**Gümüşsuyu Anaokulu Hârezmî Eğitim Modeli**

**Haftalık Uygulama Planı**

**Konu:** *Neler problem olabilir, iyi bir problemin özellikleri neler olabilir, sizin probleminiz neler (burada ödev verebiliriz eğitim sırasında konuştuğumuz problemi fark ettirmek için neler yaptırabilirsek onların tümü )*

**Sınıf:** 5 yaş grubu

**Süre**:40+40 dakika

**Tarih:** 2.Hafta (01.12.2021)

**Öğretmenler:**Sümeyra SARP, Nazan GEDİKLİ, Şeyma Gizem ERYİĞİT.

**1. Disiplinlerin uygulamadaki hedefleri/ Disiplinlerin Birbiriyle İlişkisi - Disiplinler arası yaklaşıma katkısı** *(Bilişsel, duyusal ve psikomotor hedefler yazılır.)*

|  |
| --- |
| **Bilgisayar Bilimleri hedefleri**  1.Yok.  **Fen ve Matematik Bilimleri hedefleri**  **Kazanım 1:**  Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur.  **Göstergeleri:**  Nesne/durum/olayın ipuçlarını söyler. İpuçlarını birleştirerek tahminini söyler.  **Kazanım 2:**  Neden-sonuç ilişkisi kurar.  **Göstergeleri:**  Bir olayın olası nedenlerini söyler. Bir olayın olası sonuçlarını söyler.  **Sosyal Bilimler, Sanat ve Spor Bilimleri hedefleri**  **Kazanım 1:**  Dili iletişim amacıyla kullanır.  **Göstergeleri:**  Konuşma sırasında göz teması kurar. Jest ve mimikleri anlar. Konuşurken jest ve mimiklerini kullanır. Konuşmayı başlatır. Konuşmayı sürdürür. Konuşmayı sonlandırır.  Sohbete katılır. Konuşmak için sırasını bekler. Duygu, düşünce ve hayallerini söyler.  **Disiplinlerin Birbiriyle İlişkisi / Disiplinler arası Yaklaşıma Katkısı**  1. Bu hafta Türkçe ve sanat disiplinleri birlikte ele alınmıştır. Türkçe çalışmalarının ardından dramatizasyon çalışması gerçekleştirilerek etkinlik bütünleştirilmiştir. Disiplinlerin birbirini tamamlaması çalışmanın verimini artırmış, uygulanabilirliğini kolaylaştırmıştır. |

**2. Bilgi işlemsel düşünme becerisi hedefleri**

|  |
| --- |
| **Bilgi işlemsel düşünme becerisi (alt boyutlarına göre) hedefleri ve bu hedefe ulaştıran etkinlik**  1. Çocuğun istenen yönergeyi anlaması ve uygulayabilmesi. ( Etkinlik: Çocuğun okunan kitabı dinlemesi ve akabinde verilen karakterin rolünü doğru canlandırabilmesi)  **Programlama becerisi hedefleri**  1. Yok.  **Robotik ve/veya oyun tasarım becerisi hedefleri**  1.Yok. |

**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 birbirleriyle **iletişime** geçerken karşısındakini dinlemesi ve problemi hakkında çözüm üretmesi.  2. Belirlenen problemlerin çözümleri hakkında **yaratıcı düşünmeleri** ve ortak çözüm yolları bulmak. |

**4. Materyaller** *(Kullanılan materyallerin; fotoğraf, video, metin, kitap, makale, internet sitesi, çalışma kâğıdı vb. gibi içeriği yazılır ve künye/kaynak belirtilir. Materyal ek dosya olarak yüklenebilir. İnternet sitelerini kaynak olarak gösterirken yanına tarih eklemeyi unutmayınız.)*

|  |
| --- |
| 1. Boş A4 kağıtları  2. Kuru boya kalemleri  3.’’Uykusuz Koala’’ isimli hikaye kitabı  4.Soru ve cevapları not etmek için kağıt ve kalem. |

**5. Ders Akışı**

|  |
| --- |
| **Ön hazırlık:**  1.Öğretmenler olarak geçen hafta planladığımız etkinliği gözden geçirdik ve ekleme-çıkarmalar yaparak uygulamanın son haline karar verdik.  2. Uygulamamız için sınıftaki çocukları 4’er kişilik masalara karşılıklı olarak oturttuk.  3. Uygulama materyallerini hazırlayarak yanımızda hazır bulundurduk.  **Uygulama akışı:** *(Uygulama dersinde yaptığınız etkinlikleri, bu etkinlikleri yaparken varsa kullandığınız yöntem-teknikleri, bu etkinliklerin sürelerini, bu etkinliklerdeki öğretmen rollerini sırasıyla ayrıntılı bir biçimde yazınız.*  Gizem öğretmen çocukların kişisel özelliklerine göre oturma düzenini ayarlar. Çocuklar ilgili yerlere oturduktan sonra Gizem öğretmen soru-cevap yöntemiyle etkinliğe giriş yapar. Merhaba çocuklar, geçen hafta sizlerle birlikte Harezmi projesi ile ilgili sohbet etmiştik ve kodlama çalışmaları yapmıştık hatırlayan var mı?, Harezmi ne demekti, proje kapsamında biz neler yapacaktık, öğretmenlerimizin ismi neydi şeklinde geçen haftayı hatırlatacak bir konuşmaya haftanın uygulama sürecini başlatır. Etkinliğe başlarken çocukların önlerine bir adet boş A4 kağıt ve boya kalemleri yerleştirir. Gizem öğretmen çocuklara evde araştırıp buldukları, hayatlarında onları en çok etkileyen problemleri bulup bulmadıklarını sorar. Sırayla çocuklarla tek tek problemleri hakkında sohbet edilmeye başlanır. Sümeyra öğretmen çocukların cevaplarını not alırken bir yandan da çocukları yaratıcı düşünmeye teşvik edici sorular sorarak çözüm önerilerini bulmalarına yardımcı olur. Çocuk problemin tanımını tam olarak anlayamadıysa ve konudan uzak cevaplar veriyorsa; haydi gel birlikte düşünelim bence daha büyük ve farklı problemlerin olabilir onları bulabilmen için sana bazı örnekler vermemi ister misin? Gibi bir giriş yaparak kendi hayatından basit problem örnekleri verir. Çocukları doğru cevaplar vermeye yönlendirerek onları fazla etkilemeden hayatlarındaki problemleri dinler ve mutlaka not eder. Çocukların tamamından cevaplar alındıktan sonra bunları resmetmeleri istenir. Hayatlarında onları bu kadar uğraştıran problemi bütün detaylarıyla, renkli boyalar kullanarak ayrıntılı bir şekilde çizmeleri istenir. Çocuklar resimlerini çizerken, öğretmenler not alınan cevapları incelerler. Verilen cevaplar incelendiğinde çocukların yarısında uyku problemi yaşandığı gözlemlenir. Çocuklarla birlikte uyku probleminin ve bu korkunun nedenleri hakkında konuşulur. Çözüm önerileri ve problemler tamamlandıktan sonra Nazan öğretmen çocuklara problemler hakkında bir hikaye anlatır. Hikayenin ana düşüncesi problemlerin her insanın hayatında olduğu ve mutlaka bir çözümünün bulunduğudur. Uyku problemi belirlendikten sonra Sümeyra öğretmen çocuklara ‘’Uykusuz Koala’’ kitabını okur. Hemen akabinde Gizem öğretmen kitapla ilgili soru-cevap yaparak çocukları bu korkunun nedenini düşünmeye teşvik eder. Bu esnada Nazan öğretmen verilen cevapları not alır. Çocuklarla soru cevap yapıldıktan sonra çocukların her birine kitaptan bir rol verilerek okunan kitabın canlandırması yapılır. Böylece çocukların tamamının kitabı dinlediğinden ve anladığından emin olunabilir. Canlandırma sonrasında çocuklar yerlerine otururlar. Planlanan etkinlik bittikten sonra çocukların eğlenmeleri ve çalışmayı aktif bir şekilde sonlandırmak için bütün öğretmenlerin önderliğinde müzik çalışmaları gerçekleştirilir. Burada kullanılan müzikleri çocuklar anlık olarak kendileri belirlerler. Çocukların enerjilerini atmaları sağlandıktan sonra uygulamanın ikinci haftası tamamlanır. Etkinliklerin değerlendirmesi yapılır. Bütün çalışma 80 dakika sürmüştür. Gerekli fotoğraflar ve düzenlenmiş olan evraklar dosyaya eklenerek ikinci haftanın çalışmaları tamamlanmıştır.  **Öğrenci sorumlulukları:** *(Öğrenciye/öğrencilere ders sonrası verdiğiniz görevleri yazınız.)*  Öğrencilerden uyku sorunlarını ortadan kaldırmak için neler yapabiliriz? Sorusunun cevabını düşünmeleri ve farklı çözüm yolları bulmaları istenir. |

**6. Ölçme ve Değerlendirme** *(Kazanım ve hedeflerinizi ölçeceğiniz ölçme-değerlendirme araç/araçlarınızı buraya ekleyiniz. Dereceli puanlama anahtarı, akran/öz değerlendirme, kontrol listesi, gözlem formu, soru-cevap vs.)*

|  |
| --- |
| Bu etkinliğimizde değerlendirme aracımız sadece **soru-cevap** yöntemi olmuştur. Planlamış olduğumuz etkinlik sözel, pasif, soyut ve nesnel olarak değerlendirilemeyecek olan bir çalışma olduğu için herhangi bir form kullanılmamıştır. Problemin tanımını anlayan, kendi hayatındaki gerçek problemlerden bahseden, arkadaşları konuşurken onları dinleyen, arkadaşlarının problemlerine de çözüm önerileri getiren çocukları hedeflemiş olduğumuz kazanım ve göstergelere ulaşmış olarak kabul edebiliriz. |