



2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI AYDIN İLİ YEREL HEDEFİ

# “PROBLEM ÇÖZME BECERİSİ”

KONULU ÇALIŞMALAR

Aydın İl Millî Eğitim Müdürlüğü  
Yerel Hedef İçin Eğitim İçeriği Hazırlama Komisyonu tarafından hazırlanmıştır.

EKİM-2021

# İÇİNDEKİLER

PROBLEM ÇÖZME BECERİLERİ BİLGİLENDİRME BROŞÜRÜ .....	3
PROBLEM ÇÖZME BASAMAKLARI AFİŞİ.....	6
OKUL ÖNCESİ DÜZEYİNDE SINIF REHBERLİĞİ ETKİNLİKLERİ .....	8
RENKLİ ÇÖZÜMLER .....	9
DİJİTAL PROBLEMLER – OLASI ÇÖZÜMLER .....	13

## **PROBLEM ÇÖZME BECERİLERİ BİLGİLENDİRME BROŞÜRÜ**

## PROBLEM ÇÖZME BECERİLERİ

Yaşam dinamiği içinde problemler hep vardır. Kişisel bazı problemlerimiz olduğu gibi kişiler arasında da problemler yaşayabiliriz. Anne babamızla, öğretmenlerimizle, arkadaşlarımızla gibi. Kimimize göre problem olan konular kimimize göre değildir ya da çevremizdeki insanlarla ortak bazı sorunlar da yaşayabiliriz. Önemli olan problemler karşısında nasıl bir çözüm yolu izlediğimizdir.

### PROBLEM ÇÖZME BECERİLERİNİ UYGULAMA BASAMAKLARI

#### 1. ADIM: Problemin Farkına Varılması

Problem çözme sürecinin ilk aşaması, bir güçlüğün sezilmesi ya da bir şeylerin yolunda gitmediğinin fark edilmesidir. Duygular problemin olup olmadığını anlamaya yardım eder. Eğer duyguların rahatsız edici ise ( üzgün, sinirli veya kaygılı) bir problem var demektir.

**Örnek Problem Durumu:** Arkadaşım canlı derse girmeyip online oyun oynamamızı istiyor.

**Duygum:** Kararsızlık, endişe

#### 2. ADIM: Beyin Fırtınası (Olası çözüm önerileri)

Aklına gelen bütün fikirleri yaz. Saçma, iyi veya kötü demeden, eleştirmeden her şeyi yaz.

**Beyin Fırtınası:** Öğrencilerden gelebilecek çözüm önerileri şunlardır: \*Tamam, Hadi, oynayalım derim. \*Israr ederse küserim. \*Canlı derse girerim. \*Hayır, istemiyorum derim. \*Sen de canlı derse gir derim \*Mesajını görmezden gelirim, cevap vermem. \*Derse girmememiz gerektiğini ders bittikten sonra birlikte bir şeyler yapabileceğimizi söylerim. \*Canlı dersten sonra oynayalım derim.

#### 3. ADIM: Çözümlerin Sonuçları Ne?

Aklına gelen bütün fikirleri yazdıktan sonra birine zarar veren, adil olmayan, güvenli olmayan çözüm yöntemlerini sil. (Birine bağırma, vurma, zorla alma, tehdit gibi) Uygun yöntem kullandığında neler olabileceğini hayal et. Öğrencilerden gelebilecek olası cevaplar şunlardır: \*Hayır istemiyorum dersem, arkadaşım bana küsebilir. \*Canlı derse girmeyip oyun oynarsak dersten geri kalabilirim, annem/babam bana kızabilir. \*Canlı dersten sonra oynayalım dersem, arkadaşım belki kabul edebilir veya beklemek istemeyebilir. \* Oyun oynamamız konusunda arkadaşım ısrar ederse kavga edebiliriz. \* Derse girdikten sonra birlikte oynayacağımız oyunlara karar verelim dersem kabul edebilir. Oyun oynayabiliriz belki de farklı bir oyun veya etkinliğe karar verip onu yapabiliriz.

#### **4. ADIM: En İyi Çözüm veya Seçim Ne?**

Olası çözüm yöntemlerinin güçlü veya zayıf yanlarını, artıları neler, eksileri neler sırayla yaz.

\*Hayır istemiyorum dersem, arkadaşım bana küsebilir. Arkadaşım mutsuz oldu adil olmadı, arkadaşım iyi hissetmedi.

\*Canlı derse girmeyip oyun oynarsak dersten geri kalabilirim, annem/babam bana kızabilir.

Annem babamla sorun yaşayabilirim/ konuyu kaçırmak mutsuz eder kendimi iyi hissetmem.

\*Canlı dersten sonra oynayalım dersem, arkadaşım belki kabul edebilir veya beklemek istemeyebilir. Arkadaşım onaylamazsa arkadaşım mutsuz olur arkadaşım iyi hissetmez.

\* Oyun oynamamız konusunda arkadaşım ısrar ederse belki kavga edebiliriz. Kavga edersek mutsuz olurum/ arkadaşımın da üzülmesini istemem.

\* Birlikte derse girdikten sonra oynayacağımız oyunlara beraber karar verelim dersem kabul edebilir. Oyun oynayabiliriz belki de farklı bir oyun veya etkinliğe karar verip onu yapabiliriz.

#### **5. ADIM: Problem Çözme Becerilerinin Uygulanması**

Seçtiğin çözüm yöntemini uygula

\*Birlikte derse girdikten sonra oynayacağımız oyunlara beraber karar verelim seçeneğini uygulamaya karar verdim.

#### **6. ADIM: Sonuçların Değerlendirilmesi**

Bu adımda çözümü uyguladıktan sonra ‘Çözümün sonuçları nasıldı? Nasıl hissettim ve diğerleri nasıl hissetti?’ sorularını sor. Sorulardan birinin cevabı yine olumsuz ise başka bir çözüm yolu denemeye karar verebilirsin.

Çatışma yaşamadan sorunu çözdük. Birlikte oynayacağımız oyuna karar verdik ve hem ben hem de arkadaşım iyi hissettik. Adil ve iyi hissettiğimiz bir çözüm oldu.

**Kaynak:** Dereli, E. (2008). Çocuklar İçin Sosyal Beceri Eğitim Programının 6 Yaş Çocukların Sosyal Problem Çözme Becerilerine Etkisi, Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.

## **PROBLEM ÇÖZME BASAMAKLARI AFİŞİ**

# PROBLEM ÇÖZME BASAMAKLARI

PROBLEMİ  
TANIMLA

ADIM  
**01**



ADIM  
**02**

ÇÖZÜM  
YOLLARINI  
DÜŞÜN

SEÇENEKLERİ  
DEĞERLENDİR

ADIM  
**03**



ADIM  
**04**

ÇÖZÜME KARAR  
VER

EYLEME GEÇ

ADIM  
**05**



## **OKUL ÖNCESİ DÜZEYİNDE SINIF REHBERLİĞİ ETKİNLİKLERİ**



## RENKLİ ÇÖZÜMLER

**Gelişim Alanı:** Sosyal Duygusal

**Yeterlik Alanı:** Problem çözme

**Kazanım :** Farklı problem durumları karşısında çözüm üretir.

**Sınıf Düzeyi :** Okul öncesi

**Süre:** 50 dakika

**Araç Gereçler:** Ek-1, Ek-2, farklı renklerde balonlar, pipet, vazo

**Uygulayıcı için ön hazırlık:** Etkinliğe başlamadan önce farklı renklerdeki birkaç balon sınıfın ayrı noktalarına asılır.

**Süreç (Uygulama Basamakları):**

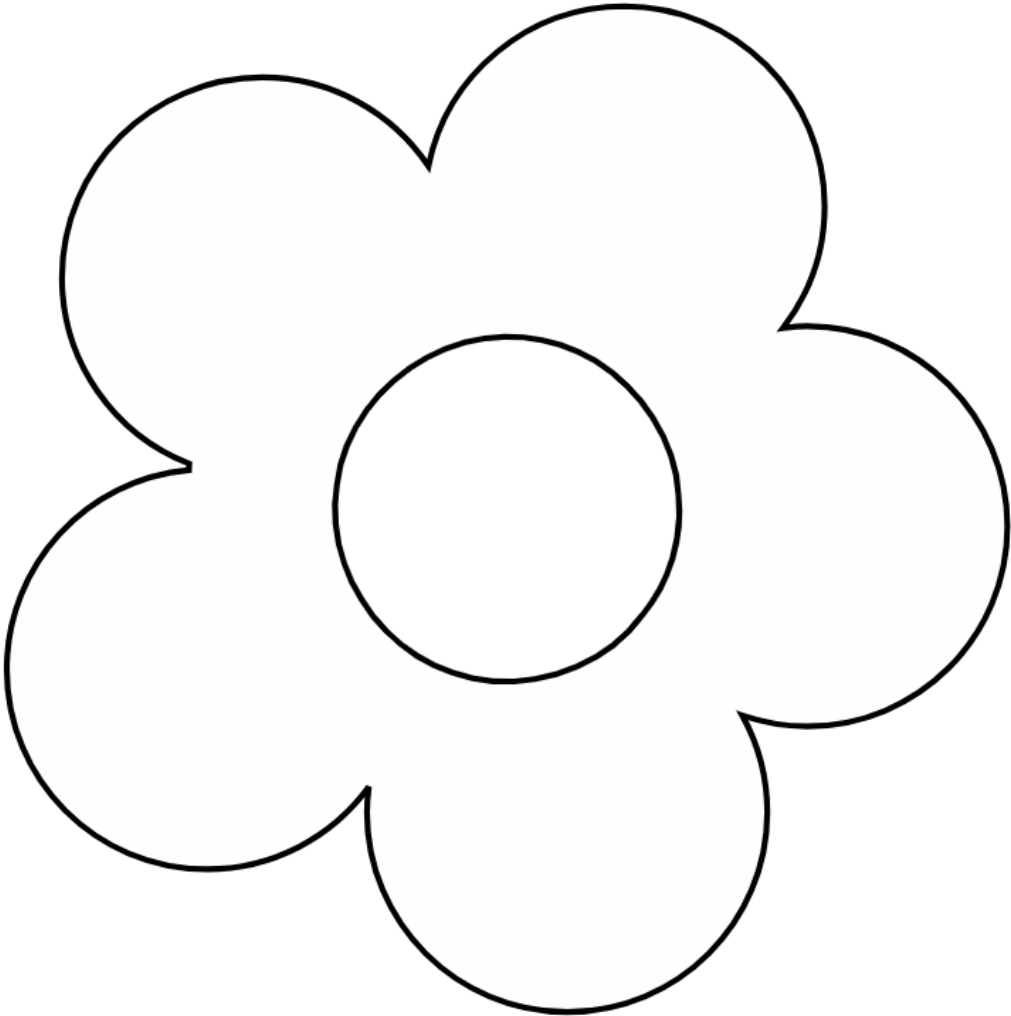
1. Uygulayıcı çocukların dikkatini çekmek için Ek-1’de yer alan resmi öğrencilere gösterir ve “Bu resimde görüyorsunuz?” diye sorar.
2. Öğrencilerden gelen cevaplarla buradaki problemin ne olduğunu tanımlanır. Bu resimde iki çocuğun aynı oyuncakla oynamak istediği, fakat oyuncağı paylaşmadıkları söylenir.
3. Daha sonra, problem çözmenin bir diğer basamağı olan “Olası çözüm yollarının önerilmesi” aşaması için öğrencilere “Resimdeki çocuklar sizce bu problemi nasıl çözebilirler?” diye sorulur.
  - Öğrencilerden yeterli çözüm önerisi gelmemesi durumunda aşağıdaki öneriler kullanılabilir:
    - Oyuncakla oynamak için arkadaşından izin isteyebilir.
    - Arkadaşına sırayla oynamayı teklif edebilir.
    - Çocuklardan biri başka bir oyuncakla oynayabilir.
    - Öğretmenden yardım isteyebilirler.
4. Öğrencilerden gelen her bir çözüm önerisi farklı renkteki bir balon ile eşleştirilir. Örneğin; 1. çözüm önerisi kırmızı balon, 2. çözüm önerisi mavi balon.
5. Öğrencilerden hangi çözüm önerisini tercih ediyorlarsa o çözüm önerisini temsil eden balonun önünde durmaları istenir.
6. Her bir balonun önündeki öğrencilerin o balonun temsil ettiği çözüm önerisini kendi aralarında canlandırmaları istenir.
7. Daha sonra öğrencilere Ek-2’de yer alan çiçek resmi dağıtılarak bu çiçeği seçtikleri balon rengi ile aynı renge boyamaları istenir.

8. Öğrencilerden boyadıkları çiçekleri kesmeleri ve arkasına pipet yapıştırmaları istenir.
9. Tüm çiçekler bir vazoya yerleştirilerek “Bir problem durumu karşısında sadece bir çözüm yolu olmadığı, farklı çözüm yolları olabileceği” vurgulanır. Vazodaki çiçekler gösterilerek farklı çözüm önerilerini gösteren çiçeklerin çok güzel bir buket oluşturduğu ve problemlerimiz için ürettiğimiz çözümlerin hayatımızı kolaylaştırdığı söylenir.

EK-1



\* Görsel <https://www.freepik.com/> adresinden alınmıştır.



## DİJİTAL PROBLEMLER – OLASI ÇÖZÜMLER

**Gelişim Alanı :** Sosyal Duygusal

**Yeterlik Alanı:** Problem çözme

**Kazanım :** Farklı problem durumları karşısında çözüm üretir.

**Sınıf Düzeyi :** Okul öncesi

**Süre:** 50 dakika

**Araç Gereçler:** Ek-1

**Uygulayıcı için ön hazırlık:** -

**Süreç (Uygulama Basamakları):**

1. Öğrencilere grup oyunu oynatılarak etkinliğe başlanır.
2. “Deve Cüce Kaplumbağa Kanguru” oyunu oynanır.  
Öğretmen öğrencilerden “Deve” dediğinde ayağa kalkmalarını, “Cüce” dediğinde oturmalarını, “Kaplumbağa” dediğinde ayakta hareketsiz kalmalarını, “Kanguru” dediğinde ise zıplamalarını ister. Yönergelere uymayan çocuk oyundan çıkar.
3. Oyundan sonra, öğrencilerin u düzeninde oturmaları sağlanır.
4. Ek-1’de yer alan resim tüm öğrencilere gösterilerek aşağıdaki sorular sorulur.
  - Bu resimde ne görüyorsunuz?
  - Burada nasıl bir problem yaşanıyor?
5. Daha sonra resme ilişkin aşağıdaki kısa hikaye okunur.  
*Çilek 5 yaşındadır. Okul dışındaki tüm zamanını tablet başında oyun oynayarak ve videolar izleyerek geçirmektedir. Tablete çok fazla baktığı için Çilek’in gözleri bozulmuş. Göz doktoru onun tablete çok fazla bakmamasını önermiş. Ayrıca öğretmeni de Çilek’in okulda arkadaşlarıyla oyun oynamak yerine hep televizyon başında olmasının gelişimi için zararlı olduğunu söylemiş. Çilek’in tabletle vakit geçirmek yerine başka eğlenceli aktiviteler yapmasını önermiş.*
6. Hikaye okunduktan sonra öğrencilere “Bu sorunun yaşanmasının sebebi nedir?” diye sorulur.
7. Öğrencilerden Çilek’e tabletle vakit geçirmek dışında yapabileceği aktivitelere ilişkin öneriler sorulur. Olası cevaplar şu şekildedir:
  - Parka gitmek
  - Oyuncaklarla oynamak
  - Bisiklete binmek

- Arkadaşlarla oynamak
  - Ailemizle vakit geçirmek
  - Resim – Boyama yapmak
  - Hikaye kitabı okumak
- 8.** Daha sonra öğrencilerden en sevdikleri aktivitenin resmini yapmaları istenir.
- 9.** Yapılan tüm resimler bir araya getirilerek asılır.
- 10.** Tablet, telefon gibi dijital cihazlar dışında da bizi mutlu edebilecek, güzel vakit geçirebileceğimiz etkinlikler olabileceği ve bir problem karşısında farklı çözüm yolları olabileceği vurgulanır.

EK-1



\* Görsel <https://www.freepik.com/> adresinden alınmıştır.