

Hârezmî Eğitim Modeli Haftalık Uygulama Planı

Konu: Arkadaş alt boyutuna giriş

Sınıf: Anasınıfı -5 Yaş

Süre: 40+40

Tarih: 12. 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. Teknolojiyi eğitim ve oyun aracı olarak kullanır.

Fen ve Matematik Bilimleri hedefleri

1. Olay/durum/nesneye dikkatini verir.
2. Nesne veya varlıkları gözlemler.
3. Algıladıklarını hatırlar.
4. Olay/durumları çeşitli özelliklerine göre karşılaştırır.

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. Duygularını farklı yollarla ifade eder.
8. Grup içinde söz almak için sırasını bekler.
9. Farklı fikirlere saygı duyar.
10. Grupla oluşturulan ürüne katkı sağlar.

Disiplinlerin Birbiriyle İlişkisi / Disiplinler arası Yaklaşıma Katkısı

- Isınma oyununda sıcak soğuk oyunu spor ve sosyal bilimler ve matematik alanlarını destekler.
- Çemberde para bulma oyunu sosyal bilimleri ve fen ve matematik bilimlerini destekler.

- Değerlendirmede kullanılan paranın serüveni videosu bilgisayar bilimleri disiplini destekler.

2. Bilgi işlemsel düşünme becerisi hedefleri

- Sıcak soğuk oyunu eş zamanlı çalışma ve algoritma becerilerini destekler.
- Alt boyut kavramını kavrayıp bir alt boyuta ilişkin beyin fırtınası yapılması ayrıştırma becerilerini destekler.
- Çemberden para bulma oyunu 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. Klasik olarak sıcak soğuk oyununun çeşitlendirilebileceğini görmeleri oyun tasarım becerisini destekler.

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. Sıcak soğuk oyunu yaratıcı düşünme ve iletişim becerilerini destekler.
2. Paranın serüveni videosu ile öğrencilerin bilgi okuryazarlığı desteklenir.
3. İstenen paraları çemberin içinden bulması problem çözme becerisini destekler.

4. Materyaller

- 1.Büyük kartondan para görselleri
- 2.normal boyutta para görselleri
- 3.paranın serüveni videosu

5. Ders Akışı

Ön hazırlık:

- Boyuna asılacak olan para kartonlarının hazırlanması (Gülcan MESTAV)
- Saklanacak paraların hazırlanması (Melisa İNÇ)
- Eğitici videonun hazırlanması (E.Medine BOZ)

Uygulama akışı:

Çocuklar güler yüzle karşılanır. ısınma oyunu öğrencilere anlatılır.bütün öğrenilerin anladığından emin olunduktan sonra oyuna geçilir. Oyun için bir öğrenci sınıf dışına alınır ve diğer arkadaşları önceden para kâğıtlarını sınıfın çeşitli yerlerine saklarlar. Daha sonra ebe olarak seçilen öğrenci içeriye alınır. Öğretmen öğrenciye “şimdi senden 10 TL’lik para banknotunu bulmanı istiyorum.” Diyerek yönerge verir. Sınıfın diğer öğrencilerine ise sıcak soğuk diyerek 10 TL’lik banknotun olduğu yeri tarif ederek ebeye buldurması sağlanır. Oyun böyle birkaç tekrar devam eder.(30dk.)

ısınma oyunu sonrası önceki hafta belirlenen alt problemler hatırlanır. Bu hafta para sayma ve tanıma alt problemi üzerinde çalışılacağı söylenir. Öğrencilerin boyunlarına önceden hazırlanan kartondan büyük para görselleri asılır. Artık o parayı taklit edecekleri söylenir. Sınıf içerisinde bir çember olunur. Bir tane öğrenci ebe seçilir ve çemberin ortasına alınır. Öğretmen öğrenciye “benim şimdi 5 TL’ ye ihtiyacım var. Bana 5 TL getirir misin ?” diyerek yönerge verir. Ebenin 5 TL giyen öğrenciyi bulması sağlanır ve çemberin ortasına getirmesi istenir. Basitten karmaşığa doğru oyun devam ettirilir. Her öğrencinin oynaması sağlanacak şekilde oyun devam ettirilir. (35dk.)

Etkinliklerin ardından gün sonu değerlendirmesi para basım videosu izletilerek yapılır. (15dk.)

Öğrenci sorumlulukları: öğrencilerin evde aileleri ile birlikte para saymaları istenir.

6. Ölçme ve Değerlendirme

Değerlendirme soru cevap tekniği kullanılarak uygulanır. Değerlendirme soruları şu şekildedir:

- **Seçtiğimiz alt boyutları hatırlamakta güçlük çektin mi?**

- Isınma oyununda paraları bulmaktan keyif aldın mı?
- Paraların saklandığı yeri bulmakta zorlandın mı?
- Paraların saklandığı yeri tarif etmek zor muydu?
- Senden isteğimi parayı çemberden bulup getirmek sana ne hissettirdi?