**Gümüşsuyu Anaokulu Hârezmî Eğitim Modeli**

**Haftalık Uygulama Planı**

**Konu:** Alt Problemleri Tanıma,Algoritma Kavramı ve Oyun Tasarımı

**Sınıf:** 5 yaş grubu

**Süre**:40+40 dakika

**Tarih:** 8.Hafta (12.01.2022)

**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 etmesi  2. 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 zemin  2.Resimleri çizebilmek için A4 boyutunda kağıtlar  3. Oyun karelerini oluşturmak için renkli elektrik bantları  4.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.)*  Gizem 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 Sümeyra öğretmen çocuklar geçen hafta algoritma kavramını öğrenmiştik hatırlıyor musunuz? Sorusunu yönlendirir. Çocuklarla algoritma kavramı hakkında sohbet edilir ve çocukların kavramı anlamaları saplanır. Çocukların sol ellerinin üzerine stıcker yapıştırılır ve çocuklardan sınıfın ortasında daire oluşturmaları istenir. Çocuklar daire oluşturduklarında Gizem öğretmen çocuklarla ‘’Sağa Sola Dön Dur’’, ‘’Sağ Elimde Beş Parmak’’ gibi sağ ve sol kavramlarını ele alan müzikleri açarak çocuklarla bu kavramlarla ilgili alışır. Bu esnada Nazan ve Sümeyra öğretmen geçen hafta tasarladıkları oyunu renkli elektrik bantlarını kullanarak yere çizer. Alt problemleri algoritma basamaklarına uygun olarak oyunun içine yerleştirirler. Çocuklar sıra oluştururlar ve ikili olarak oyunun başlangıç noktasına gelirler. Çocuklar birinci noktadan diğer noktaya gitmeleri için arkadaşlarına komutlar verir ve çocuklar komutlara uygun olarak istenen alana ilerlemeye çalışırlar. Öğretmenler oyunu kurallarına uygun olarak oynayabilmeleri için çocuklara yardımcı olurlar. Bütün çocuklar oyun oynadıktan sonra değerlendirme soruları sorularak haftanın çalışmaları özetlenir ve 8.hafta çalışmaları 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 oyun esnasında doğru komutlar verip vermediğine ve verilen komuta uygun hareket edip etmediğine bakıyoruz. Eğer çocuk arkadaşına diğer noktaya gitmesi konusunda doğru komutlar veriyorsa ve verilen komutları anlayarak bir sonraki noktaya doğru olarak geçebiliyorsa o zaman hedeflenen kazanım ve göstergelere ulaşılmıştır diyebiliriz. |