

Hârezmî Eğitim Modeli Haftalık Uygulama Planı

Konu: *Slogan ve afişin tasarlanması*

Sınıf: *Anasınıfı -5 Yaş*

Süre: *40+40*

Tarih: *8. Hafta*

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

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

Bilgisayar Bilimleri hedefleri

1. Teknolojik araçları tanır.
2. Teknolojinin işlevlerini açıklar.
3. Teknolojiyi oyun aracı olarak kullanır.

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.

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. Aldığı sorumluluğu yerine getirir.
8. El göz koordinasyonu sağlar.
9. Küçük kas becerilerini geliştirecek etkinlikler yapar.

Disiplinlerin Birbiriyle İlişkisi / Disiplinler arası Yaklaşıma Katkısı

- 1.Kağıt oluşturma aşamaları fen-matematik ve spor becerilerini destekler.
- 2.paraları teknolojik araçlar yardımıyla tanınması, üzerine sohbet edilmesi ve paraları sayma, toplama işlemi yapması bilgisayar, fen-matematik ve sosyal becerileri destekler.
3. slogan bulunması, oylama ile seçilmesi sosyal bilimler ve fen, matematik bilimleri ve bilgisayar bilimi disiplinlerini destekler.
4. Slogan cümlelerinin savunulması ve slogan ile ilgili resimler ile afiş oluşturulması sosyal bilimler ve fen, matematik bilimleri disiplinlerini destekler.

2. Bilgi işlemsel düşünme becerisi hedefleri

- 1.Öğrencilerin kağıt oluşturmaları algoritma becerilerini destekler.
- 2.Farklı sloganlar arasından bir sloganı seçilmesi ve seçilen sloganla ilgili afiş tasarlanması ayırıştırma ve soyutlama becerilerini destekler.

Programlama becerisi hedefleri

- 1.Günlük hayatta karşılaştığı sorulara çözüm üretir.
- 2.Soruların farkına varır ve soruya uygun cevaplar verir.
- 3.İşbirlikçi çalışma ve öğrenme becerilerini geliştirir.

Robotik ve/veya oyun tasarım becerisi hedefleri

- 1.
- 2.

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 oyununda birlikte kağıt yapması iletişim becerilerini işbirliği ve öz yönetim becerilerini destekler.
- 2.Slogan bularak bulunan sloganların oylamasının yapılması ve günün değerlendirilmesi eleştirel düşünme ve yaratıcı düşünme becerilerini destekler.

4. Materyaller

- 1.Bilgisayar
- 2.Ahşap elek
- 3.Bozuk para
- 4.Çalışma kağıdı
- 5.Sünger
- 5.Eğitici video
- 6.Keçe
- 6.Kağıt hamur

5. Ders Akışı

Ön hazırlık:

- Kağıt etkinliği için sınıfın düzenlenmesi(Melisa, Gülcan)
- Eğitici videonun hazırlanması(Medine)
- Çalışma kağıdının hazırlanması(Gülcan)

Uygulama akışı:

Çocuklar güler yüzle karşılanarak 8. Hafta neler yapılacağı çocuklara anlatılır. Geçen hafta hazırlanan hamur bu hafta çocuklarla birlikte elekten geçirilip yeni kağıtlar hazırlanır. Ardından çocukların paraları incelemeleri için paralar dağıtılır. Çocuklarla para etkinliği yapılır. Paralarla alakalı eğitici video çocuklarla izlenir ve üzerine sohbet edilir.

Sınıf üç gruba ayrılır. Bulunan sloganlar hakkında sohbet edilir. Üç grup kendi arasında birer slogan belirler. Bu grubun sözcüsü sloganın savunmasını yapar. Öğrencilere dağıtılan küçük kağıtlara sloganla alakalı resim çizmeleri istenir. Ardından çizilen resimler fon kartonuna yapıştırılıp afiş oluşturulur.

Etkinliklerin ardından gün sonu değerlendirmesi soru cevap ile yapılır.

Öğrenci sorumlulukları:

Evde harçlık sistemine geçilmesi istenir.

6. Ölçme ve Değerlendirme

Değerlendirmede soru cevap şeklinde uygulanır. Değerlendirme soruları şu şekildedir:

- **Kağıt dönüşümü etkinliğinden keyif aldın mı?**
- **Süngerlerin suyunu sıkmak zor muydu?**
- **Para olmadan önce insanlar nasıl alışveriş yaparlardı?**
- **Markete gidip alışveriş yapıyor musunuz?**
- **Aldığınız ürünlerin Türk malı olup olmadığını kontrol ediyor musunuz?**
- **Farklı sloganları dinlemek ilgini çekti mi?**
- **His cümlesi ile ilgili slogan bulurken zorluk yaşadın mı?**
- **Karar verdiğiniz sloganı resimleştirmekten keyif aldın mı?**
- **Ortaya çıkan afişi beğendin mi?**