

Hârezmî Eğitim Modeli Haftalık Uygulama Planı

Konu: Çevremi Keşfediyorum.

Sınıf: Anasınıfı -5 Yaş

Süre: 40+40

Tarih: 5. Hafta

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

1. Disiplinlerin Uygulamadaki Hedefleri/ Disiplinlerin Birbiriyle İlişkisi - Disiplinler Arası Yaklaşımın Katkısı

Bilgisayar Bilimleri hedefleri

1. Çevresindeki olayları fark eder.
2. Algıladıklarını gözlemleyerek hatırlar.

Fen ve Matematik Bilimleri hedefleri

1. Olay/durum nesneye dikkatini verir.
2. Olay/durumları çeşitli özelliklerine göre sınıflar.

Sosyal Bilimler, Sanat ve Spor Bilimleri hedefleri

1. Grup içinde fikirlerini ifade eder.
2. Konuşmayı başlatır, sürdürür.
3. Düşüncelerini özgün yollarla ifade eder.
4. Grupla beraber hareket edebilir.
5. Özgün özellikler taşıyan tasarımlar oluşturur.

Disiplinlerin Birbiriyle İlişkisi / Disiplinler Arası Yaklaşımın Katkısı

- Öğrencinin orman bölgesine gitmesini istediğimiz de yeşil renkli bölgeye gitmesi fen-matematik ve sosyal-sanat bilimlerini destekler.
- Kendi hayal gücü galerilerini oluşturmaları fen-matematik ve sanat bilimlerini destekler.

2. Bilgi İşlemsel Düşünme Becerisi hedefleri

--

Programlama becerisi hedefleri

- Renklerin sembol olarak kullanılması algoritma becerisini destekler.

Robotik ve/veya oyun tasarım becerisi hedefleri

- Çocukların renk bölgelerinde verilen yönergelere uygun hareket etmeleri ve yeni çağrışımlar sunmaları oyun tasarım becerilerin destekler. Örneğin; mavi renk gökyüzünü temsil ediyor ve gökyüzünde bir kuş, gezegen, yıldız olabiliriz demeleri gibi.

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

- Grup içinde kendilerini özgürce ifade etmeleri özgüvenlerine katkı sağlar.
- Renklere anlam yüklemeleri ve hayal gücü galerisi etkinliği çocukların yaratıcı düşünme becerilerine katkı sağlar.
- Kendilerini kitap okuma moduna almaları öz yönetim becerilerini destekler.

4. Materyaller

1. Renkli kağıtlar
2. Hiçbir şey yapmama günü hikaye kitabı

5. Ders Akışı

Ön hazırlık:

- Renkli kağıtların hazırlanması (Gülcan MESTAV, Melisa İNÇ)
- Hikaye kitabının temin edilmesi (Gülcan MESTAV, Melisa İNÇ)

Uygulama akışı:

Çocuklar güler yüzle karşılanır ve ısınma oyunu olarak "Hızlı Renk Avı" oyunu oynanır. Sınıf 5 renk bölgesine(yeşil, mavi, sarı, turuncu, kırmızı) ayrılır. Her rengin temsil ettiği bir durum vardır.

Yeşil- orman

Mavi – gökyüzü

Sarı – güneş

Kırmızı – çiçek

Turuncu- kaplan

Çocuklardan sınıf içinde serbest dolaşmaları istenir. Öğretmenin yönergesiyle bir renk söyler ve öğrencilerin o renk bölgesine gitmeleri istenir. Öğrenciler gittikleri bölgede o renge uygun dramatizasyon yaparlar. Örneğin; gökyüzünde kuş olup uçarlar. Çiçek bölgesinde kardelen olup karların arasından büyüler gibi. Bütün renkler tamamlanana kadar oyun devam eder. (Gülcan MESTAV)(25 dk)

Çocuklardan hikâye okuma moduna geçmeleri istenir. “Hiçbir Şey Yapmama Günü” adlı hikâye okunur. Kitapla alakalı öğrencilere sorular sorulur. (Melisa İNÇ)(20 dk)

“Hayal Gücü Galerisi” adlı etkinlik uygulanır. Öğrencilerden hayal ettikleri, onları mutlu eden şeyleri, hayatlarını kolaylaştırabilecek şeyleri küçük kâğıtlara çizmeleri istenir. Çizdikleri resimler hakkında hepsiyle tek tek sohbet edilir. Yaptıkları resimleri panoda sergilenir. (Gülcan MESTAV, Melisa İNÇ)(25 dk)

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

Öğrenci sorumlulukları: Öğrencilerin meraklı minik dergisi almaları istenir.

6. Ölçme ve Değerlendirme

Değerlendirmede soru cevap yöntemi uygulanır.

Değerlendirme soruları şu şekildedir:

1. Isınma oyununda bölgeleri bulmak zor muydu?
2. Hikayedeki çocuk tabletini nereye düşürdü?
3. Sizin tabletiniz ya da telefonunuz bozulsaydı ne yapardınız?