ile ilgili etkinlikler yapacağız” der.

MASAL ADI: FİLİN GETİRDİĞİ BARIŞ

Çok eski zamanlarda büyük bir ormanda birçok hayvan yaşamaktaymış. Burada yaşayan hayvanların bazıları çok iyi anlaşmış ama bazıları nedense birbirleriyle sürekli kavga ederlermiş.

Bu kavgalar genellikle aslan ile kaplan arasında olurmuş. Çünkü onlar gün boyu birbirlerinin avlarını birbirlerinden kaçırmaya çalışmış. Biri tam bir av bulduğunda, öteki gelip elinden alır ve kavgaya başlarmış. Bu kavgalardan ormanda yaşayan bütün hayvanlar da artık bıkmışlar. Bir gün hayvanların hepsi toplantı yapmışlar. Konuşmaya ilk olarak maymun başlamış:

— Biz bu ormanda huzur istiyoruz. Fakat aslan ile kaplanın kavgasından dolayı ne yazık ki böyle bir şansımız yok.

Diğerleri de söze karışmış. Sincap yeni yaptığı yuvasının bozulmasından, zürafa da su içtiği göletin hep kirletilmesinden şikâyetçiymiş.

Herkes teker teker şikâyetini söyledikten sonra aralarında bir karar almışlar. Kavgayı ilk olarak kim başlatırsa ormanı önce o terk edecekmiş.

Günlerden bir gün kaplan, çocuklarının yemesi için bir av avlamış ve zar, zor evine götürmeye çalışıyormuş. O arada aslan gelmiş ve avını kaplanın elinden almak istemiş. Kavgaya başlamışlar. İkisi de “Benim.” Diyormuş. Bu arada ağaçta uyumakta olan kartal, bağrışma sesine uyanmış. Aslan ile kaplanın bir av yüzünden yine kavga ettiğini görmüş. Baykuş, bu duruma çok kızmış ve bu olay karşısında kaplanı suçlu bulmuş.

Ormandaki bütün hayvanlar toplanmışlar ve karar almışlar. Suçlu duruma düşen kaplan, ormanı terk edecekmiş. Aslında aslan suçluymuş ama nedense suçunu inkâr etmiş. “O av benimdi. Kaplan almaya çalıştı.” diyerek yalan söylemiş. Baykuş ise olaya sonradan şahit olduğu için ön yargılı davranıp kaplanı suçlamış.

Karar herkes tarafından onaylandıktan sonra zavallı kaplan boynu bükük, ağlamaklı evinin yolunu tutmuş. Eşyalarını alıp ormandan ayrılmış.

Bu arada aslanda da gün boyu evinde oturmuş. Kaplana yaptıklarından pişman olmuş. Baykuşun yanına gitmiş ve baykuşa olan biteni anlatmış. Ama yapacak bir şey

yokmuş, çünkü kaplan çoktan gitmiş. Aslan çok kısa zamanda kaplanı çok özlemiş. “Keşke burada olsa da hiç kavga etmesek.” diyormuş.

Bir gün ağaçların arasından, iri cüsseli, hortumu ve kulakları büsbüyük bir fil bir çıkagelmiş. Herkes filin etrafına toplanmış. Bu kadar büyük ve güzel bir fili önceden hiç görmemişler. Fil onlara bakarak konuşmaya başlamış:

Çok uzaklardan geliyorum ve izin verirseniz aranızda yaşamak istiyorum.

Onlarda bu güzel file yaşamaktan memnun olacaklarını söylemişler. Fil bir gün ormanda gezerken aslanı görmüş. Ona:

— Neyin var, neden üzgünsün diye sormuş.

Aslan olanı biteni file anlatmış. Fil bu duruma aslan kadar üzülmüş ve ona yardım edeceğini, kaplanı çok kısa zamanda arayıp bulup getireceğini söylemiş.

Filin her yerde çok tanıdığı hayvanlar varmış. Hemen hepsine haber vermiş. Bir kanarya kuşu onu denizin kenarında gördüğünü söylemiş. Fil de zaman kaybetmeden kaplanı gitmiş bulmuş, olanları anlatmış ve ormana dönmesi için ikna etmiş.

Fil ve kaplan ağaçların arasından ormana giriş yaparken bütün hayvanlar ikisini de alkışlarla karşılamışlar. Aslan ile kaplan kucaklaşmışlar, hasret gidermişler. O günden sonra hiç kavga etmemişler. Herkes mutluluk içinde yaşamış. Fil ise o ormana barışı getirdiği için yüzyıllarca hatırlanmış.

B-ETKİNLİKLER SÜRECİ

1. SÖZEL-DİLSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Masalı sessiz, sesli okuyunuz.

b-Masalı 3 cümleyle özetleyiniz.

c- kavga, pişmanlık mutluluk kelimelerini kullanarak kısa bir paragraf yazınız.

d- Masalı belli bölümlerden sonra farklı sürdürme ve tamamlama çalışması yaptırılır.

e- Barış kelimesi ile ilgili akrostiş yarışması yapınız.

f- Eğer bu masaldaki karakterlerden biriyle tanışma şansınız olsaydı, onlara ne sorardınız?

g- Baş Harfleri Birleştir Konuyu Bul Oyunu oynanır.

Oyun için öncelikle sınıf gruplara ayrılır. Değerle ilgili bir kavramı buldurmak için bu kavramın sesleriyle başlayan kelimeler karışık olarak verilir ve öğrencilerin bu başlığı bulmaları istenir.

ÖRNEK

BULDURULACAK KAVRAM: DOST

KARIŞIK KELİMELER: TARAK-SALI-ORMAN-DUVAR (BUNLARIN İLK HARFLERİ: TSOD, BUNLARI ANLAMLI HALE GETİRİNCE DOST OLUYOR)

2- MANTIK-MATEMATİKSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Neden sonuç cümlesi yazdırma

Örnek:

Neden: Aslan kavgayı seviyor.

Sonuç:.....

b- Selamlaşmanın insana kazandıracığı 3 fayda ne olabilir?

c- Çevrenizde masaldaki karakterlere benzeyen insanlar var mı, varsa bunların özellikleri nelerdir?

d- Masaldaki olayları oluş sırasına göre sıraya koyunuz.

e- Toplumda barış ve kardeşlik zayıflarsa sonuçları ne olur, grupça tartışıp sınıfa sunum yapınız.

f-Bardakta bul oyunu oynanır.

5 Tane plastik bardağın bir tanesinin içerisine değerle ilgili bilgi yazılır ve çocuklara tahmin yoluyla buldurularak bilgi okutturulur.

ÖRNEK BİLGİLER

1. Dünya kanununun birinci ve temel ilkesi barışı aramak ve sürdürmektir.
2. Diğer insanlarla barış içinde olmamız, kendimizle barış içinde olmamız anlamına gelir.
3. Barış ve kardeşlik gerçek özgürlük demektir.

Barış içinde yaşamak, toplumu güçlendirdiği gibi, hayatı da kolaylaştırır

3. GÖRSEL-UZAMSAL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Masaldaki ormanı hayal ediniz, orada başka hangi ağaçların yetişebileceğini tahmin ediniz.

b- Kardeşlik ile ilgili iki slogan cümlesi yazalım.

c- İnternette barış ile ilgili fotoğrafları bularak bir albüm yapınız.

d- Sınıfta bir kardeşlik köşesi oluşturarak kardeşlik ve dostlukla ilgili her türlü çalışmanızı burada sergileyin

e- Gizemli Kutu Oyunu oynanır.

Öğretmen sınıfa renkli bir kutu getirir. Değerle ilgili resimleri teker teker çıkarıp öğrencilere göstererek konuyla ilgili tahminler yapmalarını sağlar. Öğrencilerin cevaplarını verebilmeleri için zaman zaman ipuçları da verebilir.

ÖRNEK RESİMLER

Aşağıdaki resimlerle ilgili düşüncelerinizi bireysel yada grup olarak yazınız.



4. SOSYAL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Grup içerisinde masalla ilgili 5n 1k oyununu oynayalım.

b- “Barışı aramak her zaman yarar sağlamayabilir” fikri üzerinde gruplar görüşlerini yazsın sonrada sınıfa sunsun.

c- Bir büyüğünüzle barış, kardeşlik ve selamlaşma konusunda bir röportaj yapın ve sonuçlarını sınıfa paylaşın.

d- Anahtar Kelimelerden Bilgiyi Oyunu, Nesi Var Oyunu oynanır.

Değerin içeriğini anlatan kelimeler verilerek değer tahmin ettirilir.

ÖRNEK: BULDURULACAK DEĞER: KARDEŞLİK

İPUÇLARI: 1- İnsanlar onunla birbirini sever.

2- Onların sayesinde oyunlar oynarız vb

5. İÇSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Sen kaplanın yerinde olsaydın nasıl davranırdın?

b- Fil onları barıştırmıyorsa sonuçta neler olurdu?

c- İnsanlarla kardeş olmam için yapmam gerekenler başlıklı bir tablo hazırlayın

d- Barış konusunda kişisel bir şiir yazın

e- Evet-hayır oyunu oynanır.

İki öğrenci tahtaya kalkar ve değerle ilgili birbiriyle konuşurken evet-hayır kelimesi kullanılmadan iletişime geçilir.

ÖRNEK İLETİŞİM

ÖĞRENCİ 1: Barış toplumlar için gerekli midir?

ÖĞRENCİ 2: Çok gereklidir?

ÖĞRENCİ 1: Sen kardeşliğin önemine inanır mısın?

ÖĞRENCİ 2: Kardeşlik çok önemlidir.

6- BEDENSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Masalı grupça canlandırınız.

b- Selamlaşmanın nasıl olabileceğini grupça sınıfa gösteriniz.

c- Soruyu Cevapla Kuleyi Yap Oyunu oynanır.

İki öğrenci tahtaya kalkar. Selamlaşma değeri ile ilgili sorulan soruları önce doğru cevaplayıp daha sonra da tahta bloklarla kule yapmaya çalışırlar. İlk önce yapan kazanır.



ÖRNEK SORULAR

1. Selamı kimlere vermeliyiz?
2. Selam cümleleri nasıldır?
3. Selam veren insanlar birbirine yakınlaşır mı, niçin?
4. Ailemizedekile selam verilir mi?

7. MÜZİK-RİTMİK ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Grupça barış başlıklı bir şiir yazın ve bunu besteleyerek sınıfta şarkı yarışması düzenleyin.

b- Masalı okurken dinleyebileceğiniz bir fon müziği bulun ya da oluşturun.

c- Uçak-Bilgi oyunu oynanır.

Selamlaşma değeri ile ilgili cümleler bir kağıda yazılarak birer öğrenciye verilir ve bu öğrenciler tahtaya kaldırılır. Diğer öğrenciler kağıttan uçak yaparak bu öğrencilere doğru atarlar. Uçak hangi öğrenciye gelmişse ondaki cümleyi okur.

YAZILABİLECEK CÜMLELER

1. Selamı insanların duyacağı şekilde vermeliyiz.
2. Selamı verirsen “Selamun aleyküm” demeliyiz.
3. Selamı alırken”Aleykümselam ve rahmetullahi ve berakatüh” demeliyiz
4. Selam islamin kuralı, müslümanın duasıdır.

8. DOĞA ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Masalda ki olayların geçtiği yerleri betimleyiniz.

b- Bir tohumun ağaç olma hikayesini araştırıp arkadaşlarınıza anlatınız.

c- Ormanda yaşam konulu bir resim koleksiyonu hazırlayın

d- Hangisiyle İlgili Oyunu oynanır.

Selamlaşma değeri ile alakalı kelimeler tahtaya yazılır. Daha sonra öğretmen o konularla ilgili cümle kurar. Öğrencilerde o cümlenin hangi kelimeyle alakalı olduğunu bulmaya çalışır.

ÖRNEK

KAVRAMLAR: bereket-yakınlaşmak-farz

CÜMLELER:

1-Selamı vermek Allah'ın emridir.

2-Selam toplumda bolluğa sebep olur.

3- Selam veren insanlar birbirini sever.

9. ELEŞTİRİSEL ZEKÂ ETKİNLİĞİ

a- Aslanın eksikliği neydi, bu giderildi mi?

b- Filin tavsiyesi doğru muydu, niçin?

c-Sen masalın yazarı olsaydın farklı nasıl bir çözüm yolu bulurdun?

d- Tercihim Sensin Oyunu oynanır.

Öğrenciler Selamlaşma değeri ile ilgili kurdukları cümleleri küçük kâğıtlara yazarlar ve kendi tercih ettiği bir arkadaşına vererek onu sınıfa okumasını ister.

ÖRNEK CÜMLELER

1. Selam veren kişinin Müslüman olduğu anlaşılır.
2. İnsanlarla karşılaştığımızda konuşmadan önce selam vermeliyiz.
3. Küçük olanlar büyüklere önce selam vermeli
4. Araç içinde olan dışarıda olanlara önce selam vermeli.
5. Ayakta olan oturanlara önce selam vermeli.

Daha az olan kişiler çok kişilere önce selam vermeli

10-AHLAKİ ZEKÂ ETKİNLİĞİ

- a) İnsanlara kardeşlik, barış ve selamlaşma konusunda tavsiyelerin olsa neler söyledin?
- b) İnsanlarla barış içinde olma ve Allaha iman arasında bir ilişki var mıdır, varsa nasıldır?
- c) Masalda güzel ahlaka ve kötü ahlaka örnek olabilecek hangi davranışlar var.
- d) Bilgi Küpü Oyunu oynanır.

Küpün her yüzüne bir sayı yazılır. Tahtaya da Selamlaşma değeri ile ilgili alt alta 6 kelime yazılır. Küp havaya atılır hangi sayı gelirse o sayının karşısındaki kelime ile ilgili cümle kurulur.

YAZILABİLECEK KELİMELEK

SÜNNET-FARZ-SELAM-DOSTLUK-DUA-SEVGİ

11. ESTETİK ZEKÂ ETKİNLİĞİ

- a- Masaldaki en güzel olay neydi, niçin?
- b- İnternette barış ile ilgili yazılmış bir hat yazısı bulun ve bunu etrafını motiflerle süsleyin
- c-Bu masalı yazan yazar bize neyi öğretmek istemiş olabilir?
- d- Masaldaki filin duyarlılığını başka hangi hayvanlardan bekledin. Niçin?
- e- Ters Giden Bir şeyler Oyunu oynanır.

Sınıftaki başı eşyalar ters çevrilir. Masa, defter, kitap, çanta vb. Bunların altına Selamlaşma değeri ile ilgili cümlelerin olduğu kâğıtlar bırakılır. Öğrenciler bireysel ya da gruplar halinde cümleleri bulur ve sınıfta okurlar.

YAZILABİLECEK CÜMLELER

- 1-Selam insanların birbirine dua etmesi demektir.
- 2- selam karşıdaki insana sağlık, barış, huzur dilemektir.
- 3- Allah'ın isimlerinden biri de Selamdır.
- 4-Cennetin diğer bir adı Darusselamdır.

C-GÜNCEL BİR OLAYLA İLİŞKİLENDİRME YA DA PROBLEM ÇÖZME SÜRECİ

Aşağıdaki olayı problem çözmenin basamaklarına uygun çözmeleri istenir.

OLAY: Osman'ın kardeşi çok kavgacı, bütün problemlerini kavga ile çözmeye çalışıyor.

PROBLEMİN TANIMI:

PROBLEMİN SEBEPLERİ: (Herkesin görüşü alınmalı)

ÇÖZÜM YOLLARI: (Herkesin görüşü alınmalı)

ÇÖZÜME YÖNELİK GERÇEKLEŞİRİLECEK FAALİYET:

FAALİYET SONUÇLARININ DEĞERLENDİRİLMESİ:

D-DEĞERLENDİRME SÜRECİ

AŞAĞIDAKİ SORULARI BİRLİKTE CEVAPLANDIRMAYA ÇALIŞALIM

1. Barış ne demektir?
2. Kardeşlik ne demektir?

3. Barış ve kardeşlik bize neler kazandırır?
4. Selam ne demektir?
5. Selamın faydaları nelerdir?
6. Kimler kimlere önce selam vermelidir?

E-PEKİŞTİRME-UYGULAMA-PROJE-PER-FORMANS SÜRECİ

PROJE 1: Selamın bize kazandırdıkları konusunda grupça bir drama hazırlayın ve sınıfa sunun.

PROJE 2: Barış, kardeşlik ve selamlaşma kelimesi ile alakalı diğer kelimeleri bularak yazılı ve resimli bir sabır sözlüğü hazırlayın

PROJE 3: Farkındalık yaratmak için bir sosyal kampanya başlatarak okulda, mahallede gördüğünüz herkese selam veriniz, insanların tepkilerini gözlemleyip, bunları raporlaştırıp sınıfa bir sunum yapınız.