

Hârezmî Eğitim Modeli Haftalık Uygulama Planı

Konu: Problemi Seçiyorum

Sınıf: Anasınıfı -5 Yaş

Süre: 40+40

Tarih: 3. 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 Yaklaşımına 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. Problemi söyler.
3. Algıladıklarını hatırlar.
4. Sembollere uygun hareket eder.
5. Problem durumlar arasında seçim yapar.

Sosyal Bilimler, Sanat ve Spor Bilimleri hedefleri

1. Yönergeler doğrultusunda hareket eder.
2. Isınma hareketlerini yapar.
3. Grup içinde fikirlerini ifade eder.
4. Dinlediklerini/izlediklerini taklit eder.
5. Grupla beraber hareket edebilir.
6. Konuşmayı başlatır, sürdürür.
7. Aldığı sorumluluğu yerine getirir.
8. Görsel materyalleri inceler, açıklar.

Disiplinlerin Birbiriyle İlişkisi / Disiplinler Arası Yaklaşım Katkısı

- Isınma oyununda teknoloji aracılığıyla yönergeye uygun hareket etmesi bilgisayar bilimleri ile sosyal ve spor bilimler disiplinlerini destekler.
- Çevresinde fark ettiği bir problemi anlatması ve farklı problem durumlarını fark etmesi sosyal, sanat ve spor bilimler disiplinini destekler.

2. Bilgi İşlemsel Düşünme Becerisi hedefleri

Programlama becerisi hedefleri

- Günlük hayatta karşılaştığı problemleri fark etmek
- Fark ettiği problemi farklı yollarla ifade edebilmek
- Sonuç ve süreç odaklı düşünmek

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

- Çocukların problemlerini ifade etmeleri iletişim becerilerini ve öz yönetim becerilerini destekler.
- Problem durumları arasından seçim yapmaları eleştirel düşünme ve öz yönetim becerilerini destekler.
- Youtube aracılığıyla uygulanan etkinlik dijital okur yazarlık becerilerini destekler.

4. Materyaller

- Bilgisayar
- Problem durumlarına yönelik görseller
- Yapışkanlı yıldızlar
- Kalem

5. Ders Akışı

Ön hazırlık:

- Beden perküsyonu videosunun hazırlanması(Melisa İNÇ)
- Problem durumlara yönelik oluşturulan zihin haritasına görseller yapıştırıldı (Gülcan MESTAV)
- Yapışkanlı yıldızların hazırlanması(Gülcan MESTAV)

Uygulama akışı:

Çocuklar güler yüzle karşılanarak ısınma oyunu için öğretmen “beden perküsyon” videosunu açar ve yönergelere uygun olarak hareket etmeleri için öğrencileri yönlendirir. (Melisa İNÇ)(20dk)

Isınma oyununun ardından problem durumlarla ilgili sohbet edilir, problem durumlara yönelik görseller incelenerek hakkında konuşulur.(Gülcan MESTAV)(20dk)

Öğrencilere bir problem durumu seçmeleri gerektiği söylenir ve öğrencilerin nasıl oy kullanacakları anlatılır. Her öğrencinin 3 problem seçme hakkı vardır, her öğrenci sırayla seçimlerini yapar. Her problem durumun kaç kere seçildiği öğrencilerle birlikte sayılır ve yanlarına yazılır. En çok oyu alan problem, problem durum olarak belirlenir.(Gülcan MESTAV, Melisa İNÇ)(30dk)

Gün sonu değerlendirilmesi yapılır. .(Gülcan MESTAV, Melisa İNÇ)(10dk)

Öğrenci sorumlulukları:

6. Ölçme ve Değerlendirme

Değerlendirme soruları şu şekildedir:

- **Beden perküsyon videosundaki hareketleri yapmak sizce keyifli miydi?**

- **Seçilen problem cümlesinden memnun musun?**
- **Problem durumunu görsellerini anlamakta zorlandın mı?**
- **Oy kullanmak seni heyecanlandırdı mı?**