



# Sonuç-1

## OYUNLAŞTIRILMIŞ ÖZEL EĞİTİM MÜFREDATI

### Yasal Uyarı

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak, burada ifade edilen görüş ve fikirler yalnızca yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür İcra Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bu görüş ve fikirlerden sorumlu tutulamaz.



Co-funded by the  
European Union

## SONUÇ-1 OYUNLAŞTIRILMIŞ ÖZEL EĞİTİM MÜFREDATI

### 2. MODÜL

| Hayır | Alt Modülün Adı                    | Planlar    |
|-------|------------------------------------|------------|
| 1     | Etkileşimli Etkinlikler ve Oyunlar | 10         |
| 2     | Uyarlanabilir Öğrenme              | 3          |
| 3     | İşbirlikli Öğrenme                 | 5          |
|       |                                    | TOPLAM: 18 |

### 2.1. İÇERİK HAKKINDA DETAYLAR

alt modülü titled "Etkileşimli Activities ve Games" provides the following lesson plans/ resources:

1. Hayvanlar
2. İyi mi kötü mü - ne düşündüğünü söyle.
3. Dükkanda
4. Cümle Oluşturucu
5. Okula Gidiş
6. Sanal Alışveriş
7. Dijital Mutfak
8. Dijital Ev Bütçesi
9. Günlük Yaşam Simülasyonu
10. Sanal Şehir

"Uyarlanabilir Öğrenme" başlıklı alt modül, aşağıdaki ders planlarını/kaynakları sunmaktadır:

1. Duygularımı Tanımak
2. Toplumda Sosyal Görgü Kuralları
3. Öz Saygı ve Kendini Kabul Etme

"İşbirlikli Öğrenme" başlıklı alt modül, aşağıdaki ders planlarını/kaynakları sunmaktadır:

1. Hikaye Oluşturucular
2. Dünya Macerası
3. Duygu Arayışı
4. Yemek Pişirme Yarışması
5. Sakinleşme Kampı

## 1. Alt Modül Etkileşimli Etkinlikler ve Oyunlar

## 1. Plan: Hayvanlar

### 3. DERS PLANLARININ HAZIRLANMASI

| BÖLÜM                  | AYRINTILAR                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ders Başlığı           | <ul style="list-style-type: none"><li>Hayvanlar</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Sınıf Seviyesi/Konu    | <ul style="list-style-type: none"><li>İlköğretim / Dil öğrenimi, doğa hakkında bilgi edinme</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Süre/Saat Sayısı       | <ul style="list-style-type: none"><li>1 Saat</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Öğrenim Hedefleri      | <ul style="list-style-type: none"><li>Hayvanların isimlerini öğrenerek, nasıl hareket ettiklerini ve nerede yaşadıklarını tartışarak, yeni kelimelerle kelime dağarcıklarını genişletecek ve doğa hakkındaki bilgilerini derinleştirecekler.</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Gerekli Malzemeler     | <ul style="list-style-type: none"><li>Hayvanların resimlerinin ve isimlerinin bulunduğu resimler</li><li>veya kartlar. Yavru hayvanların resimlerinin ve isimlerinin bulunduğu kartlar.</li><li>Hareketlerin isimlerinin yazılı olduğu kartlar.</li><li>Farklı yaşam alanlarını (orman, çöl, çiftlik, okyanus vb.) gösteren poster.</li></ul>                                                                                                                                                                              |
| Giriş                  | <ul style="list-style-type: none"><li>Hayvanlar hakkında bir tartışma ile başlayın: Çocuklar hangi hayvanları tanıyor? Hayvanların resimlerini gösterin ve isimlerini tartışın. Bugün hep birlikte hayvanlar ve yaşam alanları hakkında daha fazla bilgi edinmek için bir oyun oynayacağınızı açıklayın.</li></ul>                                                                                                                                                                                                         |
| Talimat                | <p>Seviye 1: Hayvanların resimlerini isimleriyle eşleştirin.</p> <p>Seviye 2: Hayvanların resimlerini yavrularının resimleri ve isimleriyle eşleştirin. Seviye 3: Hayvanları iki kategoriye ayırın: evcil ve vahşi.</p> <p>Seviye 4: Hayvanları hareket şekillerine göre gruplara ayırın: yürüme (koşma, zıplama), uçuş, sürünme (kırpınma), yüzme.</p> <p>Seviye 5: Hayvanları yaşadıkları yere göre gruplandırın.</p>                                                                                                    |
| Oyunlaştırma Unsurları | <ul style="list-style-type: none"><li>Seviyeler: Her seviye yeni bir zorluk sunar.</li><li>Ödüller: Çocuklar doğru cevaplar için sanal "yıldızlar" veya çıkartmalar kazanabilirler.</li><li>Zaman sınırları: Ek bir zorluk, görevi belirli bir zaman sınırı içinde tamamlamaktır.</li><li>Fiziksel aktivite: Çocuklar hayvanların hareketlerini taklit ederler (kurbağa gibi zıplamak, kuş gibi uçmak).</li><li>Başarılar: Her seviyeden sonra çocuklar, ilerlemelerini gösteren bir 'başarı kartı' açabilirler.</li></ul> |

## 1. Alt Modül

### Etkileşimli Etkinlikler ve Oyunlar

## 1. Plan: Hayvanlar

#### BÖLÜM

#### AYRINTILAR

#### Yöntem

- Etkileşim: Çocuklar görevlere aktif olarak katılırlar. Kelime
- aktivitesi: Yeni kelimeler oyun yoluyla öğretilir.
- Gruplama: Gruplama etkinlikleri, kategorileri ve kavramları anlamaya yardımcı olur.
- Eşleştirme ve kategorize etme, öğrencilerin canlı doğa ve çevreleriyle tanışmalarına yardımcı olur.

#### Etkinlik

- Kartları eşleştirme: hayvanların isimlerini resimlerle eşleştirin. Yavru hayvanlar ve yaşadıkları yerler hakkında tartışma.
- Fiziksel aktivite: Çocuklar hayvanların hareketlerini taklit ederler (kurbağa gibi zıplamak, kuş gibi uçmak).

#### Değerlendirme

- Gözlem: Öğretmen, çocukların görevleri tamamlamasını izler ve ilerlemelerini kaydeder.
- Geri bildirim: Doğru cevaplar için olumlu geri bildirim verilir ve hatalar not edilir. Her seviyedeki sonuçlar, ileri öğrenmeyi planlamak için kullanılır.
- 

#### Yansım

Çocuklarla kaç tane yeni isim öğrendiklerini, hayvanlar hakkında hangi yeni şeyleri öğrendiklerini, hangi hayvanı en ilginç bulduklarını tartışın.

#### Ödev/Genişletme

Çocuklara sevdikleri bir hayvanı çizmelerini, bir bilmece veya dörtlük yazmalarını veya hayvanın adını sembollerle kodlamalarını önerin.

#### Değerlendirme

Çocukların öğrenme ilerlemesi, hayvanları tanımlama ve gruplandırma becerileri ile hareketleri ve yaşadıkları yerler hakkındaki soruları cevaplama becerileriyle ölçülür. Bireysel ilerleme, ilk ve son seviye arasında karşılaştırılır.

## 1. Alt Modül Etkileşimli Etkinlikler ve Oyunlar

## 2. Plan: İyi mi, kötü mü? Fikrinizi söyleyin.

| BÖLÜM                  | AYRINTILAR                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ders Başlığı           | <ul style="list-style-type: none"><li>İyi mi kötü mü - Ne düşünüyorsun?</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Sınıf Seviyesi/Konu    | <ul style="list-style-type: none"><li>İlköğretim / Sosyal Duygusal Eğitim</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Süre/Saat Sayısı       | <ul style="list-style-type: none"><li>1 durumu çözmek için 10 dakika / 90 dakikaya kadar</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Öğrenim Hedefleri      | <p>Öğrenciler şunları</p> <ul style="list-style-type: none"><li>yapabileceklerdir: Sosyal</li><li>Farkındalığı Geliştirmek;</li><li>Problem Çözme Becerilerini Geliştirmek;</li><li>Sıralama ve Mantıksal Düşünmeyi Geliştirmek;</li></ul> <p>Doğru çözümleri ödüllendirerek oyun, olumlu davranışları pekiştirir ve öğrencilerin karar verme becerilerine olan güvenlerini artırır.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Gerekli Malzemeler     | <ul style="list-style-type: none"><li>50 Durum Kartı Ödül</li><li>sistemi</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Giriş                  | <p>Özel ihtiyaçları olan çocukların sosyal becerilerini geliştirmeleri ve farklı günlük durumlarda uygun ve uygun olmayan iletişimi anlamaları için bir oyun. Oyun sırasında öğrenciler, kartları doğru sıraya koyarak ve soruna iki olası çözümden birini (uygun veya uygun olmayan) seçerek 10 farklı iletişim durumunu analiz etme fırsatı bulacaklar. Doğru çözüm, motivasyonu ve katılımı teşvik etmek için çıkartmalar, pullar veya diğer teşviklerle ödüllendirilir. Oyun ayrıca iletişim zorluklarını tartışma, çocukların sosyal sorunları çözme becerilerini geliştirme ve bağımsızlık ve işbirliği becerilerini güçlendirme fırsatı sunar. Etkinlik tek başına, ikili gruplar halinde veya küçük gruplar halinde gerçekleştirilebilir, böylece her öğrencinin ihtiyaçlarına uyarlanabilir.</p> |
| Talimat                | <p>Oyun, uygun ve uygun olmayan iletişimden oluşan 10 durum sunacaktır. 1 durum 5 kartta yer almaktadır. Oyuncu, durumu sırasına göre 3 kartı yerleştirmelidir. 4 ve 5 numaralı kartlar, soruna yönelik çözümlerden birini seçme fırsatı sunar: 1 çözüm uygundur, diğeri uygun değildir. Oyuncu, durumu doğru çözdüğü için bir ödül alır (bu bir çıkartma, damga, övgü veya başka bir şey olabilir). Gerekirse, durum sınıfta tartışılır. Oyun bireysel olarak, çiftler halinde veya küçük gruplar halinde (özel ihtiyaçları olan öğrenciler) oynanabilir).</p>                                                                                                                                                                                                                                           |
| Oyunlaştırma Unsurları | <ul style="list-style-type: none"><li>Rozetler ve Başarılar Kart</li><li>oyunu</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |

## 1. Alt Modül Etkileşimli Etkinlikler ve Oyunlar

2. Plan: İyi mi, kötü mü?  
Fikrinizi söyleyin.

### BÖLÜM

### DETAYLAR

#### Yöntemler

Durum analizi ve sentezi; Problem çözme.

#### Etkinlik

Her durum 5 karta bölünmüştür:

- Kartlar 1-3: Senaryonun bölümlerini gösterir (öğrenciler bunları doğru sırayla yerleştirmelidir).
  - Kartlar 4-5: Senaryoya iki olası çözüm sunar (biri uygun, diğeri uygun değildir).
- Oyuncu şunları yapmalıdır:

1. 1-3 numaralı kartları durumu doğru şekilde yansıtacak şekilde sıralamalıdır.
2. Durumu çözmek için 4 veya 5 numaralı kartlardan birini seçmelidir.
3. Gerekirse, seçilen çözümün neden uygun veya uygun olmadığını grupla tartışmalıdır.

#### Değerlendirme

Edinilen bilgi ve beceriler, seçilen teşvik şekliyle ölçülür. Yanlış seçim durumunda, oyuncu ödül almaz, ancak öğretmen duruma uygun doğru çözümü açıklar.

#### Yansıma

Kartlardaki durum hakkında tartışma - öğrencinin benzer bir durumla karşılaşmış ve karşılaşmadığı, durumun nasıl çözüldüğü, çözümden sonra nasıl hissettiği hakkında sorular.

#### Değerlendirme

Oyundan edinilen bilgiler günlük yaşamda kullanılabilir. Oyun dil derslerinde, etik derslerinde, yaşam becerileri derslerinde, psikologlar, sosyal pedagoglar ve özel eğitimcilerle yapılan seanslarda oynanabilir.

## 1. Alt Modül Etkileşimli Etkinlikler ve Oyunlar

## 3. Plan: Mağazada

| BÖLÜM                  | AYRINTILAR                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ders Başlığı           | <ul style="list-style-type: none"><li>Mağazada</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Sınıf Seviyesi/Konu    | <ul style="list-style-type: none"><li>İlköğretim / Ana dil (Litvanca)</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Süre/Saat Sayısı       | <ul style="list-style-type: none"><li>2 akademik saat (ilk oturum 1 saat, ikinci oturum 1 saat)</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Öğrenim Hedefleri      | <p>Öğrenciler şunları yapabileceklerdir:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Mağazadaki ürünleri isimlendirmek, ürünleri gruplandırmak ve özetlemek;</li><li>Okuma metnini anlamak;</li><li>Sosyal durumları ve bu durumlardaki rollerini anlayabilecek;</li><li>Alışveriş planı yapabileceklerdir.</li></ul>                                                                                                                                                                                                                               |
| Gerekli Malzemeler     | <ul style="list-style-type: none"><li>Resimli ve isimleri yazılı mağaza ürün kartları. Mağaza bölümlerinin resimleri.</li><li>Yemek tarifleri.</li><li>Alışveriş listesi formu veya alışveriş sepeti.</li><li>Sağlıklı beslenme piramidi.</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Giriş                  | <p>"Mağazada" oyunu, öğrencilerin dilbilimsel, sosyal ve bilişsel becerilerini; iletişimsel, bilişsel, dijital, sosyal, duygusal ve sağlıklı yaşam yetkinliklerini geliştirmek için tasarlanmıştır.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Talimat                | <p>Oyun 4 seviyeden oluşur:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>İlk seviyede, öğrenciler ürün ve isim kartlarını nasıl eşleştireceklerini öğrenirler.</li><li>İkinci seviyede, oyuncular kartları gruplandırır ve dükkânın "Sebze ve Meyve", "Et ve Balık", "Süt", "Un Ürünleri", "İçecekler" bölümlerine yerleştirir.</li><li>3. seviyede, öğrenciler bir yemeğin tarifini okur ve alışveriş sepetini hazırlar.</li><li>Seviye 4'te oyuncular alışveriş sepetini alırlar ve içindekileri okuduktan sonra yemeğin adını yazarlar.</li></ul> |
| Oyunlaştırma Unsurları | <ul style="list-style-type: none"><li>Rol oyunu.</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |

## 1. Alt Modül Etkileşimli Etkinlikler ve Oyunlar

## 3. Plan: Atölyede

### BÖLÜM

### AYRINTILAR

#### Etkinlikler

"Mağazada" öğrencilerin ürünlerin isimlerini öğrenerek, alışveriş sepetini seçerek ve ne tür yiyecekler hazırlayacaklarını düşünerek alışverişçi rolünü üstlendikleri bir rol yapma oyunudur. Ürünleri gruplandırarak mağazanın raflarına yerleştiren çocuklar, kendilerini mağaza sahiplerine dönüştürürler. Bu, aynı zamanda "Dükkan" öğrencilerin ürünlerin isimlerini öğrenerek, alışveriş sepeti seçerek ve ne tür yemekler pişireceklerini düşünerek alışverişçi rolünü üstlendikleri bir rol yapma oyunudur. Ürünleri gruplandırıp dükkanın bölmelerine yerleştirerek çocuklar kendilerini dükkan sahibi haline getirirler. Bu aynı zamanda dükkana gitme,

Hikaye anlatımı ve öğrenme, okuma, durum analizi.

#### Yöntemler

#### Değerlendirme

Edinilen bilgi ve beceriler her seviyede değerlendirilir. Bir oyuncu bir seviyeyi tamamlamamışsa, bir sonraki seviyeye geçemez. SUP'lu çocukların gelişimine ve yeteneklerine bağlı olarak, bir sınıf arkadaşı, öğretmen veya asistan, onların bir sonraki seviyeye adım adım ilerlemelerine yardımcı olmak için sağlanır. Her çocuğun geçeceği seviye sayısı, oyundan sorumlu öğretmen tarafından belirlenir.

#### Yansıma

Çocukların bireysel ihtiyaçlarına göre öğretmen şunları önerir: akşam yemeğinde yenilecek yiyeceklerin bir listesini yapın. Yemek için kullanılan ürünlerin hangi bölümde bulunacağını açıklayın. Yedikleri yemeğin tarifini yazın.

#### Ödev/Genişletme

Oyunla edinilen bilgiler, matematik, fen, etik, yaşam becerileri ve teknoloji derslerinde malların fiyatı, malların kaynağı, sağlıklı beslenme piramidi, sağlıklı yaşam tarzları ve rafların ve tabakların estetiği hakkında konuşarak derinleştirilebilir.

#### Değerlendirme

Düşünme aşamasında öğrenciler, öğrendikleri ürünlerin isimleri, yemekleri için kendi ürünlerini seçme fırsatı ve Sağlıklı Beslenme Piramidi'ni kullanarak hangi ürünlerin sağlıklı, hangilerinin sınırlandırılması gerektiğini tartışma konusunda izlenimlerini paylaşırlar.

## 1. Alt Modül Etkileşimli Etkinlikler ve Oyunlar

## 4. Ders Planı: Cümle Oluşturucu

| BÖLÜM               | AYRINTILAR                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ders Başlığı        | <ul style="list-style-type: none"><li>Cümle Oluşturucu</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Sınıf Seviyesi/Konu | <ul style="list-style-type: none"><li>İlköğretim/Diller</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Süre/Saat Sayısı    | <ul style="list-style-type: none"><li>1 Saat</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Öğrenim Hedefleri   | <ul style="list-style-type: none"><li>Kelime dağarcığının geliştirilmesi: Çocuklar, bir cümleyi oluşturmak için gerekli olan çeşitli kelimeleri (fiiller, zamirler, tamamlayıcılar ve tanımlayıcılar) tanımayı ve kullanmayı öğreneceklerdir.</li><li>Cümle yapısını anlama: Çocuklar, bir cümlemin ana bileşenlerini anlayacaklardır.</li></ul>                                                                                                                               |
| Gerekli Malzemeler  | <ul style="list-style-type: none"><li>Tuğla kartları (fiziksel veya sanal)</li><li>Fiziksel veya sanal kule tabanı</li><li>Kelime bankası kartları</li><li>Ödüller/motivasyon unsurları Alıştırma</li><li>kağıtları veya çalışma kitapları (isteğe bağlı)</li></ul>                                                                                                                                                                                                            |
| Giriş               | <p>Oyunun amacının doğru cümleler kurmayı öğrenmek ve kelimelerle kuleler inşa etmek olduğunu açıklayın. Çocuklara oyunu şöyle tanıttin:</p> <p>"Bugün cümle kuleleri inşa edeceğiz! Tıpkı bir binanın tuğlalardan yapıldığı gibi, bir cümle de kelimelerden oluşur. İki basit tuğla ile başlayacağız ve her adımda bir tane daha ekleyerek cümlelerimizi daha uzun, daha karmaşık ve daha ilginç hale getireceğiz. Gerçek cümle olmaya hazır mısınız?"</p>                    |
| Talimat             | <p>Adım 1: Basit cümlelerle başlayın. Basit cümlelerle başlayın. Örneğin, "Çocuk çocuk" ve "koşuyor". Çocuklar bu tuğlaları bir araya getirip cümleyi yüksek sesle okumalıdır. Adım 2: Her aşamada, cümleyi uzatan yeni bir "tuğla" ekleyin (örneğin, "Nerede?", "Ne zaman?", "Nasıl?", "Ne/Neler?"). Çocuklar önerilen kelime veya kelime öbeklerinden uygun bir tuğla seçmelidir. Adım 3: Her yeni tuğla eklendiğinde, herkes yeni, daha uzun cümleyi yüksek sesle okur.</p> |

## 1. Alt Modül Etkileşimli Etkinlikler ve Oyunlar

## 4. Ders Planı: Cümle Oluşturucu

### BÖLÜM

### AYRINTILAR

#### Oyunlaştırma Unsurları

Seviler: Oyunda birkaç seviye vardır. Her seviyeye giderek daha fazla cümle ögesi eklenir ve çocuklar ilerledikçe daha uzun cümleler kurarlar.  
Başarı sistemi: Her çocuk her seviye için sembolik ödüller alır - çıkartmalar, yıldızlar veya sanal puanlar.  
Takım çalışması: Çocuklar ikili veya takımlar halinde oynayarak birlikte cümleler kurar ve işbirliği becerilerini geliştirir.  
Kazanma: Çocukların yaratıcılık, en uzun cümle veya en iyi cümle yapısı için ödüller aldığı bir kazanma mekanizması ekleyebilirsiniz.

#### Yöntemler

- Yorumlama Gösterimi
- Oyunlaştırma
- 

#### Etkinlikler

- Cümle kurma: Çocuklar kelimelerin yazılı olduğu tuğlaları seçer ve bunları bir kuleye yerleştirerek anlamlı bir cümle oluşturur. Her cümle, yeni unsurlar eklenerek (ne? kim? ne? kim? ne? ne? nasıl? nerede? ne zaman? vb.) daha karmaşık hale getirilmelidir.
- Takım Kulesi: Takımın belirli bir süre içinde mümkün olan en yüksek cümle kulesini inşa etmesi gereken bir grup etkinliği. En anlamlı cümleleri oluşturan takım kazanır. Cümle tanıma: Karışık cümle öğeleri sunulur. Çocuklar, anlamlı bir cümle oluşturmak için bunları doğru sıraya koymalıdır.

#### Değerlendirme

**Cümle doğruluğu:** Öğretmen, cümlelerin anlamlı olup olmadığını ve gramer kurallarına uyup uymadığını değerlendirir.  
**Kelime bilgisi:** Çocukların cümlelerine yeni kelimeler ve ifadeler eklemeyi gözlemler.  
**Takım çalışması:** Çocukların birlikte çalışma, fikirlerini paylaşma ve işbirliği yapma becerileri değerlendirilir.

#### Yansım

Oyunun sonunda, çocuklardan iki tuğlanın ilk cümlelerini son cümleleriyle karşılaştırmaları ve hangisinin daha güzel, yaratıcı ve bilgilendirici olduğunu tartışmaları istenir.

#### Ödev/Genişletme

Cümle tamamlama: Çocuklara tamamlamaları için 2-3 tane yarım kalmış cümle verilir. Örneğin, "Kedi uyuyor...", "Çocuk oynuyor...", "Kuş uçuyor..." Onlar da cümlelere tamamlayıcılar eklemelidir: nerede? ne zaman? nasıl? neden?

#### Değerlendirme

Resmi değerlendirme: Çocukların ne sıklıkla doğru cümleler kurdukları, cümle yapısını ne kadar iyi kullandıkları ve cümlelerin bölümlerini anlayıp anlamadıkları gibi kriterleri kullanabilirsiniz.  
İlerleme: Her çocuğun ilerlemesini değerlendirin - basit cümlelerle başlayıp başarılı bir şekilde ilerlediler mi?

## 1. Alt Modül

### Etkileşimli Etkinlikler ve Oyunlar

## 5. Ders Planı: Okula Gidiş

| BÖLÜM                                                                     | AYRINTILAR                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|---------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ders Başlığı                                                              | Okula Gidiş                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Sınıf Seviyesi/Konu                                                       | İlköğretim / Sosyal Beceriler                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Süre/Saat Sayısı                                                          | 1 Saat                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Öğrenim Hedefleri                                                         | <ul style="list-style-type: none"><li>Çocukların okul ve sosyal çevre ile ilgili günlük durumları tanıma becerilerini geliştirmek. Güvenlik, davranış ve sorumluluklarla ilgili günlük durumlarda uygun kararlar verme becerisini geliştirmek.</li><li>Etkileşimli öğrenme yoluyla problem çözme becerilerini güçlendirmek.</li><li>Çocukların sosyal farkındalıklarını ve çevresel sinyallere (örneğin trafik ışıkları, yaya geçidi kuralları) tepki verme becerilerini artırmak.</li><li>Takım oyununu ve oyun yoluyla öğrenmeyi kolaylaştırarak işbirliğini ve sabrı teşvik etmek.</li></ul> |
| <a href="http://www.gamelusiveedu.edu/">http://www.gamelusiveedu.edu/</a> | ID: 2023-1-LT01-KA220-SCH-000151145                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Gerekli Malzemeler                                                        | <ul style="list-style-type: none"><li>Kutuların bulunduğu bir oyun tahtası (çocuğun okul ortamında karşılaşılabileceği durumlar ve yerler: trafik ışıkları, yaya geçitleri, teneffüs, okul bahçesi vb.</li><li>Oyun taşları (oyuncu başına bir taş).</li><li>Zar (kaç kutu ilerleneceğini belirlemek için).</li><li>Her kutudaki duruma karşılık gelen soru ve cevap seçeneklerinin bulunduğu kartlar. Oyun kuralları.</li></ul>                                                                                                                                                                |
| Giriş                                                                     | <ul style="list-style-type: none"><li>Bu oyun, okula giderken veya okulda kaldığınızda karşılaşılabileceğiniz bazı günlük durumlarla nasıl başa çıkacağınızı öğrenmenize yardımcı olacaktır.</li><li>Verilen seçeneklerden bir cevap seçeceksiniz ve doğru cevap sizi bir sonraki aşamaya taşıyacaktır.</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Talimat                                                                   | <ul style="list-style-type: none"><li>Oyuncular sırayla zar atar ve attıkları sayıya göre oyun tahtasındaki kutularda ilerler. Her kutu bir durumu temsil eder. Bir durum kutusunda duran oyuncuya bir soru ve cevap seçenekleri verilir.</li><li>Cevap doğruysa, oyuncu bir kutu daha ilerleyebilir. Cevap yanlışsa, oyuncu olduğu yerde kalır, ancak durum tüm oyuncularla tartışılır.</li></ul>                                                                                                                                                                                              |
| Oyunlaştırma Unsurları                                                    | <ul style="list-style-type: none"><li>Zar atmak, şansa dayalı bir unsur ekler.</li><li>Doğru cevap için ekstra adım, çocuğu doğru çözümler bulmaya teşvik eder. Zorluklar ve çözümler içeren durum kutuları, oyunu etkileşimli ve eğitici hale getirir. Oyun parçaları (veya avatarlar) ve renkli oyun tahtası, görsel çekiciliği sağlar ve katılımı teşvik eder.</li><li>Soruları cevaplamak için olası bir zaman sınırı, rekabet unsurunu ekleyebilir.</li></ul>                                                                                                                              |

## 1. Alt Modül Etkileşimli Etkinlikler ve Oyunlar

## 5. Ders Planı: Okula Gidiş

### BÖLÜM

### AYRINTILAR

#### Yöntemler

- **Etkileşimli öğrenme** - çocuklar, günlük yaşamın unsurlarını tanıyabilecekleri durumlara doğrudan katılarak öğrenirler.
- **Grup oyunu** - işbirliğini, çocuklar arasındaki tartışmayı ve sosyal becerilerin gelişimini teşvik eder.
- **Senaryo analizi** - her kutuda, çocuklar uygun davranışı belirlemeleri gereken senaryolarla karşı karşıya kalırlar.

#### Etkinlikler

- Zarlari atın ve kutulardan geçin.
- Kutulardaki durumlara göre kararlar verin.
- Çocukların fikirlerini paylaşabilmeleri ve diğerlerinden öğrenebilmeleri için cevaplar hakkında grup tartışmaları yapın.

#### Değerlendirme

Oyun sırasında: Öğretmen, çocukların durumları nasıl çözdüklerini gözlemler, doğru cevapları belirleme becerilerini değerlendirir ve oyun ilerledikçe ilerlemelerini değerlendirir.  
Geri bildirim: Öğretmen, çocuklarla çözümlerini tartışabilir, hatalarını anlamalarına yardımcı olabilir ve doğru cevapları açıklayabilir.

#### Düşünme

Oyun bittikten sonra, düşünmek için zaman ayırın:  
"Neler kolaydı? Neler zordu? Ne öğrendiniz?" "Okula giderken hangi durumlarla karşılaşıyorsunuz?" Zor olan durumları ve nedenlerini tartışın.

#### Değerlendirme

Doğru cevap sayısı: Oyun sırasında çocuğun verdiği doğru cevapların sayısı izlenir.  
Davranış gözlemi: Çocuk oyun sırasında nasıl davrandı - sabırlı mıydı, diğerleriyle işbirliği içinde miydi?  
Öğrenme süreci: Bu, çocuğun bilgileri ne kadar iyi hatırladığı ve diğer durumlarda uyguladığı ile ölçülür.  
Bu oyun, çocukların günlük becerilerini eğlenceli bir şekilde geliştirmeleri için harika bir yoldur.

## 1. Alt Modül Etkileşimli Etkinlikler ve Oyunlar

## 6. Ders Planı: Sanal Alışveriş

| BÖLÜM                  | AYRINTILAR                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ders Başlığı           | <ul style="list-style-type: none"><li>Senaryo 1: Simülasyon: Sanal Alışveriş</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Sınıf Seviyesi/Konu    | <ul style="list-style-type: none"><li>Ortaokul Öğrencileri</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Süre/Saat Sayısı       | <ul style="list-style-type: none"><li>2 saat (1. oturum: 1 saat; 2. oturum: 1 saat)</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Öğrenim Hedefleri      | <ul style="list-style-type: none"><li>Öğrenciler mağazada nasıl davranmaları gerektiğini öğrenecek, iletişim becerilerini geliştirecek ve sosyal durumlarda uygun davranışları sergileyeceklerdir.</li><li>Alışveriş yaparken uygun ifadeler kullanma becerisini geliştireceklerdir.</li><li>Alışveriş simülasyonuna erişimi olan bilgisayar</li></ul> |
| Gerekli Malzemeler     | <ul style="list-style-type: none"><li>Alışveriş simülasyonuna erişimi olan bilgisayar</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Giriş                  | <ul style="list-style-type: none"><li>Öğretmen simülasyonun nasıl kullanılacağını gösterir, alışveriş yapmayı ve uygun ifadelerin nasıl kullanılacağını açıklar.</li></ul>                                                                                                                                                                             |
| Talimat                | <ul style="list-style-type: none"><li>Öğretmen, simülasyonun nasıl kullanılacağını gösterir, alışveriş yapmayı ve uygun ifadeleri kullanmayı açıklar.</li><li>Farklı varyantlar kullanır ve farklı durumları simüle eder.</li></ul>                                                                                                                    |
| Oyunlaştırma Unsurları | <ul style="list-style-type: none"><li>Seçim hissi yaratmak, belirli bir cevapla ilerleme hissi yaratmak, daha karmaşık bir eylem düzeyine geçme yeteneği, belirli bir hedef, görev</li></ul>                                                                                                                                                           |

## 1. Alt Modül Etkileşimli Etkinlikler ve Oyunlar

## 6. Ders Planı: Sanal Alışveriş

| BÖLÜM         | AYRINTILAR                                                                                                                                                                                                    |
|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Yöntemler     | <ul style="list-style-type: none"><li>Simülasyon yöntemi (bilgisayar oyunu)</li><li>Aktivasyon yöntemi</li></ul>                                                                                              |
| Etkinlikler   | <ul style="list-style-type: none"><li>Öğrenciler tek başlarına veya ikili gruplar halinde çalışarak oyundaki farklı alışveriş senaryolarını incelerken, öğretmen onları gözlemler ve yardımcı olur.</li></ul> |
| Değerlendirme | <ul style="list-style-type: none"><li>Öğretmen, öğrencilerin oyunla ilgili deneyimlerini tartışır ve alışverişle ilgili ifadeleri doğru kullanıp kullanmadıklarını kontrol eder.</li></ul>                    |
| Yansıtma      | <ul style="list-style-type: none"><li>Hangi cevapların etkinliği tamamlamak için gereken süreyi kısalttığını düşünün.</li></ul>                                                                               |
| Değerlendirme | <ul style="list-style-type: none"><li>Öğrencilerin iletişim kurma becerilerini ve oyundaki sosyal durumları anlayıp anlamadıklarını değerlendirin.</li></ul>                                                  |

## 1. Alt Modül Etkileşimli Etkinlikler ve Oyunlar

## 7. Ders Planı: Dijital Mutfak

| BÖLÜM                  | AYRINTILAR                                                                                                                                                                                                                                  |
|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ders Başlığı           | <ul style="list-style-type: none"><li>Yaşam Becerileri - "Dijital Mutfak"</li></ul>                                                                                                                                                         |
| Sınıf Seviyesi/Konu    | <ul style="list-style-type: none"><li>Ortaokul Öğrencileri</li></ul>                                                                                                                                                                        |
| Süre/Saat Sayısı       | <ul style="list-style-type: none"><li>2 saat (1. oturum: 1 saat; 2. oturum: 1 saat)</li></ul>                                                                                                                                               |
| Öğrenim Hedefleri      | <ul style="list-style-type: none"><li>Öğrenciler temel gıda maddelerini ve isimlerini tanımayı öğreneceklerdir.</li><li>Öğrenciler yemek hazırlama ile ilgili temel faaliyetleri öğreneceklerdir.</li></ul>                                 |
| Gerekli Malzemeler     | <ul style="list-style-type: none"><li>Eğitim amaçlı bir yemek pişirme oyununa erişimi olan</li><li>bilgisayar/tablet Oyunu tüm gruba göstermek için projektör</li></ul>                                                                     |
| Giriş                  | <ul style="list-style-type: none"><li>Öğretmen, öğrencilere en sevdikleri yemekleri ve bildikleri malzemeleri sorar. Öğretmen, bugün bilgisayar oyunu kullanarak yemek yapmayı öğreneceklerini açıklar.</li></ul>                           |
| Talimat                | <ul style="list-style-type: none"><li>Öğretmen, oyunu nasıl kullanacağını gösterir, ürünleri nasıl seçeceğini ve farklı mutfak faaliyetlerini nasıl gerçekleştireceğini gösterir.</li></ul>                                                 |
| Oyunlaştırma Unsurları | <ul style="list-style-type: none"><li>Seçim yapma hissi yaratmak, etki hissi yaratmak, ilerleme hissi yaratmak, daha karmaşık bir eylem düzeyine geçme yeteneği, belirli bir hedef, bir görev, ödül veya öngörülemezlik unsurları</li></ul> |

## 1. Alt Modül Etkileşimli Etkinlikler ve Oyunlar

## 7. Ders Planı: Dijital Mutfak

### BÖLÜM

### AYRINTILAR

#### Yöntem

- Simülasyon yöntemi (bilgisayar oyunu)
- Pratik yöntem (oyunda eylem yoluyla öğrenme)

#### Etkinlikler

- Öğrenciler bilgisayar oyununda tek başlarına veya ikili gruplar halinde yemek hazırlarlar. Öğretmen gerektiğinde yardım eder ve malzemelerin ve faaliyetlerin isimlerini açıklar.

#### Değerlendirme

- Dersin sonunda öğretmen, öğrencilerin ürünleri doğru bir şekilde tanımlayıp yemek pişirmeyle ilgili görevleri yerine getirip getiremediklerini değerlendirir.

#### Düşünme

- Hangi cevapların etkinliği tamamlamak için gereken süreyi kısalttığını düşünün.

#### Değerlendirme

- Öğrencilerin pişirme sürecini anladıklarını ve bilgisayar oyununun mutfak becerilerini öğrenmelerine yardımcı olup olmadığını değerlendirin.

## 1. Alt Modül Etkileşimli Etkinlikler ve Oyunlar

## 8. Ders Planı: Dijital Ev Bütçesi

| BÖLÜM                  | AYRINTILAR                                                                                                                                                                                                                                           |
|------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ders Başlığı           | <ul style="list-style-type: none"><li>Dijital Hanehalkı Bütçesi</li></ul>                                                                                                                                                                            |
| Sınıf Seviyesi/Konu    | <ul style="list-style-type: none"><li>Ortaokul Öğrencileri / Yaşam Becerileri</li></ul>                                                                                                                                                              |
| Süre/Saat Sayısı       | <ul style="list-style-type: none"><li>2 saat (1. oturum: 1 saat; 2. oturum: 1 saat)</li></ul>                                                                                                                                                        |
| Öğrenim Hedefleri      | <ul style="list-style-type: none"><li>Öğrenciler, bir hane bütçesini nasıl planlayacaklarını öğreneceklerdir. Finansal karar verme becerilerini geliştireceklerdir.</li></ul>                                                                        |
| Gerekli Malzemeler     | <ul style="list-style-type: none"><li>Bütçe yönetimi oyununa erişim imkanı olan bilgisayar/tablet Grup</li><li>oyunu oynamak için projektör</li></ul>                                                                                                |
| Giriş                  | <ul style="list-style-type: none"><li>Öğretmen öğrencilere harcama alışkanlıklarını sorar ve bugün bir bilgisayar oyunu aracılığıyla bütçe yönetimi hakkında bilgi edineceklerini açıklar.</li></ul>                                                 |
| Talimat                | <ul style="list-style-type: none"><li>Öğretmen, oyunun nasıl kullanılacağını, harcamaların planlanmasını ve satın alma kararlarının verilmesini gösterir.</li></ul>                                                                                  |
| Oyunlaştırma Unsurları | <ul style="list-style-type: none"><li>Seçim yapma hissi yaratmak, etki yaratma hissi yaratmak, ilerleme hissi yaratmak, daha karmaşık bir eylem düzeyine geçme yeteneği, belirli bir hedef, bir görev, ödül veya öngörülemezlik unsurları.</li></ul> |

## 1. Alt Modül Etkileşimli Etkinlikler ve Oyunlar

## 8. Ders Planı: Dijital Ev Bütçesi

| BÖLÜM         | AYRINTILAR                                                                                                                                                                                                          |
|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Yöntemler     | <ul style="list-style-type: none"><li>Simülasyon yöntemi (bilgisayar oyunu)</li><li>Problem çözme yöntemi (finansal problemleri çözme)</li></ul>                                                                    |
| Etkinlikler   | <ul style="list-style-type: none"><li>Öğrenciler tek başlarına veya ikili gruplar halinde çalışarak oyunda finansal kararlar alır ve hane halkı bütçesini dengelemeye çalışır. Öğretmen ilerlemeyi izler.</li></ul> |
| Değerlendirme | <ul style="list-style-type: none"><li>Dersin sonunda öğretmen, öğrencilerin bütçelerini doğru bir şekilde yönettiklerini ve finansın temellerini anladıklarını kontrol eder.</li></ul>                              |
| Yansıtma      | <ul style="list-style-type: none"><li>Sonunda mümkün olduğunca fazla paraya sahip olmak için bütçemi nasıl daha etkili bir şekilde yönetebileceğimi düşünün.</li></ul>                                              |
| Değerlendirme | <ul style="list-style-type: none"><li>Öğrencilerin sorumlu finansal kararlar alıp alamadıklarını ve bilgisayar oyununun konuyu anlamalarına yardımcı olup olmadığını değerlendirin.</li></ul>                       |

## 1. Alt Modül Etkileşimli Etkinlikler ve Oyunlar

## 9. Ders Planı: Günlük Yaşam Simülasyonu

| BÖLÜM                  | AYRINTILAR                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ders Başlığı           | <ul style="list-style-type: none"><li>Günlük Yaşam Simülasyonu</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                     |
| Sınıf Seviyesi/Konu    | <ul style="list-style-type: none"><li>Ortaokul Öğrencileri / Yaşam Becerileri</li></ul>                                                                                                                                                                                                                      |
| Süre/Saat Sayısı       | <ul style="list-style-type: none"><li>2 saat (1. oturum: 1 saat; 2. oturum: 1 saat)</li></ul>                                                                                                                                                                                                                |
| Öğrenim Hedefleri      | <ul style="list-style-type: none"><li>Öğrenciler yemek yeme, kişisel hijyen, temizlik ve diğerleriyle ilişkiler gibi günlük faaliyetleri planlamayı öğreneceklerdir.</li><li>Öğrenciler, simüle edilmiş bir ortamda zamanlarını ve bütçelerini nasıl yöneteceklerini anlayacaklardır.</li><li></li></ul>     |
| Gerekli Malzemeler     | <ul style="list-style-type: none"><li>Yüklü oyun bulunan bilgisayar Oyun</li><li>sunumu için projektör</li></ul>                                                                                                                                                                                             |
| Giriş                  | <ul style="list-style-type: none"><li>Öğretmen, öğrencilerin günlük etkinliklerini tartışır ve hayatlarında zamanlarını nasıl yönettiklerini sorar. Öğretmen, oyunda günlük hayatı simüle edeceklerini ve karar vermeyi öğreneceklerini açıklar.</li></ul>                                                   |
| Talimat                | <ul style="list-style-type: none"><li>Öğretmen, oyundaki karakterleri nasıl kontrol edeceklerini, etkinlikleri nasıl seçeceklerini ve bütçeyi nasıl yöneteceklerini gösterir. Öğretmen, öğrencilerin "Sim"lerinin yemek, uyku, hijyen ve iş gibi ihtiyaçlarını karşılamaları gerektiğini belirtir.</li></ul> |
| Oyunlaştırma Unsurları | <ul style="list-style-type: none"><li>Seçim yapma hissi yaratma, etki yaratma hissi yaratma, ilerleme hissi yaratma, daha karmaşık bir eylem düzeyine geçme yeteneği, belirli bir hedef, bir görev, ödül veya öngörülemezlik unsurları.</li></ul>                                                            |

## 1. Alt Modül Etkileşimli Etkinlikler ve Oyunlar

## 9. Ders Planı: Günlük Yaşam Simülasyonu

| BÖLÜM           | AYRINTILAR                                                                                                                                                                                                       |
|-----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Yöntem          | <ul style="list-style-type: none"><li>Simülasyon yöntemi (bilgisayar oyunu)</li><li>Problem çözme yöntemi (oyunda yaşam zorluklarını çözme)</li></ul>                                                            |
| Etkinlikler     | <ul style="list-style-type: none"><li>Öğrenciler oyundaki karakterlerin rolünü üstlenir, ihtiyaçlarını karşılar, günlük görevleri yönetir ve finans, zaman ve sosyal ilişkilerle ilgili kararlar alır.</li></ul> |
| Değerlendirme   | <ul style="list-style-type: none"><li>Öğretmen, öğrencilerin kararlarının sonuçlarını anlamalarına yardımcı olur.</li></ul>                                                                                      |
| Yansım          | <ul style="list-style-type: none"><li>Dersin sonunda öğretmen, öğrencilerle zaman yönetimi, bütçe planlama ve karakterlerinin ihtiyaçlarını karşılama konularını nasıl ele aldıklarını tartışır.</li></ul>       |
| Ödev/Genişletme | <ul style="list-style-type: none"><li>Aynı sorunların aynı sonuçla farklı şekillerde nasıl çözülebileceğini düşünün.</li></ul>                                                                                   |
| Değerlendirme   | <ul style="list-style-type: none"><li>Öğrencilerin uygun kararlar alıp alamadıklarını ve hayatın farklı yönlerini nasıl yöneteceklerini anlayıp anlamadıklarını değerlendirin.</li></ul>                         |

## 1. Alt Modül Etkileşimli Etkinlikler ve Oyunlar

## 10. Ders Planı: Sanal Şehir

| BÖLÜM                  | AYRINTILAR                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ders Başlığı           | <ul style="list-style-type: none"><li>Sanal Şehir</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                        |
| Sınıf Seviyesi/Konu    | <ul style="list-style-type: none"><li>Ortaokul Öğrencileri / Yaşam Becerileri</li></ul>                                                                                                                                                                                                            |
| Süre/Saat Sayısı       | <ul style="list-style-type: none"><li>2 saat (1. oturum: 1 saat; 2. oturum: 1 saat)</li></ul>                                                                                                                                                                                                      |
| Öğrenim Hedefleri      | <ul style="list-style-type: none"><li>İngilizce okuma, dinleme ve konuşma becerilerinin geliştirilmesi.</li><li>"Fırın", "karakol", "hastane", "park" gibi şehirle ilgili kelimeleri öğrenmek. Alışveriş yapmak, yol tarifi sormak gibi günlük durumlarda iletişim kurmayı pratik etmek.</li></ul> |
| Gerekli Malzemeler     | <ul style="list-style-type: none"><li>Oyunun yüklü olduğu bilgisayar</li></ul>                                                                                                                                                                                                                     |
| Giriş                  | <ul style="list-style-type: none"><li>Öğretmen öğrencilere "Sanal Şehir"i tanıtır ve İngilizce olarak çeşitli görevleri yerine getirmek için şehirde gezineceklerini açıklar. Oyun sırasında kullanılacak temel kelime dağılımı tartışılır.</li></ul>                                              |
| Talimat                | <ul style="list-style-type: none"><li>Öğretmen oyun kurallarını açıklar: öğrenciler şehirde gezinecek, öğeleri toplayacak, oyundaki karakterlerle konuşacak ve İngilizce bilgisi gerektiren görevleri çözecek.</li></ul>                                                                           |
| Oyunlaştırma Unsurları | <ul style="list-style-type: none"><li>Seçim yapma hissi yaratmak, etki hissi yaratmak, ilerleme hissi yaratmak, daha karmaşık bir eylem düzeyine geçme yeteneği, belirli bir hedef, bir görev, ödül veya öngörülemezlik unsurları.</li></ul>                                                       |

## 1. Alt Modül Etkileşimli Etkinlikler ve Oyunlar

## 10. Ders Planı: Günlük Yaşam Simülasyonu

| BÖLÜM           | AYRINTILAR                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|-----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Yöntem          | <ul style="list-style-type: none"><li>Simülasyon yöntemi (bilgisayar oyunu)</li><li>Problem çözme yöntemi (oyunda yaşam zorluklarını çözme)</li></ul>                                                                                                                                                                        |
| Etkinlik        | <ul style="list-style-type: none"><li>Öğrenciler oyunu başlatır ve fırına giden yolu bulmak ve ekmek satın almak, bir karaktere mağazanın çalışma saatlerini sormak, kütüphaneye bir paket teslim etmek gibi çeşitli görevler alırlar. İletişim kurmak ve talimatları anlamak için İngilizce kullanmaları gerekir.</li></ul> |
| Değerlendirme   | <ul style="list-style-type: none"><li>Öğretmen, nelere dikkat edilmesi gerektiğini veya yeni bir şehirde nasıl yol bulunacağını not eder.</li></ul>                                                                                                                                                                          |
| Düşünme         | <ul style="list-style-type: none"><li>Öğretmen, öğrencilerin görevleri ne kadar iyi yerine getirdiklerini ve İngilizce iletişim kurduklarını gözlemleyerek ilerlemelerini izler. Öğrenciler, tamamladıkları görevlerin sayısı ve dil doğruluğu temelinde değerlendirilir.</li></ul>                                          |
| Ödev/Genişletme | <ul style="list-style-type: none"><li>Tanıdığınız şehirde nasıl dolaşabileceğinizi düşünün ve diğer öğrenciler için bir rota düzenleyin.</li></ul>                                                                                                                                                                           |
| Değerlendirme   | <ul style="list-style-type: none"><li>Öğrencilerin görevleri anlayıp anlamadıklarını ve İngilizce iletişim kurabilip kuramadıklarını değerlendirin. Oyunun hangi unsurlarının onlar için en zorlayıcı olduğunu ve dil engellerini aşım aşamadıklarını düşünün.</li></ul>                                                     |

## 2. Alt Modül Uyarlanabilir Öğrenme

## 1. Plan: Duygularımı Tanımak

### BÖLÜM

### AYRINTILAR

#### Ders Başlığı

- Duygularımı Tanımak

#### Sınıf Seviyesi/Konu

- Özel eğitim ihtiyacı olan ortaokul öğrencileri

#### Süre/Saat Sayısı

- 1 saat

#### Öğrenim Hedefleri

Öğrenciler şunları yapabileceklerdir:

- Mutluluk, üzüntü, öfke ve korku gibi temel duyguları tanımlayıp isimlendirebilecekler. Bu duyguları yaşadıkları durumları tanımlayabilecekler.
- Aşırı duyguları yönetmek için temel başa çıkma stratejilerini gösterebilecekler.

#### Gerekli Malzemeler

- Duygu Kartları: Çeşitli duyguları temsil eden farklı yüz ifadeleri içeren kartlar. Yansıtıcı Alıştırma: Öğrencilerin yaşadıkları veya gözlemledikleri durumlar hakkında düşünmelerini sağlayan sorular ve resimler.
- Farkındalık Uygulamaları: Nefes egzersizleri ve gevşeme teknikleri için dijital uygulamalar (ör. Calm, Headspace).
- Renkli Kalem ve Kağıtlar: Öğrencilerin duygularını görselleştirmelerini sağlamak için.

#### Giriş

#### Giriş (5-10 dakika):

- Duygu kavramını ve bunları anlamının neden önemli olduğunu tanıtarak başlayın.
- Birkaç duygu kartı gösterin ve öğrencilerden bu duygunun ne olduğunu tahmin etmelerini isteyin. "Ne zaman böyle hissedersiniz?" diye sorarak onların ilgisini çekin.

#### Talimatlar ve Etkinlikler:

#### A. Duygu Kartları Etkinliği (10-15 dakika):

- Adım 1: Her bir duygu kartını tek tek gösterin ve öğrencilerden duyguyu tanımlamalarını isteyin (örneğin, mutlu, üzgün, kızgın).
- Adım 2: Duygu tanımlandıktan sonra, öğrencilerden bu duyguyu hissettikleri bir durumu paylaşmalarını isteyin. Öğrenciler sözlü olarak cevap vermekte zorlanırlarsa, durumu çizebilir veya yazabilirler. Özel eğitim ihtiyacı olan öğrenciler için uyarılma: Sözlü iletişim kuramayan öğrenciler, duygularını temsil eden kartı işaret edebilir veya yardımcı iletişim cihazları kullanabilirler.

#### B. Farkındalık Uygulaması (10 dakika):

- Mindfulness uygulamasını kullanarak öğrencilere basit bir nefes egzersizi yaptırın.
- Sakinleşmelerine yardımcı olmak için gözlerini kapatmalarını ve nefeslerine odaklanmalarını teşvik edin. Stresli veya bunalmış hissettiklerinde bu tekniği nasıl kullanabileceklerini açıklayın.

#### C. Yansıtıcı Egzersiz (10-15 dakika):

- Yansıma çalışma kağıtlarını dağıtın ve öğrencilerden tartışılan duygulardan birini hissettikleri bir anı resmedip bir cümle yazmalarını isteyin.
- Öğrenciler paylaşmaktan çekinmiyorsa grup olarak tartışın, yoksa tercih ederlerse özel olarak yansıtıcılarına izin verin.

## 2. Alt Modül Uyarlanabilir Öğrenme

## 1. Plan: Duygularımı Tanımak

### BÖLÜM

### AYRINTILAR

#### Oyunlaştırma Unsurları

- **Duygu Puanları:** Duyguları tanımlayıp durumları paylaşanlara puan verin. Bu oyunlaştırma ögesi, öğrencileri daha fazla katılmaya ve etkileşime girmeye motive edecektir.
- **Sakinlik Rozeti:** Farkındalık egzersizini tamamladıktan sonra, öğrenciler nefes alma tekniğini etkili bir şekilde kullanma becerilerini takdir etmek için "Sakinlik Rozeti" alırlar.

#### Yöntem

##### 1. Duygu Kartları Etkinliği:

- **Başlangıç Etkinliği:** Öğretmen duygu kartlarını gösterir ve öğrenciler kartlarda temsil edilen duyguyu tanımlar. Bu duyguyu kişisel bir hikaye veya deneyimle ilişkilendirebilirler.
- **Duygu Tartışması:** Her öğrenci, belirli bir duyguyu ne zaman ve neden hissettiğini paylaşır. Bu, grup içinde empati ve duygusal farkındalığı teşvik eder.

##### 2. Dijital Farkındalık Egzersizi:

- **Gevşeme Teknikleri:** Öğrencilerle kısa bir nefes egzersizi yapılır. Farkındalık uygulamasını kullanarak öğrenciler farklı nefes ve gevşeme tekniklerini öğrenirler.
- **Kişiselleştirilmiş Teknikler:** Öğrenciler kendileri için en uygun olanı bulana kadar farklı teknikleri denerler. Uygulamalar, hangi yöntemin en etkili olduğunu keşfetmelerine yardımcı olur.

##### 3. Bire Bir Tartışmalar ve Rehberlik:

- **Bireysel Tartışmalar:** Öğrencilere, duygularını daha derinlemesine keşfedebilecekleri öğretmenle bire bir görüşme fırsatı verilir. Amaç, duygusal durumlarını anlamalarına ve uygun başa çıkma stratejileri geliştirmelerine yardımcı olmaktır.
- **Küçük Grup Çalışması:** Öğrenciler küçük gruplar halinde çalışarak birbirlerinin duygularını anlamaya ve duygusal zorluklara toplu çözümler bulmaya çalışırlar.

#### Değerlendirme

- **Gözlem:** Öğretmen, öğrencilerin etkinliklere nasıl tepki verdiklerini gözlemleyecektir. Duyguları doğru bir şekilde tanımlayıp tanımlayamadıklarına ve farkındalık egzersizine katılıp katılmadıklarına dikkat edin.
- **Yansımaya Çalışma Kağıdı:** Öğrencilerin çalışma kağıtlarını, duyguları ve bunları tetikleyen durumları ne kadar anladıklarını değerlendirmek için bir araç olarak kullanın.
- **Bireysel Geri Bildirim:** Öğrencilere, duygularını anlamadaki çabalarını ve ilerlemelerini takdir ederek bireysel geri bildirimde bulunun.

#### Yansıtma

- **Dersi,** öğrencilere öğrendiklerini günlük yaşamlarında nasıl kullanabileceklerini düşünmelerini isteyerek bitirin. "Üzgün veya kızgın hissettiğinizde ne yapabilirsiniz?"

#### Ödev/Genişletme

- **Evde Uygulama:** Öğrencilere evde gevşeme tekniklerini uygulamaları için bir rehber verilebilir, örneğin her gün birkaç dakika nefes egzersizlerine ayırmaları gibi.
- **Ebeveyn Katılımı:** Öğrencilerin aileleri, çocuklarının duygusal farkındalıklarındaki ilerleme hakkında bilgilendirilir ve evde duygusal gelişimlerini nasıl destekleyebileceklerine dair öneriler verilir.

#### Değerlendirme

- **Öğretmen Notları:** Her öğrencinin duyguları tanımlama ve gevşeme tekniklerini kullanma konusundaki ilerlemesini günlükte kaydedin.
- **Öz Değerlendirme:** Öğrenciler, hafta sonunda basit bir gülümseme yüz tablosu doldurarak duygularını yönetme alıştırmalarını ne sıklıkla yaptıklarını gösterebilirler.

## 2. Alt Modül Uyarlanabilir Öğrenme

## 1. Plan: Duygularımı Tanımak

### BÖLÜM

### AYRINTILAR

#### Kaynaklar

- Yüz ifadesi kartları: <https://www.teacherspayteachers.com/Product/Emotion-and-Feelings-Face-Cards-for-Preschoolers-with-Real-Life-Photos-9068628>
- CASEL (Akademik, Sosyal ve Duygusal Öğrenme İşbirliği) | Web sitesi: <https://casel.org/>
- Lowenstein, A. ve Sterna, M. (2022). Sosyal duygusal sınıf: Öğrencileri yetiştirmek ve beyni anlamak için yeni bir yol. Norton Professional Books.
- Calm: Çocuklar için özel olarak tasarlanmış gevşeme ve nefes egzersizleri sunan bir farkındalık uygulaması. Öğrencilerin duygusal düzenleme becerilerini geliştirmelerine yardımcı olmak için kullanılabilir (App Store: Calm App)

## 2. Alt Modül Uyarlanabilir Öğrenme

## 2. Plan: Toplumda Sosyal Görgü Kuralları

| BÖLÜM                     | AYRINTILAR                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|---------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ders Başlığı              | <ul style="list-style-type: none"><li>Toplumda Sosyal Görgü Kuralları</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Sınıf Seviyesi/Konu       | <ul style="list-style-type: none"><li>Ortaokul öğrencileri (SEN)</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Süre/Saat sayısı          | <ul style="list-style-type: none"><li>1 saat</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Öğrenme Hedefleri         | <ul style="list-style-type: none"><li>Öğrenciler temel sosyal görgü kurallarını öğreneceklerdir (örneğin, sırada beklemek, teşekkür etmek, kibarca konuşmak).</li><li>Öğrenciler uygun sosyal etkileşimleri uygulayacaklardır.</li><li>Öğrenciler, sosyal durumlarda bağımsız hareket etme becerilerini geliştireceklerdir.</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Gerekli Malzemeler        | <ul style="list-style-type: none"><li><b>Görsel Kılavuzlar:</b> Sırada bekleme, teşekkür etme ve kibarca konuşma adımlarını gösteren posterler.</li><li><b>Rol Yapma Malzemeleri:</b> Sosyal durumlarda rol yapma için gerekli malzemeler (örneğin, alışveriş için sahte ürünler).</li><li><b>Senaryo Kartları:</b> Farklı sosyal durumları anlatan kartlar (örneğin, "Bir arkadaşın sana kalem ödünç veriyor; ne yaparsın?").</li><li><b>Kontrol Listesi:</b> Öğretmenin, öğrencilerin temel sosyal davranışları sergileyip sergilemediklerini takip etmesi için basit bir kontrol listesi (örneğin, sırada beklemek, teşekkür etmek, kibarca konuşmak).</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Giriş                     | <p>Giriş (5-10 dakika):</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Konuyu tanıtır: "Sosyal kurallar nedir?" diye sorarak başlayın. Sosyal görgü kurallarının günlük yaşamda neden önemli olduğunu açıklayın. Sırada beklemek, teşekkür etmek ve sosyal etkileşimlerde kibarca konuşmak gibi davranışların önemini tartışın.</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Ana Etkinlik ve Yöntemler | <p><b>A. Sırada Bekleme Etkinliği (10-15 dakika):</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Adım 1: Öğrencilere sıra bekleme kurallarını gösteren bir poster gösterin (örneğin, başkalarının arkasında durmak, kişisel alana saygı göstermek).</li><li>Adım 2: Sınıfta küçük bir sıra oluşturun ve öğrencilerin sırasını bekleyerek bir ürün "satın almayı" pratik etmelerini sağlayın. Her öğrenci sırayla bir ürün alır ve sırada beklerken ödeme yapıyormuş gibi davranır.</li><li>SEN Uyarı: Ekstra yardıma ihtiyaç duyan öğrenciler için daha küçük gruplar veya bireysel destek sağlanabilir.</li></ul> <p><b>B. Teşekkür Etme ve Kibar Konuşma Etkinliği (15 dakika):</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Adım 1: Nasıl düzgün bir şekilde teşekkür edileceğini ve olumlu beden dilini kullanmanın önemini (örneğin, göz teması kurmak, gülümsemek) açıklayın.</li><li>Adım 2: Öğrencileri ikili gruplar halinde eşleştirin ve birbirlerine teşekkür etmeyi ve kibar sohbetler yapmayı pratik etmelerini sağlayın.</li><li>Ekstra Destek: Ek yardıma ihtiyaç duyan öğrenciler için görsel ve sözlü hatırlatmalar kullanılabilir.</li></ul> |

## 2. Alt Modül Uyarlanabilir Öğrenme

## 2. Plan: Toplumda Sosyal Görgü Kuralları

### BÖLÜM

### AYRINTILAR

#### Ana Etkinlik ve Yöntemler

#### Oyunlaştırma Unsurları

#### Değerlendirme

#### C. Sosyal Durumlarda Rol Yapma (15-20 dakika):

- Adım 1: Öğrencilere, karşılaşılabilecekleri sosyal durumları içeren senaryo kartları dağıtın (örneğin, "Bir arkadaşınız size yardım ediyor; nasıl tepki verirsiniz?").
- Adım 2: Öğrenciler senaryoları canlandırarak, sıra beklemek, teşekkür etmek ve nazikçe konuşmak gibi öğrendikleri sosyal becerileri uygulayabilirler.
- Grup Çalışması: Küçük gruplar, sosyal görgü kurallarını pekiştirmek için farklı sosyal etkileşimleri rol oynayarak canlandırabilirler.

#### 1. Görgü Kuralları Puanları:

- Öğrenciler sosyal kurallara başarıyla uyduklarında (örneğin, sabırla beklemek, teşekkür etmek veya kibarca konuşmak), "Görgü Puanı" kazanırlar.
- Dersin sonunda öğrenciler puanlarını hesaplayabilir ve gelecek derslerde kişisel rekorlarını kırmayı hedefleyebilirler.

#### 2. Rozetler:

- Belirli sosyal davranışlar için farklı rozetler veya çıkartmalar oluşturun. Örneğin: Sırada beklemek için Sabır Rozeti.
  - Nazik sözler kullandığınız için Nezaket Rozeti.
  - Minnettarlığınızı ifade ettiğiniz için Teşekkür Rozeti.
- Öğrenciler her davranışı öğrendikçe bu rozetleri toplayabilir ve sınıfta bulunan "Sosyal Beceri Tahtası"nda gururla sergileyebilirler.

#### 3. Liderlik tablosu:

- Bireysel karşılaştırma SEN öğrencileri için her zaman yararlı olmasa da, öğrencilerin zaman içinde kendi ilerlemelerini görebilecekleri kişisel bir ilerleme liderlik tablosu oluşturabilirsiniz.
- Sıralama tablosu, her öğrencinin kaç puan topladığını veya birden fazla derste kaç rozet kazandığını göstermek için kullanılabilir.

#### 4. Gizemli Senaryolar:

- Dersin sonunda öğrencilere beklenmedik bir sosyal durum sunulan "Gizemli Senaryo" oyununu tanıttin. Doğru cevap verilerse (öğrendiklerini kullanarak), ekstra puan veya özel rozet gibi bonus ödüller kazanırlar.
- Bu, dersi dinamik tutar ve öğrencileri uyanık kalmaya ve becerilerini spontan olarak uygulamaya teşvik eder.

#### 5. Günün Sosyal Yıldızı:

- Dersin sonunda, genel olarak en iyi sosyal davranışları sergileyen öğrenciye "Günün Sosyal Yıldızı" sertifikası veya ödülü verin. Bu, tüm öğrencileri en iyisini yapmaya motive etmek için dönüşümlü bir ödül olabilir.

- Gözlem: Ders boyunca öğretmen, öğrencilerin sosyal kuralları ne kadar iyi uyguladıklarını gözlemler.
- Bireysel Geri Bildirim: Her öğrenci, sosyal durumları ne kadar iyi idare ettiği konusunda bireysel geri bildirim alır.
- Rol Oynama Yoluyla Değerlendirme: Rol oynama etkinliği sırasında, öğrenciler sosyal kurallara uyma becerileri açısından değerlendirilir.

## 2. Alt Modül Uyarlanabilir Öğrenme

## 2. Plan: Toplumda Sosyal Görgü Kuralları

### BÖLÜM

### AYRINTILAR

#### Yansıtma

#### Yansıtma ve Kapanış (5 dakika):

- Soru ve Cevap: Öğrencilere "Bugün hangi sosyal kuralları öğrendik?" diye sorun ve önemli noktaları pekiştirin.
- Evde Uygulama: Öğrencileri bu sosyal davranışları evde ve toplumda uygulamaya teşvik edin.

#### Değerlendirme:

##### 1. Gözlem:

- Etkinlikler boyunca öğretmen, her öğrencinin sosyal kurallara nasıl uyduğunu gözlemleyecektir. Öğretmen özellikle şunları değerlendirecektir:
  - Öğrencinin başkalarını rahatsız etmeden sabırla sırada bekleyip beklemediğini.
  - Öğrencinin farklı durumlarda teşekkür etme ve kibar bir dil kullanma becerisi. Öğrencinin vücut dili (örneğin, göz teması kurma, gülümseme gibi uygun jestler kullanma).

##### 2. Sosyal Davranışlar İçin Kontrol Listesi:

Öğretmen, öğrencilerin temel sosyal davranışları başarıyla sergileyip sergilemediklerini kaydetmek için basit bir kontrol listesi kullanabilir:

- Sırada beklemek: Öğrenci kişisel alanı saygı gösterdi mi ve sırasını bekledi mi?
- Teşekkür etmek: Öğrenci uygun şekilde teşekkür etti mi?
- Kibar konuşma: Öğrenci başkalarına nazik ve saygılı bir şekilde konuştu mu?

##### 3. Bireysel Geri Bildirim:

Ders sonunda, her öğrenci öğretmenden sözlü geri bildirim alacaktır. Öğretmen şunları vurgulayabilir:

- Öğrencinin sergilediği olumlu davranışlar (örneğin, "Sırada sabırla bekleyerek harika bir iş çıkardın!").
- İyileştirme önerileri (örneğin, "Bir dahaki sefere teşekkür ederken göz teması kurmayı unutma.").

##### 4. Kendi Kendini Değerlendirme:

Öğrenciler hızlı bir yansıtma etkinliğine katılabilirler. Örneğin, onlara şu sorular sorulabilir: "Sırada beklerken nasıl hissettiniz?"

- "Teşekkür etmeyi hatırlamak kolay mıydı, zor mu?"
- Bu, öğrencilerin sosyal davranışlarındaki ilerlemelerini fark etmelerine yardımcı olur.

##### 5. Rol Oynama İncelemesi:

Rol yapma etkinliği sırasında öğretmen, senaryolardaki performanslarını değerlendirerek her öğrencinin sosyal görgü kurallarını ne kadar anladığını değerlendirecektir:

- Öğrenci verilen sosyal duruma uygun şekilde tepki gösterdi mi? Öğrenci rol oynama sırasında akranlarıyla etkileşimlerini nasıl yönetti?

##### 6. Takip:

Ders bittikten sonra, öğretmen gelecek derslerde bir takip değerlendirmesi planlayarak öğrencilerin bu sosyal davranışları sınıf dışında, grup etkinlikleri sırasında veya diğer gerçek yaşam durumlarında ne kadar iyi uyguladıklarını izleyebilir.

- Görsel Posterler: Sosyal kuralları açıklayan basit ve anlaşılır görsel materyaller.
- Uygulamalar ve Oyunlar: Sosyal senaryoları ve duygu yönetimini öğreten "Emotions with Zeely" gibi araçları kullanın.

#### Değerlendirme

#### Ek Kaynaklar

## 2. Alt Modül Uyarlanabilir Öğrenme

## 3. Plan: Özgüven ve Kendini Kabul Etme

| BÖLÜM                        | AYRINTILAR                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ders Başlığı                 | <ul style="list-style-type: none"><li>Özgüven ve Kendini Kabul Etme</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Sınıf Seviyesi/Konu          | <ul style="list-style-type: none"><li>Ortaokul öğrencileri (SEN)</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Süre/Saat Sayısı             | <ul style="list-style-type: none"><li>1 Saat</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Öğrenim Hedefleri            | <ul style="list-style-type: none"><li>Öğrenciler olumlu özelliklerini ve güçlü yanlarını tanımayı öğreneceklerdir.</li><li>Öğrenciler özgüvenlerini geliştirmek için stratejiler geliştireceklerdir.</li><li>Öğrenciler kendini kabul etmeyi ve kendilerine güvenmeyi keşfedeceklerdir.</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Gerekli Malzemeler           | <ul style="list-style-type: none"><li>Yansıma Çalışma Kağıtları: Öğrencilerin güçlü yanlarını ve olumlu özelliklerini listeledikleri basit çalışma kağıtları.</li><li>Özgüven Kartları: Onaylayıcı ifadeler veya olumlu özdeğerlendirmeler içeren kartlar. Aynalar: Öğrencilerin özgüven onaylama etkinliği sırasında kullanmaları için küçük aynalar. Rozetler/Yıldızlar: Özgüvenle ilgili görevleri tamamlayan öğrencileri ödüllendirmek için.</li></ul> <p>Oyunlaştırma Puan Tablosu: Öğrencilerin özgüven geliştirme görevlerindeki ilerlemelerini takip etmek için bir tablo.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Giriş                        | <p>Giriş (5-10 dakika):</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Tartışma Başlatıcı: Öğrencilere kendilerini iyi hissetmenin ne anlama geldiğini sorarak başlayın. "Kendinizde sevdiğiniz şeyler nelerdir?" diye sorun.</li><li>Konuyu tanıtır: Özgüvenin, kendimizle ilgili iyi şeyleri fark etmek ve zor durumlarda bile kendimize güvenmek olduğunu açıklayın.</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Ana Faaliyetler ve Yöntemler | <p><b>A. Olumlu Özelliklerim Etkinliği (10-15 dakika):</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Adım 1: Her öğrenciye bir yansıma çalışma kağıdı verin ve kendileri hakkında sevdikleri üç şeyi yazmalarını veya çizmelerini isteyin. Örneğin, "Ben nazik biriyim", "Çizim yapmada iyiyim" veya "İyi bir arkadaşım".</li><li>Adım 2: Tamamlandıktan sonra, öğrencilerden sınıfla olumlu özelliklerinden birini paylaşmalarını isteyin (eğer rahat hissedilerse).</li><li>Oyunlaştırma: Her öğrenci, olumlu özelliklerini listeleyerek Özgüven Puanı kazanır. Ayrıca, grupta paylaştıkları için "Güven Yıldızı" da kazanabilirler.</li></ul> <p><b>B. Ayna Öz Onaylama Egzersizi (10 dakika):</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Adım 1: Her öğrenciye küçük bir ayna ve "Ben yeterliyim", "Zorlukların üstesinden gelebilirim" ve "Kendimle gurur duyuyorum" gibi olumlu onaylamalar içeren bir dizi Özgüven Kartı verin.</li><li>Adım 2: Öğrencileri aynaya bakmaya ve onaylamalardan birini yüksek sesle söylemeye teşvik edin.</li><li>SEN Uyarlama: Sözlü iletişimde zorluk çeken öğrenciler, nasıl hissetmek istediklerini en iyi şekilde ifade eden onay kartını işaret edebilirler.</li><li>Oyunlaştırma: Öğrenciler, ayna egzersizini tamamladıkları için Onay Rozetleri kazanırlar.</li></ul> |

## 2. Alt Modül Uyarlanabilir Öğrenme

## 3. Plan: Özgüven ve Kendini Kabul Etme

### BÖLÜM

### AYRINTILAR

#### Ana Faaliyetler ve Yöntemler

#### C. Özgüven Zorluğu Senaryoları (15-20 dakika):

- Adım 1: Öğrencilere kendilerini zorlanmış veya kendilerinden emin hissedemeyecekleri farklı senaryolar sunun (örneğin, "Oyunu kazanamadın; çabandan nasıl gurur duyabilirsin?").
- Adım 2: Öğrencilerden ikili veya küçük gruplar halinde çalışarak bu durumlara nasıl olumlu tepki verebileceklerini tartışmalarını isteyin. Her senaryoda özgüven ve olumlu düşünmeyi nasıl kullanabileceklerini düşünmelerini teşvik edin.
- Grup Tartışması: Grup çalışmasından sonra, sınıf olarak bir araya gelin ve öğrencilerin yanıtlarını tartışın. Öz saygının başarıya değil, çabaya ve kendini kabul etmeye bağlı olduğu fikrini pekiştirin.
- Oyunlaştırma: Öğrenciler, zorlu senaryolara katılarak ve olumlu yanıtlar vererek Dayanıklılık Puanları kazanırlar.

#### Oyunlaştırma Unsurları

- Öz Saygı Puanları:** Öğrenciler olumlu özelliklerini belirleyerek, olumlu düşüncelerini paylaşarak ve öz saygı zorluklarını başarıyla aşarak puan kazanırlar.
- Rozetler ve Yıldızlar:** Öğrencilere, olumlu düşüncelerini paylaşma veya zorlu durumlara olumlu tepki verme gibi görevleri tamamladıklarında Güven Yıldızları ve Onay Rozetleri verin. **Güven Seviyeleri:**
- Öğrencilerin puan ve rozet biriktirdikçe "seviye atlayabilecekleri" özgüven seviyeleri oluşturun. Örneğin:

Seviye 1: "Özgüven Başlangıcı"

Seviye 2: "Özgüven Geliştirici"

Seviye 3: "Kendini Kabul Etme Şampiyonu"

#### Değerlendirme

- Gözlem: Öğretmen, öğrencilerin özgüven etkinliklerine nasıl katıldıklarını gözlemler, katılım isteklerini ve senaryolara verdikleri yanıtları not eder.
- Yansıma Çalışma Kağıdı: Ders sonunda, öğrenciler etkinlikler sırasında nasıl hissettiklerine dair kısa bir yansıma çalışması yaparlar. "Bugün kendiniz hakkında ne öğrendiniz?" ve "Hayatınızda olumlu düşünmeyi nasıl kullanacaksınız?" gibi soruları yanıtlayabilirler.
- Öz Saygı Takipçisi: Ders boyunca topladıkları puanlar ve rozetlerle öğrencilerin ilerlemelerini takip edin.

#### Yansıma

#### Yansıma ve Kapanış (5 dakika):

- Kapanış Tartışması: Öğrencilerden bugün kendileri hakkında öğrendikleri olumlu bir şeyi paylaşmalarını isteyin. Kendini kabul etmenin önemini ve bu becerileri günlük olarak nasıl uygulayabileceklerini vurgulayın. Evde Uygulama: Öğrencileri bir hafta boyunca her gün evde kendini onaylama cümleleri söylemeyi uygulamaya ve bir sonraki derste deneyimlerini paylaşmaya teşvik edin.

#### Değerlendirme

#### 1. Gözlem

- Etkinlikler boyunca öğretmen, öğrencilerin tartışmalara, ayna egzersizlerine ve zorlu senaryolara ne kadar aktif olarak katıldıklarını gözlemleyecektir.

#### 2. Odaklanılacak noktalar

- Öğrencilerin olumlu özelliklerini ne kadar iyi belirleyebildikleri.
- Öz onaylama konusunda ne kadar rahat oldukları (örneğin, ayna egzersizine güvenle katılıyorlar mı?).
- Öz saygı zorluklarına nasıl tepki verdikleri ve direnç gösterdikleri.
- .

## 2. Alt Modül Uyarlanabilir Öğrenme

## 3. Plan: Özgüven ve Kendini Kabul Etme

### BÖLÜM

### AYRINTILAR

Değerlendirme

Ek Kaynaklar

#### 3. Katılım için Kontrol Listesi:

- Basit bir kontrol listesi kullanarak her öğrencinin katılımını takip edin:
- Belirlenen Olumlu Özellikler: Öğrenci en az 3 olumlu özelliği başarıyla belirleyebildi mi?
- Kendini Onaylama Katılımı: Öğrenci ayna onaylama etkinliğini tamamladı mı?
- Zorlu Senaryolar: Öğrenci sunulan senaryolara yapıcı yanıtlar verdi mi?

#### 4. Oyunlaştırma İlerlemesi:

- Öğrencilerin ders boyunca kazandıkları puanları, rozetleri ve yıldızları takip edin:
- Öz Saygı Puanları: Olumlu özellikleri belirlemek, öz onay egzersizini tamamlamak ve zorlu senaryolara katılmak için verilir.
- Güven Yıldızları ve Onay Rozetleri: Onayları paylaşmak veya rol yapma oyununda olumlu yanıtlar vermek gibi belirli görevleri tamamlamak için verilir.

#### 5. Öz Yansıtma:

- Dersin sonunda öğrenciler bir yansıma çalışma kağıdını doldururlar. Şu gibi soruları yanıtlarlar:
- "Bugün kendim hakkında ne öğrendim?"
  - "Olumlu onaylamalar söyledikten sonra nasıl hissediyorum?"
  - "Öğrendiklerimi zor durumlarda kendime güvenmek için nasıl kullanabilirim?"
  - Bu, öğrendikleri becerileri içselleştirmelerine ve kendi özgüven gelişimleri hakkında eleştirel düşünmelerine yardımcı olur.

#### 6. Özgüven Takipçisi:

- Ders boyunca veya birden fazla ders boyunca her öğrencinin ilerlemesini izlemek için bir Özgüven Takipçisi oluşturun. Bu takipçisi, öğrencilerin kaç puan veya rozet kazandıklarını göstererek,
- özgüvenlerini geliştirmedeki ilerlemelerini görselleştirmelerine yardımcı olur.

#### 7. Öğretmen Notları:

- Ders bittikten sonra, her öğrencinin özgüven ve kendini kabul etme konusundaki ilerlemesini not alın. Bu notlar şunları içerebilir:
- Her öğrencinin etkinliklere nasıl tepki verdiği. Gelişme gösterdikleri alanlar.
  - Daha fazla desteğe ihtiyaç duyulan zorluklar veya alanlar.
  - Özgüven Kitapları: Öğrencilerin özgüven konusunu daha derinlemesine keşfetmeleri için kitap veya çevrimiçi kaynakların bir listesini sağlayın (örneğin, Karen Beaumont'un "I Like Myself" kitabı).
  - Farkındalık Uygulamaları: Öğrencilerin evde deneyebilecekleri özgüven geliştirme egzersizleri içeren farkındalık veya pozitif düşünme uygulamalarını kullanın.

## 3. Alt Modül İşbirlikli Öğrenme

## 1. Ders Planı: Hikaye Oluşturucular

### 3. DERS PLANLARININ HAZIRLANMASI

| BÖLÜM               | AYRINTILAR                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ders Başlığı        | <ul style="list-style-type: none"><li>Hikaye Oluşturucular</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Sınıf Seviyesi/Konu | <ul style="list-style-type: none"><li>Özel eğitim ihtiyacı olan ilkokul ve ortaokul öğrencileri (SEN)</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Süre/Saat Sayısı    | <ul style="list-style-type: none"><li>1 Saat</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Öğrenim Hedefleri   | <p>Öğrenciler şunları yapabilecekler:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Yeni kelimeleri cümlelerde kullanabilecekler.</li><li>Tutarlı bir anlatı oluşturmak için işbirliği içinde çalışın.</li><li>Dinleme ve konuşma becerilerini geliştirin.</li><li>Hikayeye benzersiz fikirler katarak yaratıcılığı geliştirin.</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Gerekli Malzemeler  | <ul style="list-style-type: none"><li><b>Kelime kartları:</b> Bu kartlarda resimler ve bunlara karşılık gelen kelimeler bulunur. Kartlar, öğrencilerin dil seviyelerine uygun isimler, fiiller ve sıfatlar içermelidir. <b>Dijital hikaye oluşturma uygulaması</b></li><li><b>(isteğe bağlı):</b> "Book Creator" veya "Storybird" gibi uygulamalar, öğrencilerin işbirliği içinde dijital hikayeler oluşturmaya olanak tanır. Alternatif olarak, Google Slides veya PowerPoint'i kullanabilirsiniz.</li><li>Beyaz tahtalar/kalemler veya defterler/kalemler: Her grubun hikayesini yazması için.</li><li><b>Tema kartları:</b> "Plajda bir gün" veya "uzaya yolculuk" gibi belirli bir tema veya ortama sahip basılı veya yansıtılan kartlar.</li><li><b>Zamanlayıcı:</b> Turları belirlenen süre içinde tutmak için görünür bir zamanlayıcı (örneğin, tur başına 5 dakika).</li></ul> |
| Giriş               | <ul style="list-style-type: none"><li>"Hikaye Oluşturucular", öğrencilerin belirli kelimeleri kullanarak bir hikaye oluşturmak için birlikte çalıştıkları işbirliğine dayalı bir oyundur.</li><li>Oyun, dil becerilerinin geliştirilmesine yardımcı olur, takım çalışmasını teşvik eder ve yaratıcılığı artırır. Öğrenciler, akranlarını aktif olarak dinlemeli ve birbirlerinin fikirlerini geliştirerek sosyal ve destekleyici bir ortamda dili pekiştirmelidir.</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Talimat             | <ol style="list-style-type: none"><li><b>Hazırlık:</b> Öğrencileri gruplara ayırın ve kelime ve tema kartlarını dağıtın. Her grup, hikayelerinin temelini oluşturacak bir tema seçer veya bir tema seçin veya atayın.</li><li><b>Oyun:</b> Her turda, bir öğrenci kelime dağıtıcısındaki kelimelerden birini kullanarak bir cümle kurarak hikayeyi başlatır. Bir sonraki öğrenci, başka bir kelime kullanarak kendi cümlesini ekleyerek bu cümleyi devam ettirmektedir.</li><li><b>Turlar:</b> Belirlenen sayıda tur devam eder (örneğin, grup başına 5 cümle). Öğretmen moderatörlük yapar ve süreyi takip eder.</li><li><b>Puanlama:</b> Yaratıcılık, doğru gramer ve verilen kelimelerin kullanılması için puan verilir. Özellikle yaratıcı veya karmaşık cümleler için bonus puan kazanılabilir.</li></ol>                                                                         |

## 3. Alt Modül İşbirlikli Öğrenme

## 1. Ders Planı: Hikaye Oluşturucular

### BÖLÜM

### AYRINTILAR

#### Oyunlaştırma Unsurları

**Puan Sistemi:** Öğrenciler hikayeye yaptıkları her katkı, yaratıcılık ve kelime dağarcığını doğru kullanma için puan kazanırlar. **Rozetler:** Katılım, takım çalışması veya yaratıcı hikaye anlatımı için rozetler verin (örneğin, "Yaratıcı Düşünür", "Takım Oyuncusu").

**Sıralama Tablosu (İsteğe Bağlı):** Öğrencileri motive etmek için bir sıralama tablosu gösterin.

**Tema Zorlukları:** Ekstra puan kazanmak için hikayeye dahil edilecek temaları veya kelimeleri rastgele seçin.

**Zamanlayıcı:** Heyecanı artırmak ve hızlı düşünmeyi teşvik etmek için her tur için zaman sınırları belirleyin.

#### Yöntem

- İşbirlikli Öğrenme: Öğrencileri hikayeyi oluşturmak için gruplar halinde birlikte çalışmaya teşvik edin.
- Destekleme: Gerekliğinde ipuçları vererek veya cümle yapısı konusunda yardımcı olarak destek sağlayın.
- Farklılaştırılmış Öğretim: Öğrencilerin dil becerilerine göre kelime dağarcığını ve desteği uyarlayın.
- Akran Geri Bildirimi: Öğrencilerin hikayelerini birbirleriyle paylaşmalarına ve yapıcı geri bildirimlerde bulunmalarına izin verin.

#### Faaliyetler

Giriş (10 dakika):

- Kelime kartlarını tanıttın ve etkinliği açıkla. Örnek hikayeler gösterin ve beklentileri belirleyin.
- Hikaye Oluşturma (30 dakika):
- Öğrencileri küçük gruplara ayırın ve onlara kelime ve tema kartları verin.
- Her öğrencinin hikayeye bir cümle eklediği 5 dakikalık turlar için zamanlayıcıyı ayarlayın.
- Her turdan sonra hikayeyi gözden geçirin ve yeni kelimeler ekleyin.
- Sunum (10 dakika):
- Her grup hikayesini sınıfa sunar.
- Yaratıcılık, kelime kullanımı ve hikaye anlatımı için puan ve rozetler verin.

- Etkinlik sırasında öğrencilerin katılımını ve dil kullanımını izleyin.
- Kelime kullanımı ve cümle yapısı hakkında geri bildirim sağlayın.

**Özetleyici Değerlendirme:**

- Kelime kullanımı, yaratıcılık, işbirliği ve tutarlılığı dikkate alan bir değerlendirme ölçeğine göre nihai hikayeleri değerlendirin.

#### Yansıtma

Grup Tartışması:

- Öğrencilere etkinlikte neyi beğendiklerini ve neyi zor bulduklarını sorun.
- Hikayelerin nasıl geliştirilebileceğini düşünün. Öz Değerlendirme:
- Öğrencileri kendi katılımlarını ve yaratıcılıklarını değerlendirmeleri için teşvik edin.

#### Ödev/Genişletme

Hikayenin Gözden Geçirilmesi:

- Öğrencilerin evde gruplarının hikayelerini gözden geçirip daha fazla ayrıntı eklemelerini veya hataları düzeltmelerini sağlayın. Yaratıcı Yazma Ödevi:
- Bireysel alıştırma için günün temasıyla ilgili bir yazma konusu verin. Dijital Genişletme:
- Öğrencilerin hikayelerini yayınlayıp aile üleriyle paylaşabilmeleri için bir çevrimiçi platform kullanın.

#### Değerlendirme

**Öğretmen Gözlemi:** Öğrencilerin katılım düzeylerini, işbirliğini ve dil gelişimini not edin. Öğrencilerden Geri Bildirim: Etkinliğin eğlenceli olup olmadığı ve öğrenme düzeyleri hakkında öğrencilerden geri bildirim alın. Etkinlik Sonrası Değerlendirme: Gelişimi ölçmek için etkinlik öncesi ve sonrası kelime testlerini karşılaştırın.

## 3. Alt Modül İşbirlikli Öğrenme

## 2. Plan: Dünya Macerası

| BÖLÜM               | AYRINTILAR                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ders Başlığı        | <ul style="list-style-type: none"><li>Dünya Macerası</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Sınıf Seviyesi/Konu | <ul style="list-style-type: none"><li>Özel eğitim ihtiyacı olan ilkokul ve ortaokul öğrencileri (SEN)</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Süre/Saat sayısı    | <ul style="list-style-type: none"><li>1 Saat</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Öğrenme Hedefleri   | <p>Öğrenciler şunları yapabileceklerdir:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Bağlam içinde yeni kelimeler öğrenerek kelime dağarcıklarını genişletmek.</li><li>İlgi çekici ve etkileşimli etkinlikler yoluyla dil becerilerini geliştirmek.</li><li>Cümlelerde ve konuşmalarda yeni kelimeleri kullanma alıştırmaları yapmak.</li><li>Hedef dilde konuşma ve fikirlerini ifade etme konusunda özgüven geliştirmek.</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Gerekli Malzemeler  | <ul style="list-style-type: none"><li>Kelime Macerası Haritası: Çeşitli temaları temsil eden farklı "bölgeler" içeren görsel bir pano veya dijital platform (örneğin, "Hayvan Ormanı", "Yiyecek Vadisi", "Spor Dağı").</li><li>Kelime Kartları: Haritadaki her bölgeyle ilgili kelimeler ve resimler içeren kartlar.</li><li>Yazma Malzemeleri: Not almak ve çizim yapmak için defterler, kalemler veya dijital araçlar.</li><li>Ödül Sistemi: Kelime görevlerini tamamlayan ve yeni kelimeleri doğru kullananlar için çıkartmalar, rozetler veya jetonlar.</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Giriş               | <ul style="list-style-type: none"><li>Öğrencileri karşılayarak ve bugünkü dersin "Kelime Macerası" oyununda farklı bölgeleri keşfetmekle ilgili olduğunu açıklayarak başlayın.</li><li>Her bölgenin farklı bir teması olduğunu (örneğin hayvanlar, yemekler, sporlar) ve öğrencilerin bu temalarla ilgili yeni kelimeler öğreneceklerini açıklayın.</li><li>Görevleri tamamlayarak ve öğrendikleri yeni kelimeleri kullanarak ödül kazanacaklarını açıklayın.</li><li>Kelime dağarcığını genişletmenin önemini ve yeni kelimeler öğrenmenin günlük yaşamda kendilerini daha iyi ifade etmelerine nasıl yardımcı olabileceğini tartışın.</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Talimat             | <p>Hazırlık</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Öğrencileri küçük gruplara ayırın ve her gruba Kelime Macerası haritasında bir başlangıç bölgesi atayın.</li><li>Her gruba, kendilerine atanan bölgeyle ilgili bir dizi kelime kartı ve yazma malzemeleri verin.</li><li>Sırayla bir kelime kartı seçeceklerini, kelimeyi tanımlayacaklarını ve onu bir cümlede kullanacaklarını açıklayın.</li></ul> <p>Oyun</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Grupların sırayla kendi bölgelerine ait kelime kartlarından bir kart seçmelerine izin verin.</li><li>Bir kelime seçildiğinde, bir öğrenci kelimeyi yüksek sesle söylemeli, anlamını açıklamalı ve bir cümlede kullanmalıdır.</li><li>Öğrenci görevi başarıyla tamamlarsa, grup bir ödül kazanır ve haritada bir sonraki bölgeye geçer.</li></ul> <p>Zorluklar:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Öğrencilerin ilgisini canlı tutmak için isteğe bağlı zorluklar ekleyin, örneğin bir kelimenin harflerini sırayla dizmek veya belirli bir kelimeyle kafiyeli kelimeleri bulmak gibi.</li><li>Bu bonus zorlukları tamamlayan öğrenciler ek ödüller kazanabilir. Değerlendirme:</li><li>Macerayı tamamladıktan sonra, öğrencileri bir araya getirerek öğrendiklerini ve en ilginç buldukları yeni kelimeleri tartışın.</li><li>Geri bildirimde bulunun ve katılım ve takım çalışması için ödüller verin.</li></ul> |

## 3. Alt Modül İşbirlikli Öğrenme

## 2. Plan: Dünya Macerası

### BÖLÜM

### AYRINTILAR

#### Oyunlaştırma Unsurları

- Seviye Atlama: Öğrenciler, her bölgeyle ilgili kelime görevlerini tamamlayarak harita üzerinde farklı bölgeleri "gezintiye çıkarlar".
- Görev Temelli Ödüller: Cümlelerde kelimeleri başarıyla kullanarak veya eşleştirme oyununda kelimeleri tanımlayarak puan veya çıkartma kazanırlar.
- Kelime Bulmacaları: İsteğe bağlı bonus görevler olarak kelime tabanlı bulmacalar veya bilmeceler ekleyin.
- İlerleme Takibi: Öğrenciler çeşitli dil görevlerini tamamlarken harita üzerinde her öğrencinin ilerlemesini takip edin.

#### Yöntemler

- Görsel Öğrenme: Yeni kelimelerin anlaşılmasını desteklemek için resimler, flash kartlar ve haritalar kullanın.
- İşbirlikli Öğrenme: Grup etkinlikleri ve oyunlar aracılığıyla akran öğrenimini teşvik edin.
- Destekleme: Daha basit kelimelerle başlayın, ardından kademeli olarak daha karmaşık kelimeleri tanıttın.
- Farklılaştırma: Görevleri farklı dil yeterlilik seviyelerine göre uyarlayın.

#### Etkinlikler

- Giriş (5 dakika):
- Kelime Macerası haritasını tanıttın ve öğrencilerin yeni kelimeler öğrenmek için farklı bölgeleri gezeceklerini açıkla.
  - Ödül sistemini ve dil görevlerini tamamlayarak nasıl puan veya çıkartma kazanabileceklerini açıkla.
- Bölgeleri Keşfetme (25 dakika):
- Sınıfı gruplara ayırın ve her gruba haritada bir başlangıç bölgesi atayın.
  - Her bölge, temayla ilişkili bir dizi kelime kartına sahiptir (örneğin, "Hayvan Ormanı" için hayvan isimleri).
  - Öğrenciler sırayla bir kart seçer, kelimeyi tanımlar ve onu bir cümlede kullanır. Başarılı olurlarsa, bir ödül kazanır ve bir sonraki bölgeye geçebilirler.
- Kelime Bulmacaları (15 dakika):
- Ek ödüller için kelime tabanlı bulmacalar veya bilmeceler sunun. Örneğin, öğrenciler bir kelime oluşturmak için harfleri sıralamalı veya verilen kelimeyle kafiyeli kelimeler bulmalıdır.
  - Bulmacalar bireysel olarak veya gruplar halinde çözülebilir ve doğru çözümleri için ekstra ödüller kazanabilirler.
- Yansıma (10 dakika):
- Öğrencileri, öğrendikleri yeni kelimeler hakkında tartışmak için bir araya getirin.
  - Onlardan oluşturdıkları cümleleri ve Kelime Macerası'nda en çok neyi sevdiklerini paylaşmalarını isteyin.

#### Değerlendirme

- Biçimlendirici Değerlendirme: Öğrencilerin kelimeleri tanımlama ve cümlelerde doğru kullanma becerilerini izleyin. Anında geri bildirim ve teşvik sağlayın.
- Özetleyici Değerlendirme: Bir kontrol listesi kullanarak, etkinlik boyunca her öğrencinin kelime edinimini ve dil becerilerini değerlendirin.

#### Yansıma

#### Grup Tartışması:

- Hangi kelimelerin hatırlanması kolay veya zor olduğunu ve nedenini tartışın. Öğrencilere bu yeni kelimeleri günlük yaşamlarında nasıl kullanabileceklerini sorun.

#### Öz Değerlendirme:

- Öğrencileri, yeni kelimeleri kullanma konusunda kendilerine olan güvenlerini 1'den 5'e kadar puanlamaya ve kendilerini geliştirmek için neler yapabileceklerini paylaşmaya teşvik edin.
- Öğrencilerden öğrendikleri iki yeni kelimeyi yazmalarını ve her kelime için bir resim çizmelerini isteyin. Ailenin Katılımı:
- Öğrencilere yeni kelimeleri bir aile üyesine öğretmelerini önerin.

#### Ödev/Genişletme

## 3. Alt Modül İşbirlikli Öğrenme

## 2. Plan: Dünya Macerası

### BÖLÜM

### AYRINTILAR

#### Değerlendirme

#### Öğretmen Gözlemi:

- Öğrencilerin katılımını, kelime kullanımını ve etkinliklere katılımını değerlendirin.

#### Öğrenci Geri Bildirimi:

- Word Adventure'in öğrenme açısından en yararlı olan yönleri hakkında geri bildirim toplayın.

#### Etkinlik Sonrası Test:

- Öğrencilerin öğrendikleri kelimeleri hatırlayıp hatırlamadıklarını görmek için basit bir test veya eşleştirme etkinliği yapın.

## 3. Alt Modül İşbirlikli Öğrenme

## 3. Ders Planı: Duygu Arayışı

| BÖLÜM               | AYRINTILAR                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ders Başlığı        | <ul style="list-style-type: none"><li>Duygu Arayışı</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Sınıf Seviyesi/Konu | <ul style="list-style-type: none"><li>Özel eğitim ihtiyacı olan ilkokul ve ortaokul öğrencileri (SEN)</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Süre/Saat sayısı    | <ul style="list-style-type: none"><li>1 saat</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Öğrenme Hedefleri   | <p>Öğrenciler şunları yapabileceklerdir:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Farklı duyguları tanımlayacak ve bunların yüz ifadelerinde ve senaryolarda nasıl ortaya çıktığını anlayacaklardır.</li><li>Çeşitli duyguları yönetmek için stratejiler geliştirmek.</li><li>Duygusal zorlukları çözmek için akranlarıyla işbirliği yapabileceklerdir.</li><li>Duygusal deneyimlerini ve bu becerileri gerçek hayattaki durumlarda nasıl uygulayabileceklerini düşünmek.</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Gerekli Malzemeler  | <p><b>Duygu Dünyası haritaları:</b><br/>Bunlar, farklı duygusal bölgeleri içeren temalı macera haritalarıdır (örneğin, "Öfke Adası", "Mutluluk Vadisi", "Sakin Şehir"). Bunlar dijital (oyun uygulamasında) veya büyük formatlı basılı posterler olabilir.</p> <p><b>Duygu flash kartları:</b><br/>Farklı duyguları tasvir eden yüz ifadeleri ve senaryoların resimleri bulunan kartlar.</p> <p><b>Ödül jetonları:</b><br/>Görevleri ve görevleri tamamlamak için rozetler, çıkartmalar veya dijital ödüller kullanın.</p> <p><b>Dijital platform veya çalışma sayfaları:</b><br/>Google Formlar, duygusal yansıma uygulamaları veya basılı günlükler gibi duyguları ve tepkileri takip etmek için bir araç.</p>                                                                                                                                                     |
| Giriş               | <p>"Emotion Quest", öğrencileri duygusal bir maceraya çıkararak, takım çalışması yoluyla duygularını yönlendirmelerine ve yönetmelerine yardımcı olur. Oyunun işbirliğine dayalı yapısı, akran desteğini, duygusal okuryazarlığı ve sosyal-duygusal öğrenmeyi teşvik eder. Öğrenciler, duygusal bulmacaları çözmek ve çeşitli dünyalarda ilerlemek için birbirlerine güvenmek zorundadır.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Öğretim             | <ol style="list-style-type: none"><li><b>Kurulum:</b> Öğrenciler, farklı duygu dünyalarında rehberlik edecek bir "kahraman" avatari seçerler. Grup, duyguları tanımlama ve yönetmeyle ilgili zorlukları tamamlayarak haritayı toplu olarak gezer.</li><li><b>Görevler:</b> Her dünya, flash kartlardan duyguları tanımlama, rol yapma senaryoları veya duygusal durumlarla nasıl başa çıkacaklarını tartışma (örneğin, "Çok kızgın hissettiğinde nasıl sakinleşirsin?") gibi görevler içerir.</li><li><b>İlerleme:</b> Gruplar, duygusal bulmacaları çözmek ve haritada ilerlemek için birlikte çalışmalıdır. Her başarılı görev, bir ödül jetonu kazandırır.</li><li><b>Yansıma:</b> Her dünyayı tamamladıktan sonra, grup karşılaştıkları duyguları ve bunları nasıl yönettiklerini düşünür. Bunu dijital veya basılı duygusal günlüklerine kaydederler.</li></ol> |

## 3. Alt Modül İşbirlikli Öğrenme

## 3. Ders Planı: Duygu Arayışı

### BÖLÜM

### AYRINTILAR

#### Oyunlaştırma Unsurları

**Avatarlar:** Öğrenciler, duygusal yolculuklarında kendilerini temsil edecek bir kahraman karakter seçerek kişisel bir dokunuş eklerler.

**Ödül Jetonları:** Duygusal zorlukları tamamlayanlara jetonlar verilir ve bu da ilerlemeyi teşvik eder. **İlerleme**

**Takibi:** Görsel bir harita kullanarak grubun farklı duygusal alanlardaki yolculuğunu işaretleyin ve ilerlemeyi ve başarıları gösterin.

**Görevler ve Zorluklar:** Her "dünya", öğrencilerin ilerlemek için çözmeleri gereken farklı bir duygusal zorluğu temsil eder.

**Liderlik tabloları (isteğe bağlı):** Ek rekabet veya işbirliğine dayalı takım çalışması dinamikleri için grupların ilerlemesini takip edin.

#### Yöntemler

- **Rol Oynama:** Öğrenciler, duygusal tepkileri ve yönetim stratejilerini uygulamak için senaryolar canlandırırlar. **İşbirlikli**
- **Öğrenme:** Öğrenciler, duygusal zorlukları çözmek için gruplar halinde birlikte çalışır ve akran desteğini teşvik ederler.
- **Farklılaştırılmış Öğretim:** Zorlukları, öğrencilerin bireysel duygusal okuryazarlık düzeylerine göre uyarlar.
- **Destekleme:** Öğrencilerin zorlu duygularla başa çıkmalarına yardımcı olmak için gerektiğinde rehberlik ve yönlendirme sağlar.

#### Giriş (5 dakika):

- "Duygu Arayışı" kavramını ve öğrencilerin farklı duygusal dünyaları nasıl keşfedeceklerini açıklayın.
- Kuralları ve ödül jetonlarını nasıl kazanacaklarını tartışın.

#### Hazırlık (10 dakika):

- Her öğrencinin kahramanını temsil edecek bir avatar seçmesini sağlayın.
- "Duygu Dünya Haritası"nı gösterin ve ilk duygu bölgesini tanıttin (örneğin, "Mutlu Vadi").

#### Zorluklar (30 dakika):

- Öğrencileri farklı duygu dünyalarında yönlendirin ve onlara aşağıdaki gibi zorlu görevler verin:  
Duyguları tanımlama: Duygu kartlarını senaryolarla eşleştirin.  
Rol yapma: Farklı duygusal durumlara nasıl tepki vereceklerini canlandırın (örneğin, kızgınken sakinleşmek).
- **Grup tartışması:** Her bir duyguyu yönetmek için en iyi stratejiler hakkında konuşun.
- Tamamlanan her zorluk için bir ödül jetonu verin ve haritada ilerlemeyi işaretleyin.
- **Düşünme (10 dakika):**
  - Her dünyadan sonra, öğrencileri bir yansıma etkinliğine dahil edin.
  - Onlara görevler sırasında nasıl hissettiklerini ve bu duyguları nasıl yönettiklerini sorun.
  - Yansımaları duygusal günlüklerde (dijital veya basılı) belgelendirin.

#### Değerlendirme

#### Biçimlendirici Değerlendirme:

- Öğrencilerin duyguları tanımlama, rol yapma ve grup tartışmalarına katılımlarını izleyin.
- Duyguları yönetme stratejileri hakkında geri bildirimde bulunun.

#### Özetleyici Değerlendirme:

- Tamamlanan duygu günlüklerini gözden geçirerek, öğrencilerin duyguları tanıma ve duygu yönetimini değerlendirme becerilerine odaklanın.
- Anlama, katılım ve duygusal stratejilerin uygulanmasını değerlendirmek için bir değerlendirme tablosu kullanın.

#### Yansıma

#### Grup Tartışması:

- Öğrencilerin duyguları yönetme konusunda neler öğrendiklerini ve özellikle yararlı buldukları stratejiler olup olmadığını tartışın. **Öz Değerlendirme:**
- Öğrencilerin ilerlemeleri üzerinde düşünmelerini sağlayın ve ders sırasında üstesinden geldikleri duygusal zorlukları not etmelerini isteyin.

## 3. Alt Modül İşbirlikli Öğrenme

## 3. Ders Planı: Duygu Arayışı

### BÖLÜM

### AYRINTILAR

#### Ödev/Genişletme

##### Duygu Günlüğü:

- Öğrencileri bir hafta boyunca duygu günlüğü tutmaya teşvik edin, yaşadıkları önemli duyguları ve bunları nasıl yönettiklerini not etmelerini sağlayın.

##### Aile Etkinliği:

- Öğrencilerden "Duygu Arayışı" oyununu bir aile üyesiyle paylaşmalarını ve evde yaşadıkları farklı duyguları tartışmalarını isteyin.

##### Dijital Uzantı:

- Öğrencilerin duygusal tanımlama ve yönetim oyunlarını uygulamaya devam edebilecekleri bir çevrimiçi platforma veya uygulamaya erişim sağlayın.

#### Değerlendirme

##### Öğretmen Gözlemi:

- Katılım, işbirliği ve duygusal stratejileri uygulama becerisini değerlendirin.

##### Öğrenci Geri Bildirimi:

- Etkinliğin eğlenceli ve yararlı olup olmadığına dair geri bildirim

##### toplayın. Etkinlik Sonrası Değerlendirme:

- Öğrencilerin duygular hakkındaki ilk anlayışlarını, duygusal günlüklerinde ve yansımalarında belirtilen ilerlemeleriyle karşılaştırın.

## 3. Alt Modül İşbirlikli Öğrenme

## 4. Plan: Yemek Pişirme Yarışması

| BÖLÜM               | AYRINTILAR                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ders Başlığı        | <ul style="list-style-type: none"><li>Yemek Pişirme Yarışması</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Sınıf Seviyesi/Konu | <ul style="list-style-type: none"><li>Özel eğitim ihtiyacı olan ilkokul ve ortaokul öğrencileri (SEN)</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Süre/Saat sayısı    | <ul style="list-style-type: none"><li>1 Saat</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Öğrenim Hedefleri   | <p>Öğrenciler şunları yapabileceklerdir:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Görsel ve yazılı talimatları takip ederek bir pişirme görevini tamamlayabilecekler.</li><li>Planlama, yemek hazırlama ve problem çözme ile ilgili pratik yaşam becerileri geliştirebileceklerdir. Etkili iletişim ve takım çalışması sergileyerek akranlarıyla işbirliği içinde çalışabileceklerdir. Yemek pişirme sürecindeki değişikliklere ve zorluklara uyum sağlayabileceklerdir.</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Gerekli Malzemeler  | <ul style="list-style-type: none"><li><b>Tarif kartları:</b> Resimler ve basitleştirilmiş metinler içeren, adım adım talimatlar içeren görsel tarif kartları (düzenlemeye bağlı olarak gerçek veya simüle edilmiş tarifler).</li><li><b>Sahte mutfak düzeni:</b> Bu, oyuncak mutfak, basılı yiyecek ve mutfak eşyaları kartları veya dijital mutfak simülasyon uygulaması olabilir. Mümkünse, gözetim altında gerçek mutfak aletleri ve malzemeleri kullanın.</li><li><b>Zamanlayıcı:</b> Yemek pişirme veya malzemeleri hazırlama gibi zamana duyarlı görevleri yönetmek için bir saat veya zamanlayıcı. <b>Ödül sistemi:</b> Görevleri başarıyla tamamlayan, takım çalışması sergileyen veya sorunları çözenlere verilecek çıkartmalar, rozetler veya sertifikalar.</li></ul>                                                                                                                                          |
| Giriş               | <p>Simüle edilmiş bir yemek pişirme ortamında planlama, iletişim ve takım çalışması gibi pratik yaşam becerilerini öğretin. "Yemek Pişirme Yarışması", öğrencilere yemek hazırlama, planlama ve problem çözme ile ilgili pratik becerileri öğreten bir yaşam becerileri oyunudur. Öğrencilerin yemek pişirme görevini tamamlamak için birlikte çalışması gerektiğinden, bu etkinlik işbirliğini teşvik eder. Oyun, bağımsızlığı, sosyal becerileri ve gerçek hayattaki zorluklara uyum sağlama yeteneğini geliştirir.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Talimat             | <ol style="list-style-type: none"><li>Hazırlık: Her gruba, görevlerin bölüştürüldüğü bir tarif kartı verilir (örneğin, bir öğrenci malzemeleri toplar, bir diğeri talimatları okur, bir diğeri malzemeleri ölçer).</li><li>Oyun: Gruplar, talimatları takip ederek ve zamanı etkili bir şekilde yöneterek yemek pişirme görevini tamamlamalıdır. Öğretmen, gerektiğinde denetler ve yardım eder, ancak görevlerin bölüşülmesi ve problemlerin çözülmesi grubun sorumluluğundadır.</li><li>Zorluklar: Öğrencilerin uyum sağlamasını gerektiren eksik malzemeler veya tarif değişiklikleri gibi zorluklar ekleyin. Örneğin, önemli bir malzemenin yerine geçecek bir alternatif bulmaları gerekebilir.</li><li>Değerlendirme: Görev tamamlandıktan sonra, grup neyin iyi gittiğini ve zorlukları nasıl aştıklarını tartışır. Takım çalışması, iletişim ve görev tamamlama performanslarına göre ödüller alırlar.</li></ol> |

## 3. Alt Modül İşbirlikli Öğrenme

## 4. Plan: Yemek Pişirme Yarışması

### BÖLÜM

### DETAYLAR

#### Oyunlaştırma Unsurları

**Görev Temelli Ödüller:** Görevlerin başarıyla tamamlanması, etkili takım çalışması ve problem çözmede yaratıcılık için puan, çıkartma veya sertifika verin.

**Zamanlı Zorluklar:** Zamanlayıcı kullanarak belirli görevlere aciliyet katın ve öğrencileri verimli çalışmaya motive edin. **Sürpriz Zorluklar:** Uyum yeteneğini teşvik etmek için eksik malzemeler veya son dakika tarif değişiklikleri gibi beklenmedik engeller ekleyin.

**İlerleme Takibi:** Her grubun ilerlemesini görsel bir tahtada takip ederek hangi adımları tamamladıklarını gösterin.

**Seviye Atlama:** Yemeği süslemek veya yaratıcı bir sunum hazırlamak gibi ekstra ödüller için bonus görevler sunun.

#### Yöntemler

**Uygulamalı Öğrenme:** Öğrencilerin, yaşam becerilerini geliştirmek için malzemeleri ölçmek veya karıştırmak gibi pratik görevlere katılmalarına izin verin.

**İşbirlikli Öğrenme:** Öğrenciler gruplar halinde çalışır, görevleri paylaşır ve birbirlerine yardım ederler.

**Destekleme:** Başlangıçta adım adım rehberlik sağlayın, ardından kademeli olarak daha fazla bağımsızlığı teşvik edin. **Farklılaştırma:** Öğrencilerin ihtiyaçlarına göre görevlerin karmaşıklığını ayarlayın veya ek destek sağlayın.

#### Etkinlikler

##### Giriş (5 dakika):

Yemek Pişirme Yarışmasının amacını ve öğrencilerin ne öğreneceklerini açıklayın. Tarif kartlarının nasıl kullanılacağını gösterin ve mutfak alanını hazırlayın.

##### Hazırlık (10 dakika):

Öğrencileri küçük gruplara ayırın ve her gruba bir tarif kartı verin.

Grup içinde roller dağıtın (örneğin, malzeme toplayıcı, talimat okuyucu, mutfak aletleri sorumlusu).

##### Oyun (30 dakika):

Her grup, yemek pişirme görevini tamamlamak için tarif kartını takip eder.

Yol boyunca eksik malzemeler veya değişen tarifler gibi zorluklar ekleyin. Zamanlayıcıyı kullanarak belirli görevlere aciliyet katın.

Öğretmen denetler, gerektiğinde destek olur ancak öğrencileri sorunları bağımsız olarak çözmeye teşvik eder.

##### Düşünme (10 dakika):

Yemek pişirme görevi tamamlandığında, öğrencileri grup tartışması için bir araya getirin.

Neyin iyi gittiğini, hangi zorluklarla karşılaştıklarını ve bu zorluklara nasıl uyum sağladıklarını tartışın.

Takım çalışması, görevin tamamlanması ve problem çözme becerilerine göre çıkartma, rozet veya sertifika verin.

#### Değerlendirme

##### Biçimlendirici Değerlendirme:

- Etkinlik sırasında öğrencileri gözlemleyerek talimatları takip etme, akranlarıyla işbirliği yapma ve değişikliklere uyum sağlama becerilerini değerlendirin.
- Performansları hakkında anında geri bildirim verin ve iyileştirmeler önerin.

##### Özetleyici Değerlendirme:

- Çalışmanın kalitesi, takım çalışması, problem çözme ve iletişim gibi unsurları dikkate alan bir değerlendirme ölçeğine göre tamamlanan görevleri değerlendirin.
- Öğrenilenlerin anlaşılma düzeyini ölçmek için grup tartışmalarındaki yansımaları değerlendirin.

#### Yansım

##### Grup Tartışması:

- Öğrencilere yemek pişirme yarışması sırasında nasıl hissettiklerini ve başarıya ulaşmalarına yardımcı olan stratejilerin neler olduğunu sorun.
- Bu becerileri gerçek hayattaki durumlarda, örneğin evde yardım etmek veya diğer yaşam becerileri görevlerinde nasıl uygulayabileceklerini düşünün.

##### Öz Değerlendirme:

- Öğrencilerin kendi katkılarını değerlendirmelerini ve geliştirebilecekleri alanları belirlemelerini sağlayın.

## 3. Alt Modül İşbirlikli Öğrenme

## 4. Plan: Yemek Pişirme Yarışması

### BÖLÜM

### AYRINTILAR

#### Ödev/Genişletme

Evde Yemek Pişirme Görevi:

- Öğrencilere evde aileleriyle birlikte denemeleri için basit bir tarif verin ve nasıl gittiğini rapor etmelerini isteyin.

Yemek Günlüğü:

Öğrencileri, pişirdikleri yemekleri, yaptıkları adımları ve öğrendiklerini not ettikleri bir yemek günlüğü tutmaya teşvik edin.

Dijital Uzantı:

Öğrencilerin ek tarifler ve görevler üzerinde pratik yapmaları için bir yemek pişirme simülasyon uygulaması kullanın.

•

#### Değerlendirme

Öğretmen Gözlemi: Öğrencilerin talimatları takip etme, takım olarak çalışma ve zorluklara yanıt verme becerilerini değerlendirin.

Öğrenci Geri Bildirimi: Öğrencilerden etkinlikle ilgili geri bildirim toplayın, neyi beğendiklerini ve nelerin iyileştirilebileceğini sorun.

Etkinlik Sonrası Değerlendirme: Öğrencilerin başlangıçtaki yaşam becerilerini ve özgüvenlerini, etkinlikte ve yansımalarında gösterdiği ilerlemeyle karşılaştırın.

## 3. Alt Modül İşbirlikli Öğrenme

## 5. Plan: Sakinleşme Kampı

| BÖLÜM               | AYRINTILAR                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|---------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ders Başlığı        | <ul style="list-style-type: none"><li>Sakinleşme Kampı</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Sınıf Seviyesi/Konu | <ul style="list-style-type: none"><li>Özel eğitim ihtiyacı olan ilkokul ve ortaokul öğrencileri (SEN)</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Süre/Saat Sayısı    | <ul style="list-style-type: none"><li>1 Saat</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Öğrenim Hedefleri   | <p>Öğrenciler şunları yapabilecekler:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Kendilerindeki stres ve kaygı belirtilerini fark edebilecekler.</li><li>Duyguları yönetmek için sakinleştirme tekniklerini öğrenmek ve uygulamak. Stresli durumlar için özdenetim becerileri geliştirmek.</li><li>Duygularını yansıtmak ve rahatlamalarına yardımcı olacak stratejiler belirlemek.</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Gerekli Malzemeler  | <p>Sakinleşme İstasyonları: Sakinleştirici aktiviteler için hazırlanmış farklı alanlar (ör. nefes egzersizleri, duyuşal öğeler, boyama istasyonu).</p> <p>Duygu Kartları: Tartışmak için çeşitli duyguları gösteren kartlar. Rahatlama</p> <p>Araçları: Stres topları, sakinleştirici kavanozlar veya fidget oyuncakları gibi öğeler.</p> <p>Sakinleşme Kontrol Listesi: Her öğrenci için en etkili sakinleşme stratejilerini takip etmek için kullanılan bir çalışma kağıdı veya dijital araç.</p> <p>Ödül Sistemi: Sakinleştirici etkinliklere katılan ve düşüncelerini paylaşanlara verilecek çıkartmalar, rozetler veya sertifikalar.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Giriş               | <ul style="list-style-type: none"><li>Öğrencileri karşılayın ve bugün "Sakinleşme Kampı"na katılacaklarını açıklayın.</li><li>Stres ve kaygının ne olduğunu ve bu duyguları bazen hissetmenin normal olduğunu kısaca anlatın. Sakinleşme</li><li>Kampı'nın, sakinleşmelerine ve duygularını daha iyi yönetmelerine yardımcı olacak farklı teknikler</li><li>öğrenebilecekleri bir yer olduğunu açıklayın.</li><li>Duyguları fark etmenin ve stresli veya üzgün olduklarında kendilerini daha iyi hissetmek için stratejiler kullanmanın</li><li>önemini tartışın.</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Öğretim             | <ol style="list-style-type: none"><li><b>Hazırlık:</b> Sınıfta farklı sakinleşme istasyonları kurun, her birinde farklı bir sakinleştirici aktivite olsun (örneğin, derin nefes alma, duyuşal öğeler, çizim). Öğrencilere istasyonları tanıttın ve her birinin ne için olduğunu ve nasıl rahatlamalarına yardımcı olabileceğini açıklayın.</li><li><b>Sakinleşme İstasyonları:</b> Öğrencilerin hangi istasyondan başlamak istediklerini seçmelerine izin verin. Oturum sırasında en az iki veya üç farklı aktiviteyi denemeleri için onları teşvik edin. Öğrencilerden, her aktiviteden önce ve sonra nasıl hissettiklerini ifade etmek için duygu kartlarını kullanmalarını isteyin.</li><li><b>Rahatlama Bingo:</b> Öğrencilerin tamamladıkları aktiviteleri işaretleyebilecekleri Rahatlama Bingo oyununu açıklayın. Bir dizi aktiviteyi tamamladıkları veya farklı sakinleştirici teknikleri denedikleri için ödüller verin.</li><li><b>Değerlendirme:</b> Oturumun sonunda, öğrencilere hangi aktivitelerin kendilerini en sakin hissettirdiğini ve nedenini paylaşmalarını isteyin. Bu tartışmayı, geri bildirim sağlamak ve gelecekte deneyebilecekleri ek stratejiler önermek için kullanın.</li></ol> |

## 3. Alt Modül İşbirlikli Öğrenme

## 5. Plan: Sakinleşme Kampı

### BÖLÜM

### AYRINTILAR

#### Oyunlaştırma Unsurları

- Sakinleşme Görevi: Öğrenciler sakinleşme istasyonlarında etkinlikleri tamamlayarak puan kazanırlar.
- Sakinlik Ödülleri: Katılım ve sakinleştirme tekniklerini etkili bir şekilde kullanma karşılığında ödüller verilir.
- Rahatlama Bingo: Bingo kartını kullanarak Sakinleşme Kampı sırasında tamamlanan etkinlikleri takip edin. İlerleme
- Takibi: Her öğrencinin katılımını ve özdenetim gelişimini takip edin.

#### Yöntemler

**Deneyimsel Öğrenme:** Öğrenciler sakinleştirici etkinliklere doğrudan katılırlar ve farklı gevşeme tekniklerini ilk elden deneyimlerler.

**Tartışma Temelli Öğrenme:** Öğrenciler duygularını paylaşıp ve kendileri için en etkili tekniklerin hangileri olduğunu tartışır.

**Görsel Öğrenme:** Duygu kartları, görsel yardımcılar ve rahatlama araçlarının kullanılması, öğrencilerin duygularla ilgili kavramları anlamalarına yardımcı olur.

**Oyunlaştırma:** Katılım ve ilgilenmeyi teşvik etmek için Rahatlama Bingo ve ödül sistemleri gibi oyun unsurlarını dahil edin.

#### Etkinlikler

**Duygu Kontrolü:** Öğrenciler dersin başında nasıl hissettiklerini ifade etmek için bir duygu kartı seçerler.

**Sakinleşme İstasyonları:** Öğrenciler nefes egzersizleri, duysal araçlar kullanma, boyama veya sakinleştirici müzik dinleme gibi farklı sakinleştirici etkinlikleri sırayla yaparlar.

**Rahatlama Bingo:** Öğrenciler farklı rahatlama tekniklerini deneyerek bir Bingo kartını doldururlar.

**Duygu Kontrolü:** Öğrenciler, etkinliklere katıldıktan sonra nasıl hissettiklerini belirtmek için tekrar bir duygu kartı kullanırlar.

**Grup Yansıtması:** Hangi etkinliklerin en çok yardımcı olduğunu ve öğrencilerin bu teknikleri günlük yaşamda nasıl kullanabileceklerini grup olarak tartışın.

#### Değerlendirme

- Katılım: Öğrencilerin her sakinleşme istasyonuna ve Rahatlama Bingo etkinliklerine katılımını izleyin. Duygu
- Kontrolü: Öğrencilerin etkinliklerden önce ve sonra seçtikleri duyguları karşılaştırarak duygusal durumlarındaki değişiklikleri değerlendirin.
- Gözlem: Öğrencilerin etkinliklerle ve akranlarıyla nasıl etkileşim kurduklarını gözlemleyin, rahatlama veya stres azalması belirtileri arayın.
- Geri bildirim: Etkinlikler sırasında ve sonrasında sözlü geri bildirimde bulunarak, çabalarını ve katılımlarını övün.

#### Yansımaya

**Grup Tartışması:** Öğrencilerden en çok hangi etkinlikleri sevdiklerini ve nedenini paylaşmalarını isteyin.

**Kişisel Yansımaya:** Öğrencileri, kendileri için en etkili sakinleştirme tekniklerinin hangileri olduğunu düşünmeye teşvik edin. "Sakinleşmenize ne yardımcı oldu?" veya "Bu teknikleri evde veya okulda nasıl kullanabilirsiniz?" gibi sorular sorun.

**Duygusal Günlük Tutma (İsteğe Bağlı):** Mümkünse, öğrencilerden Calm Down Camp'teki deneyimlerini duygusal bir günlüğe yazmalarını veya çizmelerini isteyin.

#### Ödev/Genişletme

- Evde Sakinleşme Teknikleri: Öğrencilere evde denemeleri için bir sakinleşme tekniği verin (örneğin, yatmadan önce derin nefes almak veya sakinleştirici müzik dinlemek).
- Sakinlik Kiti Oluşturun: Öğrencilerden, en sevdikleri oyuncak, resim veya stres topu gibi rahatlamalarına yardımcı olacak öğelerle küçük bir "sakinlik kiti" oluşturmalarını isteyin.
- Ailenin Katılımı: Öğrencileri, bir aile üyesine sakinleştirme tekniğini öğretmeye ve bunun kendilerini nasıl hissettirdiğini tartışmaya teşvik edin.

## 3. Alt Modül İşbirlikli Öğrenme

## 5. Plan: Sakinleşme Kampı

### BÖLÜM

### AYRINTILAR

#### Değerlendirme

Tekniklerin Etkinliği: Gözlemler ve geri bildirimlere dayanarak, çoğu öğrenci için en etkili görünen teknikleri değerlendirin.

Öğrenci Geri Bildirimleri: Öğrencilerin düşüncelerini kullanarak dersin hedeflerine ulaşp ulaşmadığını değerlendirin (örneğin, stres belirtilerini tanımak, sakinleştirme tekniklerini öğrenmek).

Öğretmen Gözlemleri: Öğrencilerin katılımını değerlendirin ve gelecek dersleri, tercih edilen teknikleri dahil edecek veya etkinlikler sırasında gözlemlenen zorlukları ele alacak şekilde uyarlayın.

Duygusal Gelişim: Öğrencilerin duygularını ifade etme ve sakinleştirme stratejilerini kullanma konusunda birden fazla oturumda gelişme olup olmadığını inceleyin.