**Gümüşsuyu Anaokulu Hârezmî Eğitim Modeli**

**Haftalık Uygulama Planı**

**Konu:** Alt problemlerin belirlenmesi

**Sınıf:** 5 yaş grubu

**Süre**:40+40 dakika

**Tarih:** 7.Hafta (05.01.2022)

**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:**Problem kavramını tanır ve problem durumlarına çözüm üretir. **Göstergeleri:**Sunulan örnek olaylardaki problemleri bulur.Sunulan probleme neden olan alt problemler hakkında tahminde bulunur. Problemin nedenlerini anlar. **Sosyal Bilimler, Sanat ve Spor Bilimleri hedefleri** **Kazanım 1:**Dinlediklerini /izlediklerini çeşitli yollarla ifade eder.**Göstergeleri:**Dinledikleri/izledikleri ile ilgili sorular sorar.Dinledikleri/izledikleri ile ilgili sorulara cevap verir.**Kazanım 2:**Görsel materyalleri okur.**Göstergeleri:**Görsel materyalleri inceler.Görsel materyalleri açıklar.Görsel materyallerle ilgili sorular sorar.Görsel materyallerle ilgili sorulan sorulara cevap verir.Görsel materyalleri kullanarak oyun oluşturur. **Disiplinlerin Birbiriyle İlişkisi / Disiplinler arası Yaklaşıma Katkısı**1. Bu hafta Türkçe, Matematik ve Oyun disiplinlerini birarada kullanmayı tercih ettik. Ele aldığımız kazanımları göz önünde bulundurduğumuzda Matematik disiplininden yararlanmak zorundaydık. Oyun kazanımlarını Türkçe kazanımlarıyla bütünleştirerek çocukların gelişim düzeylerine uygun bir oyun hazırladık. Üç disiplinin geçişinin oldukça kolay ve uyumlu olduğunu düşündük. Uygulamaları gerçekleştirirken geçişlerde hiçbir problem olmadığını gözlemledik.  |

**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. 2. Çocuğun algoritma kavramını anlaması ve algoritmik bir oyun tasarlayabilmesi. **Programlama becerisi hedefleri** 1. Yok**Robotik ve/veya oyun tasarım becerisi hedefleri** 1.Çocuğun yönleri kullanarak kodlamayı ele alan bir oyun tasarlayabilmesi.2.Hazırlanmış olan oyunun oynanması aşamasında verilen komutları anlayabilmesi.  |

**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. Çocuğun hayatındaki **problemi fark etmesi** ve ifade etmesi2. Çocuğun arkadaşlarıyla **iletişime** geçerek problemler hakkında ortak sohbet edebilmesi. 3.Çocuğun oyundaki komutları anlaması ve doğru oynayabilmesi.  |

**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. Oyun oluşturmak için düz bir zemin2.Resimleri çizebilmek için A4 boyutunda kağıtlar3. Oyun karelerini oluşturmak için renkli elektrik bantları4.Oyunda kullanılacak alt problemlerin çıktısı için bilgisayar ve yazıcı. |

**5. Ders Akışı**

|  |
| --- |
| **Ön hazırlık:** 1. Plan hazırlama toplantısı yapılır.2. Planlamada karar verilen konuya uygun problem örnekleri bulunur. 3. Renkli elektrik bantları yapıştırabilmek için hazırlanır. 4.Sınıf haftalık uygulamaya hazır hale getirilir.5. Oturma düzeni öğretmenler tarafından belirlenir ve her çocuk ilgili alana oturtulur. 6. Sınıfta yer alan bilgisayarla alt problemler yazılarak çıktısı alınır. **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.)* Sümeyra öğretmen sınıfa gelerek çocuklarla birlikte Harezmi haftası hakkında sohbet etmeye başlar. ‘’Merhaba çocuklar, bugün sınıfta 3 öğretmen olduğumuza göre bugün ne günü?, Peki biz hangi konu hakkında çalışıyorduk? Acaba bu hafta biz neler yapacağız?’’ gibi sorular yönlendirerek konuya giriş yapar. Çocuklarla konuya giriş yapıldıktan sonra Nazan öğretmen çocuklar sizce problem nedir sorusunu çocuklara yönlendirir ve konu hakkındaki düşüncelerini öğrenir. Çocukların kavramı doğru anlamaları için birkaç örnek olay anlatır ve çocuklardan orada yer alan problemi bulmalarını ister. Çocukların problem kavramını doğru anladığından emin olduktan sonra Gizem öğretmen alt problem kavramından bahseder. Çocuklar alt problem demek ana probleme neden olan onları çözünce bütün problemin ortadan kalktığı bir kavramdır şeklinde açıklamasını yapar ve çocukların anlayabilmeleri için farklı örnekler verir. Öğretmenler çocukların alt problem kavramını anladıklarından emin olabilmek için bol bol örnek ve soru-cevap yöntemini kullanarak sohbet ederler. Çocukların anladıkları gözlemlendiğinde ana problemimiz olan uyku sorunu tahtaya yazılır ve çocuklarla bu soruna neden olan alt problemler hakkında sohbet edilir. Çocukların fikirleri desteklenerek konunun alt problemleri belirlenir. Alt problemler yazıldıktan sonra Sümeyra öğretmen algoritma kavramından bahseder. Her şeyin belirli bir sırası olduğunu söyler ve çocuklarla örnekler üzerinden konu hakkında konuşur. Çocuklara algoritma kavramını anlayabilecekleri bir eğitici video izletilir. Çocuklarla video hakkında sohbet edilir. Çocukların kavramı anladıkları gözlemlendikten sonra alt problemler kendi arasında sıralanır. Çocuklar şimdi algoritmayı kullanarak bu alt problemlerimizle ilgili bir oyun tasarlayalım denir. Çocuklarla tahtaya bir oyun tasarımı yapılır. Oyunun mantığı çocuklara anlatılır ve kalan sürede çocuklarla birlikte komut alma ve verilen komuta uygun hareket etme çalışmaları yapılır. Sonrasında çocuklara yapılan çalışma özetlenerek 7. Hafta uygulama süreci sonlandırılır.  **Öğrenci sorumlulukları:** *(Öğrenciye/öğrencilere ders sonrası verdiğiniz görevleri yazınız.)* Çocuklardan eve gittiklerinde sağ, sol ve komut alma, komut verme konularında ebeveynleriyle sohbet etmeleri istenir. Bir sonraki haftaya kadar evde ailelerle birlikte bu kavramlar hakkında çalışmaları 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.)*

|  |
| --- |
| Çocukların kazanımlara ulaşıp ulaşamadığına **soru-cevap ve gözlemler** aracılığıyla karar verdik. Örneğin; çocuğun uygulama öncesinde sorulan soruya verdiği cevapla uygulama sonrasında verdiği cevap kıyaslandığında, öğrendiği bilgileri somut olarak görebiliriz. Eğer çocuk verilen kavramlarla ilgili doğru cevaplar verebiliyorsa hedeflenen kazanımlara ulaşılmıştır diyebiliriz.  |