

Hârezmî Eğitim Modeli Haftalık Uygulama Planı

Konu: *Problemin hikâyesi*

Sınıf: *Anasınıfı -5 Yaş*

Süre: *40+40*

Tarih: *9. 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. İşlem akışını arkadaşlarıyla birlikte uygular.

Fen ve Matematik Bilimleri hedefleri

1. Olay/durum/nesneye dikkatini verir.
2. Nesne veya varlıkları gözlemler.
3. Algıladıklarını hatırlar.
4. Olay sıralaması yapar.

Sosyal Bilimler, Sanat ve Spor Bilimleri hedefleri

1. Grup içinde fikirlerini ifade eder.
2. Düşüncelerini özgün yollarla ifade eder.
3. Grupla beraber hareket eder.
4. Verilen yönergelere uygun hareket eder.
5. Konuşmayı başlatır, sürdürür.
6. Aldığı sorumluluğu yerine getirir.
7. Grup içinde söz almak için sırasını bekler.
8. Farklı fikirlere saygı duyar.
9. Grupla oluşturulan ürüne katkı sağlar.

Disiplinlerin Birbiriyle İlişkisi / Disiplinler arası Yaklaşıma Katkısı

- Hikaye yazma etkinliğinde, resim çizme, hikayeyi devam ettirme, olay sıralamasını takip etme çalışmaları sosyal ve sanat bilimleri disiplinlerini destekler.

2. Bilgi işlemsel düşünme becerisi hedefleri

- Hikayeye eklenen cümlelerin çizim ile anlatılması ve hikayeye isim verilmesi soyutlama becerilerini destekler.

Programlama becerisi hedefleri

- Sonuç ve süreç odaklı düşünmek
- İşbirlikli çalışma becerilerini geliştirmek
- Hayal gücü ve yaratıcılığını arttırmak

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. Hikâye yazma, çizme ve isim bulma yaratıcı düşünme becerilerini destekler aynı zamanda iletişim ve işbirliği becerilerini destekler.

4. Materyaller

1. Kağıt
2. Bilgisayar, projeksiyon
3. Bozuk para, kağıt para
4. Fon kartonu

5. Ders Akışı

Ön hazırlık:

- Kağıt para görsellerinin bilgisayardan hazırlanması
- Bozuk paraların ve kağıt para görsellerinin hazırlanması

Uygulama akışı:

Çocuklar güler yüzle karşılanarak geçen hafta yapılanlar hakkında konuşulur. Sınıf ikiye ayrılır. Bozuk paralar ve kâğıt para görselleri masaların ortalarına koyulur ve çocukların incelemeleri istenir. Öğrencilere paralar hakkında bilgi verilir. Her öğrencinin masadan üç tane para alması istenir yanındaki arkadaşıyla birbirlerine paraları sormaları istenir. Sonrasında paraları olsaydı ne almak isterdiniz sorusu öğrencilere yöneltilir. Öğrencilerin fikirleri alınır. Parayı nasıl kazanırsınız sorusu öğrencilere yöneltilir. Çocuklara harçlık sistemi anlatılır, evdeki harçlık sisteminin nasıl olabileceği hakkında konuşmaları sağlanır.

HİS hikâyesi oluşturmak üzere öğrenciler masanın etrafına toplanır. Öğrencilerden bir kahraman oluşturmaları istenir ve ortak bir kararla kahraman belirlenir. Öğrencilere hikâye başlatmak üzere şu yönerge verilir: “..... evdeki harçlıklarını aldı ve ailesiyle” diyerek hikaye başlatılır. Öğrencilerden sırasıyla hikâyeyi devam ettirmeleri istenir. Oluşan hikâye bağlamında öğrencilerden afiş için çizim yapmaları istenir. Çizimlerden sonra oluşturulan afiş için slogan seçimi yapılır.

Etkinliklerin ardından gün sonu değerlendirmesi yapılır.

ÇİLEK SINIFI HAREZMİ GRUBUNUN

PROBLEM CÜMLESİ: çilek sınıfı paraları tanımadığı için alışveriş yapamıyor.

HİS CÜMLESİ: Çilek sınıfı paraları tanısaydı alışveriş yapabilirdi.

SLOGAN: Paraları tanıyorum alışveriş yapıyorum.

PRROBLEMİN HİKÂYESİ:

Ege bir gün kumbarasında biriktirdiği paraları alır ve ailesiyle birlikte alışverişe çıkar. Ailesine markete gitmek istediğini söyler. Ege markette oyuncak reyonuna gider ve oradaki oyuncakları inceler. Orada daha öncesinde beğendiği batman oyuncak araba dikkatini çeker. Önce elindeki paraya ardından oyuncağın etiketine bakar fakat hiçbir şey anlayamaz adeta kafası karışır. Çünkü paraları tanımadığını fark eder ve bu durum onu çok üzer. Paraları bilirsem ve tanırsam ne kadara ne alabileceğimi bilebilirim diye düşünür

kendi kendine. Ardından annesi ve babasının yanına giderek paraları öğrenmek istiyorum der ve bu sayede istediğim gibi alışveriş yapabileceğim diye heyecanlanır. O günden sonra ege paraları öğrenmek için çabalar.

Öğrenci sorumlulukları:

6. Ölçme ve Değerlendirme

Değerlendirme yerden yüksek oyunuyla soru cevap tekniği kullanılarak uygulanır.

Değerlendirme soruları şu şekildedir:

- **Hikayeyi dinleyenlerin problemimizi anlayacağını düşünüyor musun?**
- **Harçlıklarınla neler almak isterdin?**
- **Paraları öğrenebildin mi?**