

Hârezmî Eğitim Modeli Haftalık Uygulama Planı

Konu: Harezmi kimdir?

Sınıf: Anasınıfı -5 Yaş

Süre: 40+40

Tarih: 1. Hafta

Öğretmenler: Emine Medine BOZ(Bilgisayar Bilimleri)-Melisa İNÇ(Sosyal Bilimler)-
Gülcan MESTAV(Fen ve Matematik Bilimleri)

1. Disiplinlerin uygulamadaki hedefleri/ Disiplinlerin Birbiriyle İlişkisi - Disiplinler arası yaklaşıma katkısı

Bilgisayar Bilimleri hedefleri

- 1.Teknolojik araçları tanır.
- 2.Teknolojiyi eğitim ve oyun aracı olarak kullanır.

Fen ve Matematik Bilimleri hedefleri

- 1.Olay/durum/nesneye dikkatini verir.
- 2.Probleme yaratıcı çözüm yolları bulur.
3. Bahçe keşfi yapar.

Sosyal Bilimler, Sanat ve Spor Bilimleri hedefleri

1. Grup içinde fikirlerini ifade eder.
- 2.Düşüncelerini özgün yollarla ifade eder.
- 3.Grupla beraber hareket edebilir.
- 4.Verilen yönergelere uygun hareket eder.
- 5.Konuşmayı başlatır,sürdürür.
- 6.Dinledikleri/izledikleri hakkında yorum yapar.
- 7.Görsel materyalleri inceler,açıklar.
8. Harezmi hakkında bilgi edinir.

Disiplinlerin Birbiriyle İlişkisi / Disiplinler arası Yaklaşıma Katkısı

1. Bahçe etkinliğinde yönergeye uygun hareket etmesi ve arkadaşlarıyla bilgi alışverişi yapması sosyal, spor bilimleri ile fen matematik disiplinlerini destekler.

2. Bilgi işlemsel düşünme becerisi hedefleri

- 1.Yemeği bul oyununda yemeği saklayan öğrenci arkadaşını yemeği bulup bulmadığına odaklanır.
- 2.Yemeği bul oyununda yönergelere uygun olarak oyunu oynaması Algoritma becerisini destekler.

Programlama becerisi hedefleri

1. Günlük hayatta karşılaştığı sorulara çözüm üretir.
2. Soruların farkına varır ve soruya uygun cevaplar verir.
3. Sonuç ve süreç odaklı düşünür.

Robotik ve/veya oyun tasarım becerisi hedefleri

- 1.Yemeği bul oyununu yönergelere uygun oynar.

3. Yaşam becerileri hedefleri

Bilgi Okuryazarlığı/Dijital Okuryazarlık/Eleştirel düşünme/Yaratıcı düşünme/Problem çözme/İşbirliği/İletişim/Öz yönetim becerileri hedefleri ve bu hedefe ulaştırılan etkinlik

- 1.Çocuklar bahçe keşfinde birbirlerine destek vererek gözlem formundaki seçenekleri bulmuşlardır, işbirliği ve iletişim becerilerini desteklemişlerdir.
2. Harezminin tanıtım videosunu izlerken soru sormaları ve yaşamlarından örnekler vermeleri ile eleştirel düşünme becerileri gelişmiştir.

4. Materyaller

- 1.Bilgisayar
2. Bahçe gözlem formu
- 3.Sayı küpleri
- 4.Oyun haritaları
- 5.Eğitici video

5. Ders Akışı

Ön hazırlık:

- Bahçe gözlem formu oluşturuldu(Gülcan MESTAV)
- Eğitici video indirilmesi ve bilgisayar hazırlıkları yapıldı(Melisa İNÇ)
- Sayı küpleri hazırlandı(Gülcan MESTAV)
- Oyun haritası hazırlandı(Gülcan MESTAV, Melisa İNÇ)

Uygulama akışı:

Çocuklar güler yüzle karşılanarak sandalyelere oturmaları için rehberlik edilir. Ardından çocuklara Harezmi Eğitim modelini uygulamak için bu sınıfta olduğumuz ve haftada bir gün onlarla buluşup etkinlikler yapacağımız söylenerek sohbet edilir.(Gülcan MESTAV)(5dk)

Tanışmanın ardından hazırlanan “Bahçe Gözlem Formu” öğrencilere dağıtılır. Bahçeye inmek üzere öğrenciler hazırlanır. Öğrenciler sıra oluşturur ve hep birlikte bahçeye inilir. Gözlem formlara bahçede öğrencilere dağıtılır. Öğrencilere bahçe gözlem formunu nasıl doldurmaları gerektiği hakkında yönergeler verilir, açıklamalar yapılır. Öğrencilerin soruları cevaplanır. (Gülcan MESTAV)(20dk)

Bahçeden sınıfa geçildi. Önceden hazırlanan eğitici Harezmi tanıtımına yönelik video öğrencilerle izlenir. Video aralarda durdurularak açıklamalar yapılır. Video sonunda öğrencilerin soruları cevaplanır. (Melisa İNÇ)(15dk)

Problem nedir? sorusu öğrencilere yöneltilir. Öğrencilerin verdikleri cevaplar ayaklı tahtaya yazılır. Beyin fırtınası yapmaları teşvik edilir. (Melisa İNÇ) (15dk)

Yemeğini bul oyunu öğrencilere açıklanır. Oyunda kullanılacak materyaller öğrencilere tanıtılır. Öğrenciler oyun oynarken yönergelerle desteklenir.(Gülcan Mestav, Melisa İNÇ)(20 dk)

Etkinliklerin ardından gün sonu değerlendirmesi soru-cevap yöntemiyle yapılır.(Gülcan MESTAV) (5dk)

YEMEĞİNİ BUL OYUNU

Oyun ikili grup halinde oynanıyor. Öğrenciler ikili gruplara ayrılır. Her gruba bir oyun haritası ve bir küp verilir. Bir öğrenciden aklından haritadaki herhangi bir koordinat seçerek yemeğini saklaması istenir. Diğer öğrencide sayı küpü atarak yemeğe ulaşmaya çalışır. Yemeğe ulaşıncaya öğrenciler yer değiştirir.

Öğrenci sorumlulukları: Evde aileleriyle birlikte çevrelerini incelemeleri ve problem gördükleri durumları araştırmaları istenir. Öğrencilerden sundukları problem durumları hakkında afiş hazırlamaları istenir.

6. Ölçme ve Değerlendirme

Değerlendirmede soru cevap yöntemi uygulanır. Değerlendirme soruları şu şekildedir:

- **Bahçe gözlem etkinliğinden keyif aldın mı?**
- **Bilgisayarda izlediğiniz video kimin hakkındaydı?**
- **Yemeğini bul oyunda zorlandın mı?**