**Etkinlik Adı - İçeriği:** Sustum, Sen Tanı Beni (Meslekleri Tanıma, Kendi İlgi Alanlarını Tespit Etme)

**Etkinliğin Çeşidi:** Oyun, Bilgilendirme, Tartışma (Bütünleştirilmiş Büyük ve Küçük Grup)

**Etkinlik Süresi:** 1 ders saati (40 dakika)

**KAZANIM VE GÖSTERGELERİ**

**B.G.K.3.c: Kendini Tanıma**

**ÖOVMb: Meslekleri Tanıma, Meslek ve İlgi İlişkisini Kavrama, Mesleklerin İncelenmesi**

**MATERYALLER: Teker** teker mesleklerin resimlerinin olduğu kartlar, kartları koymak için kutu, yazı tahtası, tahta kalemi/tebeşir, kronometre

**ÖĞRENME SÜRECİ**

Sınıfa girdikten sonra öğrencilere elindeki kutu gösterilir ve bu kutunun içindekinin ne olabileceği sorulur.

Tahminlerden sonra çocuklar ile sessiz sinema oynanacağı ve bunun için 10 gönüllü öğrenci seçileceği söylenir.

Gönüllü öğrenciler 5’er kişilik iki ayrı gruba ayrılır. Sandalyeler/sıralar sınıfın önünde geriye kalan öğrencilerin de göreceği şekilde yerleştirilir.

Oyunun nasıl oynanacağı öğrenciler ile paylaşılır. Her öğrencinin sıra ile kart seçeceği ve seçtiği karttaki resmi arkadaşlarına konuşmadan hareketleri ile anlatacağı aktarılır. Anlatmakta zorlanan öğrencinin “pas” diyerek diğer arkadaşına sırasını verebileceği söylenir.

İlk gruptaki öğrencilerden biri seçilir ve kutudan kart seçmesi istenir. Diğer 4 grup arkadaşı yan yana sıralanır. Her grubun 10 dakika süresi olduğu belirtilir.

Anlatıcı öğrenci kartı seçtiği anda kronometre çalıştırılır. Seçtiği karttaki mesleği konuşmadan kendi grubundaki arkadaşlarına anlatması beklenir. Grup arkadaşlarından doğru tahmin aldıktan sonra anlatıcı öğrenci sıradaki arkadaşı ile hızlıca yer değiştirir ve seçilmiş yeni öğrenci kart çekerek resmini gördüğü mesleği anlatmaya çalışır. Her bir doğru cevap için gruba 10 puan verilir ve tahtaya yazılır.

Aynı süreç diğer grupta da tekrarlanır.

Süreç sonunda en çok puan toplayan grup kazanmış olur.

Öğrencilere teşekkür ederek yerlerine geçmesi söylenir.

Değerlendirme bölümündeki sorular sorularak mesleklerin özelliklerini ve önemini tanıması için öğrencilere destek olunur.

**DEĞERLENDİRME**

Oyun oynanırken en çok hangi mesleği tahmin etmekte zorlandınız, neden?

Anlatıcı arkadaşınızın hangi hareketi mesleği tahmin etmenize yardımcı oldu, neden?

İleride hangi mesleği yapmak isterdiniz? Neden?

Meslekler neden önemlidir? Herhangi bir meslek grubu olmasa neler olabilir? Örneğin polisler olmasa neler olurdu?

**ÖNERİLER**

Etkinlikte kalan süreye göre öğrencilerin kendi ilgi ve yeteneklerini keşfetmelerini sağlayacak sorular yöneltilebilir.