**Hârezmî Eğitim Modeli**

**Haftalık Uygulama Planı 8. Hafta**

**Konu: Problemi belirleme -Problemi anlama**

**Sınıf:** *10 Ve 11. sınıf*

**Süre**:*(40+40)*

**Tarih:**  *8. Hafta (06/12/2023)*

**Tarih:**  *Sibel YÖNDEM*

*Gülseren TATLI BOSTAN*

*Pınar KARDAŞ*

*Kübra Hilal ŞAPOĞLU*

**1. Disiplinlerin uygulamadaki hedefleri/ Disiplinlerin Birbiriyle İlişkisi - Disiplinler arası yaklaşıma katkısı**

|  |
| --- |
| **Bilgisayar teknolojileri hedefleri.**  Programların çalışması için komutların doğru bir biçimde sıralanması gerektiğini bilir. Belirli bir amaca yönelik uygulanması gereken komutları tanır. Verilen komutlar dizisini uygun bir biçimde sıralar. Verilen bir probleme yönelik izlenmesi gereken adımları listeler.  1. Bilgisayar ve internet ile bilgiye ulaşır.  2. Digital araçları (web2.0) kullanabilir.  **Sosyal Bilimler, Sanat ve Spor Bilimleri hedefleri**   1. Dünya üzerinde yaşanan savaşlar ve sonuçları hakkında farkındalık kazanır. Sorunun çözümüne ilişkin öneriler sunar. 2. İnsan faaliyetleri sonucu gelecekte oluşabilecek savaş sorunlarına yönelik çıkarımlarda bulunur. 3. İnsani yardımların önemini kavrar ve yapabileceklerini planlar. 4. Bireysel farkındalığın önemi vurgulanır.   **Disiplinlerin Birbiriyle İlişkisi / Disiplinler arası Yaklaşıma Katkısı**  Resim, Bilişim, Sosyal bilimlerle iç içe sarmal çalışma ve eksik kısımları tamamlama. |

**2. Bilgi işlemsel düşünme becerisi hedefleri**

|  |
| --- |
| **Bilgi işlemsel düşünme becerisi (alt boyutlarına göre) hedefleri ve bu hedefe ulaştıran etkinlik**   1. Bilgisayar ve internet ile bilgiye ulaşır. 2. Kutu oyunu ile strateji uygulamaları öğretilir. 3. İzlenen Videoların değerlendirme çalışması yapılır. 4. Gazete çalışmaları incelenir. |

**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**  Yaratıcı düşünme becerisine ilişkin hedefler   1. Özgün ve yeni fikirler oluşturur. 2. Fikirleri analiz eder, değerlendirir ve geliştirir. 3. Bir olay veya kavramı imgelem yoluyla da ifade eder. 4. Sıra dışı bağlantılar kurar. 5. Sezgi, duygu ve tutkularını yeni fikirler üretmek için kullanır. 6. Düşünme sürecinde risk alır. 7. Öğrenmeyi gösteren ürünler üretir. 8. Farklı bakış açıları olan insanlarla etkileşime girer.   Eleştirel düşünme becerisine ilişkin hedefler   1. İlişkili ve ilişkili olmayan bilgi ve nedenleri ayırt eder. 2. Eleştirel düşünmeyi yansıtan yazılı ve görsel ürünler ortaya koyar. 3. Diğer bakış açılarını göz önüne alır. 4. Düşüncelerini ve tutumunu ifade etme konularında öz güven sergiler. 5. Karmaşık problemlere çözüm bulmak için insanlarla etkili bir biçimde iletişime geçer.   İş birliği ve iletişim becerisine ilişkin hedefler   1. Birlikte çalışma sorumluluğunu üstlenir. 2. Her takım üyesinin yaptığı bireysel katkılara değer verir. 3. Farklı rol ve sorumluluklara uyum gösterir. 4. Başkaları ile verimli çalışır. 5. Başkasının bakış açısından olaylara bakabilir. 6. Farklılıklara saygı gösterir. 7. Yeni şeyler üretmek amacıyla başkalarıyla etkili bir şekilde çalışır. 8. Bildiklerini ekip arkadaşlarıyla paylaşır. 9. Grupta iş bölümüne uyar. 10. Bir amaç doğrultusunda iletişim kurar 11. Karşısındaki kişiyle aynı görüşü paylaşmasa bile fikirlerine saygı duyar.   Öz yönetim becerisine ilişkin hedefler  1- Farklı fikirlere saygı duyar.  2- Başkalarını dinler.  3- Çalışmayı bütün halinde başından sonuna kadar bitirmeyi bilir.  4-Empati duygusu gelişir.Kendini ifade etme becerisi kazanır. |

**4. Materyaller**

|  |
| --- |
| Web 2. Aracı  Akıllı tahta  Fotoğraf makinası  Video kaydedici  1. Bilgisayar.  2. Akıllı Tahta  3. Hoparlör  4. Kalem  5. Kağıt |

**5. Ders Akışı**

|  |
| --- |
| **Ön hazırlık: Ön hazırlık:**  \* Kübra Hilal Şapoğlu tarafından gazete için öğrencilerimizin hazırladığı bilgiler ve yapılan çalışmalar değerlendirilir. Gazetenin son şekli verilir.Karikatürler belirlenir.  \*Sibel YÖNDEM Öğrencilerimizin bu haftaki His Problemi ile ilgili hazırlamış olduğu akıllı tahtada bilgi sunumunu gerçekleştirmeleri sağlanır.  \*Pınar KARDAŞ tarafından dönemin son değerlendirmesi yapılır.  \*Kübra Hilal Şapoğlu tarafından Beyin Fırtınası tekniği ile belirlenen sorun ya da çözümlerin yöntemi ile tartışılması sağlanır  GÜLSEREN TATLIBOSTAN Kutu oyunu getirir Öğrencilerle grup oyunu oynatılır.    **Uygulama akışı:** HİS (savaşa karşı duyarsızlık) problemine karşı yakın zamandaki Doğu Türkistan olayları üzerinden çözüm üretecekleri videolar izletildi ve öğrenciler beyin fırtınası tekniği ile konusunu belirledi.Daha sonrasında konu üzerinden kısa film, video ve olayları anlatan kısa film, müzik dinletisi yapıldı. Konuşuldu,tartışmalar yapıldı, problem içselleştirildi. Daha sonra Drama çalışması ile pekiştirildi. En çok beğenilenler üzerinden planlama yapıldı.Kutu oyunu oynanır   1. *KONU ÜZERİNDEN GAZETE ÇALIŞMALARI İNCELENDİ KULLANILACAK FORMAT DÜZENLENDİ.* 2. *GAZETE İÇİN HAZIRLANAN KARİKATÜR ÇİZİMLERİ İNCELENDİ.* 3. *GAZETEİÇİN KÖŞE YAZISINI YAZACAK ÖĞRENCİNİN YAZISI İNCELENDİ.* 4. *HAFTALIK GÖRSEL SEÇİMLERİ İÇİN ÖĞRENCİ EKİBİ BELİRLENDİ.*     **Öğrenci sorumlulukları:** Öğrencilere gelecek hafta için verilen görevler üzerinden hazırlık yapmaları istendi. |

**6. Ölçme ve Değerlendirme**

|  |
| --- |
| Öğrencilerin çalışmadan keyif aldıkları ve gündemi gözlemlemeye başladıkları sorunları fark eder oldukları tespit edildi. |