

# Davranışçı/Yapılandırmacı Yaklaşımaya Dayalı Sınıf Rehberliği Planı

## GÜNLÜK PLANI

Gelişim Alanı: .....  
Ünite No ve Adı: .....  
Kazanım: .....  
Süre: 40 dakika  
Düzyey: .....  
Yöntem ve Teknik: .....  
Kaynak araç ve gereçler: .....  
Tasarlayan (No, Ad-Soyad):.....

### Giriş (5 dk):

- Bu bölümü psikolojik danışman aktif olacak şekilde tasarlayınız.
- Öncelikle motivasyonu artırmaya çabalayınız. Uygunsa konuya **dikkati çekmek** için bir küçük hikaye, fıkra, video, şiir, gazete haberi vb. giriş yapılarak öğrencilerin motivasyonunu artırınız.
- Bugünkü etkinliğin amacını ve nasıl işleneceğini açıklayınız: "*Bugün sizlerle ..... konusunu ele alacağız. Bu çalışmanın temel amacı ..... . Öncelikle ben kısa bir paylaşımında bulunacağım, daha sonra soru ve paylaşımlarınızı rica ediyorum.*"

### Geliştirme (30 dk.):

- Önce **DAVRANIŞÇI** mı, yoksa **YAPISALCI** mı öğretim benimseyeceksiniz, karar verin. Her iki yaklaşımı birlikte kullanacağınız (davranışçı/yapılandırmacı) etkinlik tasarlanabilir.
- Davranışçı** öğretimi benimseyecekseniz; konuyu özet olarak, ana hatları ile 10 dk. aktarın. Öğrencinin aktif katılımı için soru sorun, örnek verip onlardan konuya uygun örnek isteyiniz.
- Bu bölümü bitirmeden, öğrencinin sormak istediği ve anlamadığı konular olup olmadığını kontrol ediniz.
- Yapılandırmacı** öğretimi benimseyecekseniz; ilk 10-15 dakika öğrencilerin bireysel ya da 2-4 kişilik gruplar halinde etkileşime girmek için ortam hazırlayınız. Bu çalışmayı yönlendirmek için öğrencilere çalışma yaprağı (FORM) veriniz.
- Son 10-15 dakikada sınıf içi tartışma başlatınız. Bunun için önceden 3-4 soru tasarlayınız.

### Sonuç (5 dk.)

- Son beş dk, hem psikolojik danışman hem de öğrencilerin aktif olacakları şekilde tasarlayınız.
- Etkinliği özetleyerek ödev veriniz.

### ATÖLYE: (40 dk)

Sınıf rehberliği etkinliğinizin "kavrama düzeyine" çıkması, ek öğrenme yaşantı sağlamak için öğrencilerin YAPARAK ÖĞRENECEKLERİ bir plan hazırlayın. Atölyede "örnek olay, drama, sosyodrama, gösterip yaptırma, istasyon, yedi şapka vb" yöntem ve teknikler ile öğrencinin aktif olmasını sağlayın. Unutmayın, eğlenerek ve oyunla öğrenme kalıcılığı artırır.

**NOT:** Bu etkinlik AÜEBF PDR anabilimda MRP304 REHBERLİKTE PROGRAM GELİŞTİRME dersinde, ..... tarafından tasarlanmıştır.