

## Hârezmî Eğitim Modeli Haftalık Uygulama Planı

**Konu:** Problemi Fark edelim

**Sınıf:** Anasınıfı -5 Yaş

**Süre:** 40+40

**Tarih:** 2. 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**

#### **Fen ve Matematik Bilimleri hedefleri**

- 1.Olay/durum/nesneye dikkatini verir.
- 2.Problemi fark eder.
3. Probleme yaratıcı çözüm yolları bulur.
- 4.Algıladıklarını hatırlar.
- 5.Nesne veya varlıkları gözlemler.
- 6.Sesin geldiği yönü bilir.

#### **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.Aldığı sorumluluğu yerine getirir.

#### **Disiplinlerin Birbiriyle İlişkisi / Disiplinler arası Yaklaşıma Katkısı**

- 1.İsınma oyununda yönergeye uygun hareket eder oyun sırasında yüzü kapalı olan arkadaşının dikkatinin dağılmaması için sessiz olmaya çalışması sosyal ve spor bilimlerini

destekler.

2. Problem nedir konusuyla alakalı fikirlerini söylemesi sosyal bilimler ve fen ve matematik bilimlerini destekler.

## 2. Bilgi işlemsel düşünme becerisi hedefleri

1. Bir problem durumu fark edip bu problem durumuna çözüm bulmaları algoritma becerisini destekler.

2. Çevresindeki problem durumları fark etmesi analiz becerisini destekler.

3. Zihin haritası oluşturmada veri toplama 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

## 3. Yaşam becerileri hedefleri

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

1.Çocukların ısınma oyunlarında kendilerine düşen görevleri yapmaları öz yönetim becerilerini destekler.

2. Zihin haritası oluşturulurken fikirlerini grup içinde belirtmesi iletişim becerilerini destekler.

## 4. Materyaller

1. Fon kartonu

2.Göz bandı

## 5. Ders Akışı

**Ön hazırlık:**

- Isınma oyunu için gerekli materyaller temin edilir.(Gülcan MESTAV)
- Öğrencilerin getirdikleri afişler panoya asılır.(Melisa İNÇ)
- Zihin haritası oluşturmak için gerekli malzemeler hazırlanır.(Gülcan MESTAV)

**Uygulama akışı:**

Çocuklar güler yüzle karşılanır bugün kendilerini nasıl hissettikleri sorulur. Isınma oyunu ile etkinlik başlar. Öğretmen “Şimdi sizinle bir oyun oynayacağız?” diyerek çocukları daire şeklinde yere oturmaları sağlar. Çocuklarla “Neredesin buradayım” adlı ısınma oyunu oynanır. Dairenin içine iki çocuk seçilir, bir çocuğun gözü kapatılır ve gözü kapalı öğrenci “nerdesin?” diye soru sorar. Daire içindeki diğer öğrenci buradayım diye cevap vermek zorundadır. Gözü kapalı çocuk nerdesin sorusunu defalarca sorarak sesin geldiği yönü takip ederek arkadaşını bulmaya çalışır. Bütün çocuklar sırayla oyunu oynar.(Gülcan MESTAV)(30dk)

Isınma oyununun ardından çocukların sınıfa getirdikleri afişler incelenir afiş getiren öğrencilerin sunum yapmalarına izin verilir. (Melisa İNÇ)(20dk)

Sınıfta öğrenciler yarım daire şeklinde oturmaları sağlanır. Fikir alışverişi yapılarak getirilen problem durumlar fon kartonuna sırasıyla yazılır fon kartonu etkinlik sonunda panoya asılır.(Gülcan MESTAV, Melisa İNÇ)(20dk)

Öğrencilerle gün sonu değerlendirmesi yapılır. .(Gülcan MESTAV, Melisa İNÇ)(10dk)

**Öğrenci sorumlulukları:****6. Ölçme ve Değerlendirme**

Değerlendirmede soru cevap yöntemi uygulanır. Değerlendirme soruları şu şekildedir:

- Tanışma oyunundan keyif aldın mı?
- Problem durumunu bulmakta zorlandın mı?
- Problem durumuna çözüm bulmaktan keyif aldın mı?