

1. SINIF ETKİNLİKLERİ

MESLEKLERİ OYNAYABİLİRİM

Gelişim Alanı	Kariyer
Yeterlik Alanı	Kariyer Farkındalığı
Kazanım/Hafta	Yakın çevresindeki kişilerin mesleklerini tanır. /13.Hafta
Sınıf Düzeyi	1. Sınıf
Süre	40 dk (Bir ders saati)
Araç-Gereçler	-
Uygulayıcı İçin Ön Hazırlık	1. Etkinlik uygulanmadan birkaç gün önce öğrencilerden ebeveynlerine, yakın çevrelerindeki diğer kişilere mesleklerini yürütürken neler yaptıklarını sormalarını ister.
Süreç (Uygulama Basamakları):	<ol style="list-style-type: none"> 1. Uygulayıcı tarafından öğrencilere etkinliğin amacının "Yakın çevrelerindeki kişilerin mesleklerini tanımak" olduğunu söylenir. 2. Öğrencilere "Size daha önce ailenizdeki veya yakın çevrenizdeki kişilerin mesleklerinin adlarını sormanızı, mesleklerini size tanıtacakları bir görüşme yapmanızı söylemişim. Hatırlatmasını yapar." yönergesi verilir ve daha sonra "Yakın çevrenizdeki annenizin, babanızın, amcanızın, teyzenizin veya çevrenizdeki diğer kişilerin mesleklerinin adları nelerdir?" sorusu sorulur. 3. Mümkün olduğunca tüm öğrencilerin meslek adlarını söylemeleri için fırsat verilir. Ayrıca uygulayıcı tarafından söylenen meslek adları tekrarlanır. 4. Öğrencilerin paylaşımları alındıktan sonra aşağıdakine benzer bir açıklama ile süreç yönlendirilir: "Şimdi sizinle anneniz, babanız, teyzeniz veya yakın çevrenizdeki diğer kişilerin mesleklerini tanıtacağınız bir etkinlik yapacağız. Bu etkinliği yapabilmek için, önce ailenizden, yakın çevrenizden ya da bildiğiniz birisinin mesleğini, iş yerinde bu mesleği nasıl yaptığını/yürüttüğünü düşünmenizi istiyorum." 5. Öğrencilere düşünceleri için belirli bir süre verildikten sonra aşağıdaki açıklama yapılır: "Şimdi sizlerden düşünmüş olduğunuz bu mesleği tahtanın önünde sessizce/konuşmadan yalnızca beden dilinizi kullanarak anlatmanızı isteyeceğim. Ancak oynayacağınız mesleğin adını söylemeyeceksiniz. Mesleği konuşmadan ellerinizi, ayaklarınızı yani beden dilinizi kullanarak oynayacaksınız. Mesleği oynayarak tanıtırken sınıftaki kalem, defter, masa ve benzerleri eşyaları kullanabilirsiniz." 6. Öğrencilerin meslek oynama için 5 dakika süre verilir. En az 4 öğrencinin meslek oynama etkinliğini yapmasına çaba gösterilir. 7. Meslek oynama etkinliği bittikten sonra mesleği oynayan öğrenci tarafından

Süreç (Uygulama Basamakları):

sınıf arkadaşlarına; "Hangi mesleği oynadığımı söyler misiniz?" sorusu sorulur.

8. Öğrencilerin paylaşımları alındıktan sonra süreç aşağıdaki sorularla yönlendirilir:

- Mesleği oynarken neleri canlandırmak hoşuna gitti?
- Mesleği oynarken neleri canlandırmak kolaydı?
- Mesleği oynarken neleri canlandırmak zordu?
- Bu meslek hakkında söylemek istediğiniz başka şeyler var mı? Anlatınız.
- Arkadaşınızın oynadığı mesleğe ilişkin başka söyleyecekleriniz var mı? Açıklayınız.

9. Öğrencilerin tartışma sorularına ilişkin paylaşımları alındıktan sonra aşağıdakine benzer bir açıklama ile süreç sonlandırılır:

"Çocuklar yakın çevremizdeki insanların mesleklerin adlarını, bu meslekte çalışanların hangi işleri yaptıklarını bilmek size meslekler hakkında bilgiler kazandırır. Bu bilgiler sayesinde siz de çevrenizdeki mesleklerden hoşlandıklarınızı belirlemeye, daha başka hangi mesleklerin olduğunu merak etmeye başlarsınız. Böylece siz de ilerde hangi mesleği seçmek istediğiniz konusunda farkındalık kazanmış olursunuz".

Kazanımın Değerlendirilmesi:

1. Öğrencilerden ebeveynlerinin, yakın çevrelerindeki, mesleklerini ya da merak ettikleri meslekleri tanıtan birer resim yapmaları ve bu resimleri uygulayıcıya getirmeleri istenebilir. Resimler sınıf panosunda sergilenebilir.

Uygulayıcıya Not:

1. Ebeveynlerin birkaç gün önceden öğrencilere kendi mesleklerini tanıtıcı bilgiler vermeleri özellikle belirtilmelidir.
2. Etkinlik sürecinin 3. Basamağında eğer sınıftan 3-5 gibi az sayıda meslek adı gelirse uygulayıcı ilave meslek adları söyleyebilir.

Özel gereksinimli öğrencilerin için;

1. Çevresindeki kişilerin mesleklerini öğrenip sınıftaki arkadaşlarına anlatmaları yerine, mesleklerin resimlerini çizmeleri istenebilir. Öğrencilerin gereksinimlerine göre tepki verme şekilleri farklılaştırılabilir.
2. Meslek oynama sürecinde akran eşleşmesi yapılarak ve/ya ek süre verilerek etkinliğe katılımları desteklenebilir.
3. Etkinlik sırasında sorulan sorular basitleştirilerek öğrenme süreci farklılaştırılabilir.

Etkinliği Geliştiren:

Emine ATLAY