

Hârezmî Eğitim Modeli Haftalık Uygulama Planı

Konu: Evcil Hayvanları Tanıyalım

Sınıf: Anasınıfı -5 Yaş

Süre: 40+40

Tarih: 4. 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. 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.

Fen ve Matematik Bilimleri hedefleri

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. Evcil hayvanları temsil eden beden hareketleri çalışmalarını yapar.

Disiplinlerin Birbiriyle İlişkisi / Disiplinler Arası Yaklaşımına Katkısı

- Çocukların web 2.0 aracını kullanarak inceleme yapması ve grup içinde görüşlerini ifade etmesi bilgisayar bilimlerini ve sosyal, sanat bilimlerini destekler.

2. Bilgi İşlemsel Düşünme Becerisi hedefleri

--

Programlama becerisi hedefleri

- Bir problem durumu fark edip çözüm bulma, algoritma becerisini destekler.
- Çevresindeki problem durumları fark etmesi analiz becerisini destekler.
- Zihin haritası oluşturmada veri toplama becerisini destekler.
- Web 2.0 aracı kullanma becerilerini geliştirir.

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. Renkli karton ve kalemler
2. Bilgisayar veya tablet
3. Web 2.0 aracı (Animal 4D)

5. Ders Akışı

Ön hazırlık:

- İçerisinde evcil hayvanları temsil eden renkli kartonlar hazırlanır. (Gülcan MESTAV, Melisa İNÇ)
- Web 2.0 aracı için gerekli hesaplar oluşturulur. (Gülcan MESTAV)

Uygulama akışı:

Çocuklar güler yüzle karşılanır ve duygularını ifade etmeleri istenir. Isınma oyunu olarak "Evcil Hayvan Taklidi" oyunu oynanır. Her çocuğa rastgele bir evcil hayvan atanır, ve çocuklar o hayvanın taklidini yaparak sınıf içinde dolaşırlar. (Melisa İNÇ)(25 dk)

Evcil hayvanları tanıma etkinliği için renkli kartonlar kullanılır. Her çocuğa bir evcil hayvan kartonu verilir ve bu hayvanın özelliklerini grup içinde paylaşırlar. (Gülcan MESTAV, Melisa İNÇ)(20 dk)

Web 2.0 aracı (Animal 4D) kullanılarak, çocuklar evcil hayvanlarıyla ilgili düşüncelerini ve özelliklerini paylaşır. Öğretmen rehberliğinde, çocuklar bu platformda bilgi paylaşımında bulunurlar. Zihin haritası oluşturularak, grup içindeki fikir alışverişi desteklenir. (Gülcan MESTAV)(30 dk)

Gün sonu değerlendirmesi yapılır. (Gülcan MESTAV, Melisa İNÇ) (5 dk)

Öğrenci sorumlulukları:

6. Ölçme ve Değerlendirme

Değerlendirmede soru cevap yöntemi uygulanır.

Değerlendirme soruları şu şekildedir:

1. Isınma oyunundan keyif aldın mı?
2. Evcil hayvan kartonunun özelliklerini grup içinde paylaşabildin mi?
3. Web 2.0 aracını kullanarak düşüncelerini paylaşmak sana nasıl hissettirdi?