T.C.

ISPARTA VALİLİĞİ

İl Milli Eğitim Müdürlüğü

DERS GÖZLEM SÜRECİ İÇİN DERS TASARIM KILAVUZU

Eylül 2022, Isparta

DERS GÖZLEM SÜRECİ İÇİN DERS TASARIM KILAVUZU

Genel Bakış

Bir orkestrada orkestra şefinin en önemli görevi, zamanlamaya sadık kalmak ve tempoyu korumaktır. Tempo olması gerekenden ne çok yavaş ne de çok hızlı olmalıdır. Benzer şekilde öğretmenin en önemli görevlerinden biri de, öğrenme sürecindeki akış ve ritmin sürekliliğini sağlamaktır. Emmer ve arkadaşları (2003), öğrencinin ilgisini çekme konusunda, akışı iyi planlanmış bir dersin önemli bir etken olduğunu; öğrencilere sınırlı olanaklar verilen, hayal güçlerinin yeterince desteklenmediği derslerin sıkıcı olarak algılandığını belirlemişlerdir. Öğrencilerin ilgisini çekme konusunda başarılı olamayan öğrenme ortamlarının da bazı disiplin problemlerinin oluşmasına/gelişmesine neden olduğu ifade edilmiştir. Bu nedenle dersteki akış ve ritmin sürekliliğini sağlayacak etkinliklerin iyi planlanması ve uygulanması çok büyük bir öneme sahiptir.

Bu bölümde akış ve ritmin sürekliliğinin dört basamağı olan *merak uyandırma, ilgiyi odaklama, öğrenme deneyimi* ve *deneyimin paylaşımını* inceleyeceğiz.

Bu çalışmadaki amaç

* Sınıflarda öğrenmek için ayrılan zamanı artırmak ve dersin sürekliliğini sağlamak için gerekli yöntem ve teknikleri kavramak,
* Öğrencilerin öğrenmeye ilgi duymalarını sağlayabilecek etkinlikler hazırlamak,
* Öğrencilerin dikkatini işlenecek konuya/içeriğe odaklayacak etkinlikler hazırlamak,
* Öğrencilerin işlenecek konuyu/içeriği derinlemesine deneyimlemesini sağlayacak etkinlikler planlamak,
* Öğrencilere öğrendiklerini anlamlı bir şekilde ifade etme/yansıtma fırsatı sağlayacak etkinlikler hazırlamak,
* Öğrenme akışının dört basamağını fark etmek,
* Öğrenme akışını kullanarak ders planı hazırlamak ve uygulamak,

DERS TASARIM AŞAMALARI

1. Merak Uyandırma
2. İlgiyi Odaklama
3. Öğrenme Deneyimi
4. Deneyimin Paylaşılması
5. Ölçme ve Değerlendirme

Akademik Görüşler

* Öğrenciler, sınıflarda öğretmenlerini dinlerken, öğretmenlerin çalışmalarını kontrol etmesini ya da yönerge vermesini beklerken, bir çalışmadan diğerine geçerken veya diğer öğrencilerin çalışmalarını bitirmesini beklerken pasif bir şekilde oturarak zamanlarını boşa harcarlar (Kane, 1994; Partin, 1999).
* Good ve Brophy (1994) öğrencilerin ders içinde beklerken veya sınıfta yapacak hiçbir şeyleri olmadığında, üç davranış sergilediklerini farketmişlerdir. Bunlar; öğrencilerin sıkıldıkları derse olan ilgilerini kaybetmeleri, hayallere dalmaları ve dolayısıyla sorun davranışlar göstermeleri olarak sıralanmaktadır.
* Pasif öğrenme ortamları, motivasyonun düşmesine ve sınıf içi davranış problemlerine sebep olur (Berryman, 1993).
* İlköğretim okulu öğrencileri ile ilgili yapılan bir araştırma, okulda geçen zamanın % 42’sinin pasif bir şekilde öğretmene bakarak veya bekleyerek harcandığını ortaya çıkarmıştır (Greenwood, Horton, & Utley, 2002).
* Sıkıntı, öğrencilerin enerjisini tüketir, konsantre olma ve öğrenme becerilerini yok eder ve derse katılma isteklerini ortadan kaldırır (Freeman, 1993).
* Öğretimde üzerinde durulması gereken en önemli özellik, dikkatin kazandırılmak istenen kazanımlar üzerinde yoğunlaşması ve uyanık bir şekilde bunun uzun bir süre devam ettirilmesidir (Öztürk ve Kısaç, 2006).
* Öğretmenler planlarına “Öğrenmeyi daha eğlenceli hale nasıl getirilebilirim?” sorusuyla başlarlarsa, öğrencilerin performansları inanılmaz bir biçimde artar (Csikszentmihalyi, 2000).
* Hayat Bilgisi dersleri yetişkenlere özgü bir “ciddiyet” içinde geçmek zorunda değildir. Aksine okul ve ders programları çocuğun eğlenme gereksinimi de karşılamalıdır. Bu anlayışla, Hayat Bilgisi dersi çocuklar için oldukça eğlenceli ve zevkle katıldıkları bir ders olmalıdır (Milli Eğitim Bakanlığı, 2004).
* “Öğrenme”, tetikleyicisi “merak” olan doğal bir dürtüdür. İnsanlar merak ettikleri bir şeyi öğrenene kadar rahatsızlık hissederler ve öğrenmek için içsel bir arzu duyarlar (Şahin, 2003).

Ders Tasarımının Dört Aşaması

***Öğrenme akışı***, eğitimci yazar Joseph Cornell tarafından geliştirilmiş dört aşamalı bir süreçtir. Bütün sınıfın enerjisini kullanarak çalışmanın basit ve etkili yoludur.

*Öğrenme akışı*, öğrencilerin ilgisini dersin en başından itibaren yakalamanıza ve sürdürmenize yardımcı olur. Böylelikle sınıf içindeki disiplin problemlerinin azaltılmasına veya tamamen ortadan kaldırılmasına olanak sağlar. Dört aşamadan oluşan bu süreç, bütün derslerin planlama ve uygulama adımlarına uyarlanabilir.

*Öğrenme Akışı*nda dört aşama şöyle sıralanır;

***Aşama 1: Merak Uyandırma***

Öğrencilerin öğrenmeye ilgi duymalarını sağlama ve dikkatlerini artırma.

***Aşama 2: İlgiyi Odaklama***

Öğrencilerin dikkatini işlenecek konuya/içeriğe odaklama.

***Aşama 3: Öğrenme Deneyimi***

Öğrencilerin işlenecek konuyu/içeriği derinlemesine deneyimlemesini sağlama.

***Aşama 4: Deneyimin Paylaşımı***

Öğrencilere öğrendiklerini anlamlı bir şekilde ifade etme/yansıtma fırsatı sağlama.

Kaynak: Joseph Cornell*, Sharing Nature with Children I,* Dawn Publications, Nevada City, CA, © 1989. www.sharingnature.com.

Aşama 1: Merak Uyandırma

*Merak uyandırma* aşaması, öğrencileri dans etme, hareketli müzik dinleme, oyun oynama gibi enerjik ve ilgi çekici bir etkinlik aracılığıyla öğrenmeye bağlamayı amaçlar. *Merak uyandırma* aşaması, öğrencilerin doğal olarak içlerinde var olan oyun sevgileri üzerine kurulur.

Öğrencilerin etkin katılımına gerek olmadan da ilgilerini çekebilirsiniz. Örneğin; ilgi çekici kısa bir hikaye anlatabilir, konuyla ilgili bir gazete haberi okuyabilir, bir kukla gösterisi sergileyebilir veya öğrencilerle paylaşmak üzere alışılmadık bir nesne getirebilirsiniz.

Dersin başında öğrencinin merakını uyandırma, öğrencinin derse olan ilgisini ve katılımını artırır, öğrenmeyi kolay ve doğal hale getirir.

**Amaç:**

• Dikkati çekme

**Yararları:**

• Enerjik bir isteklilik ortamı oluşturur.

• Edilgenliğin üstesinden gelir.

• Öğrencilerin dikkatini çeker.

• Öğretmen ve öğrenciler arasındaki uyumu geliştirir.

• *Öğrenme akışının* diğer aşamalarına temel oluşturur.

Aşama 2: İlgiyi Odaklama

 *İlgiyi odaklama* aşaması, öğrencilerin dikkatini işlenecek konuya/içeriğe odaklar. *Merak uyandırma* aşamasında harekete geçen enerjiyi belirli bir çalışma konusuna yönlendirebilirsiniz. Bu aşamada, beyin fırtınası yapma, kısa ve ilgi çekici video izleme, eşleştirme oyunu oynama vb. etkinlikler yer alabilir.

Derse hemen başlama cazip gibi görünse de, öğrencilerin dikkatini odaklama için ayıracağınız süre aslında size zaman kazandırır. Çünkü *ilgiyi odaklama* aşaması öğrencileri öğrenme sürecinin içinde tutar. Bu sayede birinci aşama ile sağlanan enerjinin devamlılığı ve verimliliği bir sonraki aşamaya da aktarılmış olur. Böylelikle öğrenmenin akışındaki ritim ve süreklilik sağlanmaya devam eder.

**Amaç:**

• Odaklanma

**Yararları:**

• Öğrencilerin dikkat süresini artırır.

• Birinci aşamada harekete geçirilen enerjiyi kullanır.

• Farkındalığı artırır.

• Zihni belirlenen konuya yönlendirir.

Aşama 3: Öğrenme Deneyimi

*Öğrenme deneyimi* aşaması, öğrencilerin içeriği derinlemesine deneyimledikleri ve öğrenme kazanımlarına ulaştıkları basamaktır. Bir başka deyişle bu basamak, asıl öğrenme/öğretme ortamının gerçekleştirildiği süreci temsil eder. *Öğrenme deneyiminde* öğrenciler, belirli bir dersin içeriğini öğrenir ve/veya uygulamasını yaparlar. Bu aşama için önerilebilecek etkinlik örneklerinden birkaçı; resim yapma, kitaptan bir bölüm okuma, gruplar halinde sosyal bir sorunu tartışma, çalışma arkadaşıyla birlikte fen deneyi yürütme, yerel tarih çalışması yapma, konuk konuşmacıyı dinlemedir.

İdeal bir *öğrenme deneyimi* çalışması birden çok duyguya hitap eder ve *işitsel, görsel, dokunsal* ve *kinestetik* öğeler içerir.

**Amaç:**

• Deneyimleme

**Yararları:**

• Kişisel keşifler ve anlamlandırmalar yapmaya fırsat verir.

• Yaparak/yaşarak öğrenmeye yardım eder.

• Çeşitli öğrenme stillerine hitap eder.

• Öğrencilerin anlamlı ve faydalı içerik ile buluşmasına katkıda bulunur.

• Öğrenme kazanımlarını gerçekleştirir.

Aşama 4: Deneyimin Paylaşımı

*Deneyimin paylaşımı* aşaması, “Öğrencilerim bu dersten ne gibi anlamlar çıkardılar?” sorusuna yanıt vermeyi amaçlamaktadır. Bu aşama süresince öğrenciler öğrendiklerini yansıtırlar ve bu öğrenmelerini farklı biçimlerde arkadaşlarıyla paylaşırlar.

Öğrenciler öğrendiklerini, günlük tutarak, sınıf tartışmasına katılarak, öğrendiklerinin uygulamasını yaparak veya akranlarına öğreterek paylaşabilirler. Öğrencilerin anladıklarını diğerleriyle paylaşmaları, tüm sınıfın öğrenme seviyesini artırır. Bu aynı zamanda sizin de öğrencilerin ne kadar öğrendiğini değerlendirmek için kullanabileceğiniz bir yoldur.

**Amaç:**

• Yansıtma/Kazanımları paylaşma

**Yararları:**

• Öğrencilerin bireysel deneyimlerini güçlendirir.

• Grupta bağlılık duygusunu geliştirir.

• Akran desteği sağlar.

• Öğretmene geri bildirim sağlar.

• Coşkulu bir ruh hali oluşturur.

• Bireylerin, diğerlerine yönelik farkındalığını geliştirir.

• Öğrencilere birbirlerine bağlı olduklarını hissetme fırsatı verir.

Kangurunun Kesesi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Merak Uyandırma Etkinlikleri | İlgi Toplama Etkinlikleri | Öğrenme Deneyimi Etkinlikleri |
| Öğretmen sınıfa kartlarla dolu kese kağıdı/kese/kutu ile gelir. Kartların üzerinde birbirinden farklı kısa metinler bulunmaktadır. | Öğrenciler, canlı bir müzik çalarken ellerindeki kartlarla aynı konuyu içeren (benzer) kartlara sahip olan sınıf arkadaşlarıyla grup oluştururlar.  |  |
| Öğretmen, öğrencilere “Ben Kimim?” oyununun oynanacağını söyler. Öğrencilerden beyin fırtınası ile ....... konusu için ........ isimleri/kavramları bulmalarını ister. | Bu kavramlardan on tanesi seçilir. Seçilen kavram, belirlenen öğrencilerin sırtına kağıtla iliştirilir. Öğrenci seçilen kavramı, cevabı evet/hayır olan kapalı uçlu sorularla bulmaya çalışır. |  |
| Öğrencilere kısa bir video izletilir veya konuyla ilgili fotoğraflar gösterilir. | Öğrencilerden gözlerini kapamaları istenir ve ............. keşfedilmeden önceki zamanlarda insanların ne yaptıklarını düşünmeleri istenir.  |  |
| Öğrencilerden sınıfta ne kadar ............... olduğu hakkında bir tahmin yapmaları istenir. | Öğrencilerden sınıfta bulunan .............ların yerlerini, verilen çalışma kağıdına yazmaları istenir. |  |
|  Sınıf içine saklanmış hazine avı kartlarını, öğrenciler ararlar ve bulurlar. | Öğrenciler çalışma arkadaşlarının buldukları kartların içeriklerini, eşleştirerek belirlerler. |  |
| Öğrencilere “............. derse neden gereksinim duyarız?” isimli bir video seyrettirilir. | Öğrencilerle “............. dersinin gündelik yaşamımızdaki önemi” konusu ile ilgili bir beyin fırtınası yaptırılır. |  |
| Öğretmen, farklı bir kıyafet veya eski bir nesne ile sınıfa girer. | Bu kıyafet veya nesnenin çağrıştırdıkları ile ilgili öğrencilerden görüş alır. |  |
| Öğretmen oyun hamuru ile sınıfa girer ve öğrencileri gruplara ayırır ve her gruba bir oyun hamuru verir. | Her gruba ............. konusuyla ilgili kelimelerin yazdığı (veya fotoğrafların bulunduğu) bir kart dağıtılır. Grupların içerisindeki öğrenciler sırasıyla kartta yazılanı oyun hamuruyla ifade etmeye çalışır. Her 30 saniyede grup içindeki hamuru yapan kişi değişir. Belirlenmiş süre tamamlandığında diğer gruplar ziyaret edilir ve kartta yazılı olan kelime tahmin edilir.  |  |

Ders Tasarımı Örnek Etkinlikleri

Aşağıda *ders tasarımının* her aşaması için örnek etkinlikler bulunmaktadır. Bazı etkinlikleri birden fazla aşama için kullanabilirsiniz. Örneğin; beyin fırtınası hem *merak uyandırma* hem de *ilgiyi odaklama* basamakları için kullanılabilir.

**Merak Uyandırma**

• Kısa ve ilgi çekici video izleme.

• Beyin fırtınası yapma.

• Sınıf dışında gerçekleştirilebilecek etkinlik yapma.

• Enerjik, neşeli bir müzik dinleme.

• Jimnastik yapma (bedensel etkinlikler yapma).

• Sınırları zorlayan (iddialı) bir çalışma yapma (Örneğin; iki dakika içinde iki dakika içinde konu ile ilgili kaç tane anahtar kelime bulabilirsiniz gibi).

• Ebelemece veya başka bir hareketli oyun oynama.

• Bir kostüm giyme.

• Döngü şeklinde, ritimle alkışlama.

• Sınıfa alışılmadık bir nesne getirme.

• Hareketli oyunlar için malzeme kullanma (Örneğin: tenis topları, balonlar, birim küpler, atlama ipleri gibi).

• Grupları oluştururken alışılmadık bir şekilde sıraya girme (Örneğin: öğrencilerin doğdukları ayın ilk harfine göre sıralama oluşturulması).

• Bir tahmin oyunu oynama.

**İlgiyi Odaklama**

• Beyin fırtınası yapma.

• Kısa, ilgi çekici video izleme.

• Bir eşleştirme oyunu oynama.

• Bir tanımlama ve gözlem çalışması yapma.

• Denge hareketleri yapma (Örneğin; çalmadan elinizde bir zil taşıma, başınızın üzerinde bir kitapla yürüme).

 • Zihinden matematik problemleri çözme.

• Sessiz yapılan yarışmalar düzenleme.

• Pandomim, lideri takip etme veya işaret dili gibi vücut hareketlerini taklit etme etkinlikleri.

• Kartlar, tenis topları, balonlar, birim küpler, atlama ipleri gibi malzemeler kullanarak gerçekleştirilen etkinlikler yapma.

• Havaya yazı yazma.

• Alışılmadık bir şekilde (şarkı söyleyerek) sunulan yönergeleri dinleme.

• Belirli bir zaman içerisinde bir çalışma yapma.

• Gözünde canlandırma veya hayal kurma çalışması yapma.

• Bir yapbozu tamamlama.

• Zihin haritası yapma.

**Öğrenme Deneyimi**

Bu aşamada etkinlikler sizin dersinizin öğrenme amaçlarına göre şekillenecektir. Aşağıda öğrencilerinizle gerçekleştirebileceğiniz pek çok etkinliğin sadece küçük bir bölümüne yer verilmiştir.

• Resim yapma.

• Kitaptan bir bölüm okuma ve gruplar halinde tartışma.

• Çalışma arkadaşıyla birlikte fen deneyi yürütme.

• Bir misafir konuşmacıyı dinleme.

• Belli bir konu üzerinde bağımsız bir şekilde araştırma yapma.

• Üç sınıf arkadaşıyla beraber bir maket tasarlama ve yapma.

• Bir sınıf toplantısı yapma.

• Grup halinde küçük skeçler yazıp, oynama.

• Tartışmalı bir konuyu tüm sınıfla beraber tartışma.

• Bir şarkı öğrenme.

• Bir çalışma kâğıdını tamamlama.

• Oyun hamurundan heykel yapma.

• Sorun çözme uygulaması yapma.

**Deneyimin Paylaşımı**

• Bir şiir yazma.

• Bir resim, heykel, poster veya başka görsel sergi ürünleri üretme.

• Günlük yazma.

• Araştırma raporu yazma.

• Bir dans veya kısa oyun sergileme.

• Bir dinletide yer alma.

• Bir tanıtım yapma.

• Bir ödevin yanıtlarını paylaşma.

• Bir konuşma yapma.

• Bir canlandırma yapma.

• Cevapları kontrol etme ve sonuçları paylaşma.

• Bir akranına veya daha küçük bir öğrenciye ders verme.

• Okulda bilim fuarı düzenleme.

Göz Önünde Bulundurulması Gereken Noktalar

**Sınıfın özelliklerini keşfedin.**

Her sınıfın kendi yapısı (gereksinimleri, hoşlandıkları ve hoşlanmadıkları) vardır ve sınıf üyeleri değişik etkinliklere farklı tepkiler verebilirler. Bir sınıfta işe yarayan bir çalışma diğerinde işe yaramayabilir. Örneğin; bazı sınıflarda takım çalışması, bazılarında ise bireysel çalışmalar iyi sonuç verir. Her bir öğrenci grubunda en iyi yapılabilen çalışmayı bulmak için çeşitli etkinlikleri kullanarak o sınıfın özelliklerini keşfetmeye istekli olun.

**Çeşitlilik sağlayın.**

Her aşamada yaptığınız çalışma çeşitlerini dönüşümlü olarak yapın ki, dersinizde sürpriz öğeler olsun. Öğrenciler en sevdikleri çalışmayı tekrar tekrar yapmak isteyebilirler ancak öğrencinin derse katılmasını harekete geçiren genellikle bilinmeyen şeylerdir.

**Etkinliklerinizi ders konunuzla ilişkilendirin.**

*Merak uyandırma* ve *ilgi toplama* çalışmalarını ana temanıza (dersin konusuna) yakın konulardan seçmeniz hem dersi daha etkili hale getirecek hem de zamanınızı verimli kullanmanıza yardımcı olacaktır. Bir etkinliği birden fazla konuya uyarlayabilirsiniz. Örneğin; hazine avı etkinliğini, matematik veya fen bilimleri ile ilgili kelimeleri öğretirken de kullanılabilirsiniz.

**Uzun soluklu çalışmalar planlayın.**

*Öğrenme akışı*, tüm gün, hafta, ay veya yılınızın ritmine hitap edecek şekilde genişletilebilir. Örneğin; güne bir veya daha fazla *merak uyandırma* etkinliğiyle başlayabilir, gün içerisinde *ilgiyi odaklama* ve *öğrenme deneyimi* çalışmalarını yapabilir ve günü *deneyimin paylaşımı* ile sonlandırabilirsiniz. Buna benzer olarak, *merak uyandırma* çalışmaları pazartesi günleri çok etkili olurken, cuma günlerini *deneyimin paylaşımı* için kullanmak, çalışmanızın haftalık bir ritme oturmasını sağlar. Senenin başında (Eylül ayında), öğrencilerin ilgisini arttırmak için *merak uyandırma* çalışmalarına daha fazla zaman ayırabilirsiniz. Bununla beraber eğitim-öğretim yılını *deneyimin paylaşımı* etkinliğiyle tamamlayabilirsiniz.

**Aşamaları gerekli oldukça kullanın.**

*Öğrenme akışı* aşamaları, bütünsel bir süreç olarak sırayla yapılsa da bu aşamaları, sırasına bakmaksızın faydalı olacağına inandığınız yerde de kullanabilirsiniz. Örneğin; *öğrenme deneyimi* aşamasında öğrencilerin ilgisinin azalmaya başladığını hissettiğinizde bir *merak uyandırma* etkinliğiyle grubun enerjisini tekrar artırabilirsiniz. Buna benzer olarak, sınıfınızı yeniden odaklamak için bir *ilgiyi odaklama* çalışması yapmayı tercih edebilirsiniz.

DERS TASARIMI ŞABLONU

|  |  |
| --- | --- |
| **Dersin Adı:**  |  |
| **Sınıfı:** |  |
| **Ünite:** |  |
| **Kazanımlar:** |  |
| **Malzemeler:** |  |
| **DERSİN İŞLENİŞİ**  |
| **1- Merak Uyandırma** |  |
| **2- İlgiyi Odaklama** |  |
| **3- Öğrenme Deneyimi** |  |
| **4- Deneyim Paylaşımı** |  |

Grup Değerlendirmesi Kontrol Listesi

**Yönerge:**

Grupların yaptıkları çalışmalar için aşağıda sıralanan ölçütlerin sağlandığını düşünüyorsanız ilgili kutucuğa çarpı işareti koyunuz. Eklemek istediğiniz başka ölçüt varsa tablonun altındaki “Diğer” bölümüne ekleyerek gözlemlerinizi işaretleyiniz.

|  |  |
| --- | --- |
|  | Grup İsimleri |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Merak uyandırma etkinliği...** |
| Pasifliğin üstesinden gelebilir. |  |  |  |  |  |  |  |
| Katılımcıların dikkatini çekebilir. |  |  |  |  |  |  |  |
| Öğrenme akışının diğer aşamalarına temel oluşturabilir. |  |  |  |  |  |  |  |
| **İlgiyi odaklama etkinliği...** |
| Konsantrasyonu sağlayabilir. |  |  |  |  |  |  |  |
| Katılımcıların dikkat süresini artırabilir. |  |  |  |  |  |  |  |
| Merak uyandırma aşamasında harekete geçirilen enerjiyi kullanabilir. |  |  |  |  |  |  |  |
| Farkındalığı artırabilir. |  |  |  |  |  |  |  |
| **Öğrenme deneyimi etkinliği...** |
| Kişisel keşifler ve anlamlandırmalar yapmaya fırsat verebilir. |  |  |  |  |  |  |  |
| Yaparak-yaşayarak öğrenmeyi sağlayabilir. |  |  |  |  |  |  |  |
| Çeşitli öğrenme stillerinin güçlü yanlarına hitap edebilir. |  |  |  |  |  |  |  |
| Katılımcıların anlamlı ve faydalı içerik ile buluşmasına katkıda bulunabilir. |  |  |  |  |  |  |  |
| **Deneyimin paylaşımı etkinliği…** |
| Öğrencilerin bireysel deneyimlerini güçlendirebilir. |  |  |  |  |  |  |  |
| Bireylerin, diğerlerine yönelik farkındalığını geliştirebilir. |  |  |  |  |  |  |  |
| Öğretmene geri bildirim sağlayabilir. |  |  |  |  |  |  |  |
| **Genel** |
| İçerik tasarlanırken, zamanlama belirtilmiştir. |  |  |  |  |  |  |  |
| Öğrencilerin kendi fikirlerini ortaya koyabilecek şekilde tasarlanmıştır. |  |  |  |  |  |  |  |
| İçerik tasarlanırken kullanılacak malzemeler belirtilmiştir. |  |  |  |  |  |  |  |
| Öğrenme kazanımını(larını) gerçekleştirmeye katkıda bulunabilir. |  |  |  |  |  |  |  |
| **Diğer** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

Ders Tasarımı Örnekleri

|  |  |
| --- | --- |
| **Dersin Adı:**  | Sosyal Bilgiler  |
| **Sınıfı:** | 4 |
| **Ünite:** | Uzaktaki Arkadaşlarım |
| **Kazanımlar:** | Dünya üzerinde çeşitli ülkeler olduğunu fark eder. |
| **Malzemeler:** | Atlas |
| **DERSİN İŞLENİŞİ** |
| **1- Merak Uyandırma** | Dersin girişinde öğrencilere aşağıdaki bilmeceler sorulur. * Altında dört teker, üstünde yük çeker (Araba)
* Sıra sıra odalar, birbirini kovalar (Tren)
* Mavi tarla üstünde, beyaz güvercin yürür (Vapur)
* Kanadı var kuş değil, yolları yokuş değil (Uçak)

Öğrencilere bu ulaşım araçlarının hangisini kullanarak seyahat etmek isteyecekleri sorulur. |
| **2- İlgiyi Odaklama** | Öğrenciler ikişerli gruplar halinde çalışırlar. “Peki, bu ulaşım araçlarını kullanarak hangi ülkeye turistik gezi için gitmek istersiniz?” sorusu sorularak atlaslarını açmaları ve dünya üzerindeki ülkeleri incelemeleri söylenir. Grup arkadaşıyla birlikte gitmek istedikleri ülkeyi seçmeleri istenir.  |
| **3- Öğrenme Deneyimi** | Seçtikleri ülkenin coğrafi, ekonomik ve kültürel özelliklerini inceleyerek, o ülkeyi tanıtan bir turizm broşürü hazırlamaları istenir.  |
| **4- Deneyim Paylaşımı** | Hazırladıkları broşürü arkadaşlarına sunarak bu ülkenin neden gezilmesi gerektiğine ilişkin bakış açılarını arkadaşları ile paylaşırlar. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Dersin Adı:**  | Matematik  |
| **Sınıfı:** | 3 |
| **Ünite:** | Doğal Sayılar |
| **Kazanımlar:** | Üç basamaklı doğal sayıları okur ve yazar.Üç basamaklı doğal sayıların basamaklarını, basamaklardaki rakamların basamak değerini belirtir.En çok üç basamaklı sayıları en yakın onluğa yuvarlar. |
| **Malzemeler:** | 1cm x 1cm, 1cm x 10 cm ve 10cm x 10cm boyutunda kesilmiş kağıt veya A4 boyutunda kağıt, kalın uçlu kalem  |
| **DERSİN İŞLENİŞİ** |
| **1- Merak Uyandırma** | Öğretmen sınıfa üzerinde Banka yazılı bir kağıt ve elindeki ufak kağıt parçaları ile girer, elindekileri masanın üzerine koyar. |
| **2- İlgiyi Odaklama** | Öğretmen, öğrencilere küçük kağıt parçalarının onlara neler çağrıştırdığını sorar. |
| **3- Öğrenme Deneyimi** | Öğretmen kendisine yardımcı olması için 2 öğrenciyi veznedar yapar. Bu öğrencilerin görevleri kendilerine getirilen 10’luk paketleri 1 bütün yapmaktır. Öğretmen dört farklı masa belirler. İki masada iki zar diğer iki masada ise birer zar bulunur. Her öğrenciye 5-6 tane küçük kare verir. Öğrenciler sırayla tüm masaları dolaşır. İki zarlı masalarda öğrenciler attıkları zar kadar küçük kare alırlar. Ellerinde 9 dan fazla küçük kare taşıyamazlar. Bu kareleri veznelerde bütünletmek zorundadırlar. Tek zarlı masalarda ise öğrenciler attıkları zar kadar küçük kareyi masaya geri bırakırlar. Eğer ellerindeki kareler yetmezse veznelerden topladıkları büyük parçaları bozdururlar. Her öğrenci sırayla tüm masaları dolaşır. Dağıtılan kağıtlarla sayı basamakları arasındaki ilişki kurulur. |
| **4- Deneyim Paylaşımı** | Öğrencilerden yaptıkları etkinliği resimlemeleri istenir. Öğrenciler beğendikleri resimleri sergilerler. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Dersin Adı:**  | Fen ve Teknoloji |
| **Sınıfı:** | 4 |
| **Ünite:** | Maddeyi Tanıyalım |
| **Kazanımlar:** | Mıknatıslar tarafından çekilen ve çekilmeyen maddeleri ayırt eder. |
| **Malzemeler:** | 10 Mıknatıs |
| **DERSİN İŞLENİŞİ** |
| **1- Merak Uyandırma** | Öğretmen, sınıfa getirdiği mıknatısları dörtlü gruplara dağıtır. Sınıfta, mıknatıs tarafından çekilen araç ve gereçleri beş dakika içerisinde bulmaları istenir.  |
| **2- İlgiyi Odaklama** | Öğrencilerden mıknatıs tarafından çekilen ve çekilmeyen maddelerin tablosunu yapmaları istenir.  |
| **3- Öğrenme Deneyimi** | Önce öğrencilerden, günlük hayatta karşılaştıkları toplu iğne ve ataç, talaş ve çivi, cam bilye ve ataç, demir para ve kağıt para, kum ve demir para gibi karışık halde bulunan maddeleri ayırmak amacıyla mıknatısın kullanılıp kullanılamayacağını tahmin etmeleri istenir. Daha sonra öğrenciler mıknatısları kullanarak bu karışımları ayırmayı dener.  |
| **4- Deneyim Paylaşımı** | Gruplardan kendi yaşantımızdaki kullandığı mıknatıs ve kullanım alanları ile ilgili şiir, şarkı, hikaye ve resim hazırlayarak arkadaşlarına sunmaları istenir. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Dersin Adı:**  | Hayat Bilgisi  |
| **Sınıfı:** | 1 |
| **Ünite:** | Okul Heyecanım |
| **Kazanımlar:** | Okulda arkadaşlarının sergiledikleri davranışların etik olup olmadığını fark eder.  |
| **Malzemeler:** | Öğrenci sayısı kadar şeker/çikolata |
| **DERSİN İŞLENİŞİ** |
| **1- Merak Uyandırma** | Öğrencilerden öğretmen masasının önünde üç ayrı sıra oluşturmaları istenir. Yanınızda getirdiğiniz şekerler/çikolatalar öğrencilerin görebileceği bir yere konur.  |
| **2- İlgiyi Odaklama** | Öğretmen, öğrencilere “Çocuklar hepinize yeter mi bilmiyorum ama sizlere şeker dağıtacağım. Şimdi benim birkaç dakikalık işim var. Sizden istediğim kesinlikle sessiz olmanız ve sırayı bozmamanız. Aksi taktirde işimi yapamam” der. Daha önceden anlaştığı üç öğrenci, sırayı bozarak en arkadan yavaş yavaş arkadaşlarının önüne geçerek ilerler. Bu sırada öğretmen olan bitenle hiç ilgilenmez görünür. Olayların gelişmesini bekler. |
| **3- Öğrenme Deneyimi** | Bir kaç dakika sonra tüm öğrencilere şekerleri/çikolataları dağıtır. Sırayı bozan öğrencileri özellikle kendisinin görevlendirdiğini açıklar. Bunun ardından öğrenciler ile etik olmayan davranışlar ve bu davranışların oluşturduğu duygulara ilişkin grup etkileşimi başlatır. |
| **4- Deneyim Paylaşımı** | Öğrencilerden, kendi yaşantılarında karşılaştıkları etik olmayan davranışlara örnek vererek, hissettikleri duyguların neler olduğunu sınıfa açıklamaları istenir.  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Dersin Adı:**  | Türkçe |
| **Sınıfı:** | 2 |
| **Öğrenme Alanı** | Yazma |
| **Kazanımlar:** | Hoşlanıp, hoşlanmadıklarına ilişkin yazılar yazar.  |
| **Malzemeler:** | Karton |
| **DERSİN İŞLENİŞİ** |
| **1- Merak Uyandırma** | Öğretmen, öğrencilerinin hoşlanmayacağı (kaset çalar veya radyodan çıkan) sesleri öğrencilerine dinletir.  |
| **2- İlgiyi Odaklama** | Bu sesten hoşlanıp, hoşlanmadıklarını sorar. Öğrencilere nelerden hoşlandıkları sorusunu yöneltir. |
| **3- Öğrenme Deneyimi** | Öğrencileri dörtlü gruplara ayırır. Oluşan grupları ikiye bölerek bir bölümüne sadece hoşlanmadıkları olaylardan diğer bölümüne hoşlandıkları olaylardan oluşan birer hikaye yazmalarını ister.  |
| **4- Deneyim Paylaşımı** | Hikayeler sınıfta okunur. Hikayedeki olaylardan neden hoşlandıkları/hoşlanmadıkları da sınıfa açıklanır.  |

T.C

ISPARTA VALİLİĞİ/ ………………KAYMAKAMLIĞI

İl/………………İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü

………………………………………

2022-2023 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI

9. SINIFLAR MASAL ATÖLYESİ DERS PLANI

**Dersin Adı :**

**Sınıf :**

**Ünite :**

**Konu :**

**Yöntem :**

**Teknikler :**

**Malzemeler :**

**Mekan :**

**Tarih :**

**Kazanımlar :**

**DERSİN İŞLENİŞİ**

1. **Merak Uyandırma**
2. **İlgiyi Odaklama**
3. **Öğrenme Deneyimi**
4. **Deneyim Paylaşımı**
5. **Ölçme –Değerlendirme**

……………… Öğretmeni ………….. Öğretmeni

UYGUNDUR.

…../…../2022

………………………………….

Okul Müdürü

T.C

ISPARTA VALİLİĞİ

İl Milli Eğitim Müdürlüğü

…………………………….. Lisesi

2022-2023 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI

9.SINIFLAR MASAL ATÖLYESİ DERS PLANI

**Dersin Adı :** Türk Dili ve Edebiyat (Felsefe), (Müzik) \*

**Sınıf : 9**

**Ünite : MASAL /FABL**

**Konu : Masal türünün genel özellikleri**

**Yöntem :** İş birliği (Jigsaw)

**Teknikler :** Doğaçlama, Rol oynama, yazma çalışması, soru-cevap, Anlatma, tartışma.

**Malzemeler :** A4 kağıtlar, renkli kalemler, mum, minder, tül, enstrüman, masal kitapları, kamera, bilgisayar, akıllı telefon

**Mekan :** FCL

**Tarih :** 10/12/2022

**Kazanımlar :**

 **Edebiyat**

**1**. Masal türünün genel özelliklerini öğrenir

 **2.** Masal yazma becerisi kazanır.

 **3.** Etkili dinleme becerisi kazanır.

 **4.** Takım içinde bilgi edinme, bilgi aktarma ve dinleme becerisini kazanır.

**Sosyoloji**

**1.**Evrensel değerlerin işlendiği masallardaki iyilik, yardımseverlik gibi durumların

önemini kavrar.

**2.** Masalların hem toplumsal yaşamdaki önemi hem de çocukların zihinsel, duygusal

gelişimi açısından önemini kavrar.

**3.** Çocukların hayal gücü ve yaratıcılığının ortaya çıkmasında masalın önemini kavrar.

**Müzik**

**1.**Müziğin insanlar üzerindeki birleştirici gücünü kavrar.

**DERSİN İŞLENİŞİ**

1. **Merak Uyandırma**

Atölye dekorunda mumlar, tüller, minderler hazırlanır. Müzik öğretmeni gitar eşliğinde öğrencilere **“Bana Bir Masal Anlat Baba’’** şarkısını söyler.

1. **İlgiyi Odaklama**

Felsefe öğretmenimiz masalcı olarak **“Dilek Ağacı”** masalını fon müziği eşliğinde anlatır.

Öğretmen “Hayatında gerçekleşmesini istediğim sana imkansız gibi gelen üç beş şeyi yaz. Gözlerini kapayıp teker teker bunların gerçekleştiklerini hayal et. Bunu yaparken derinliklerde bir yerde korku salmaya başlayan karanlık masalcıyı dinle bunu sadece bir korku olduğunu fark et, onu selamla ve zihninden akıp geçmesine izin ver. Sonra hayalini gözünde canlandırmaya devam et.” diyerek öğrencilerin dilek tutmalarını sağlar.

1. **Öğrenme Deneyimi**

Öğrenciler altışar kişilik beş gruba ayrılır. Takımlara Masal konusunun bölümlerinin başlıkları verilir. Takımlardaki üyelerden masal konusunun bir bölümünü seçmeleri istenir. Daha sonra farklı takımlarda aynı bölümü alan üyeler gruplardan ayrılarak uzmanlık gruplarında bir araya gelirler; konu üzerinde tartışırlar. Takımların konu başlıkları şu şekildedir:

1. **Masal Nedir? Masalın tanımını yapınız. Masalın Genel Özellikleri Nelerdir? Yazınız.**
2. **Masalın Planı**
3. **Masalların Ortaya Çıkışı( Masallar ilk olarak hangi toplumlarda hangi örneklerle karşımıza çıkar.)**
4. **Masallardaki Motif Örneklerinden Yazınız. Günümüzde bu motifler neye dönüşürdü birkaç örnek veriniz.**
5. **Masalların Evrenselliği**
6. **Masallardaki Toplumsal Mesajlar**

**1.grup**taki öğrencilerden masalın çeşitli tanımlarını yapıp yazmaları istenir. Masalın genel özelliklerini çıkarmaları istenir. Buradaki amaç öğrencinin bilgileri keşfetmesini sağlamaktır. Öğrenciler çalışmalarını tamamlayınca gruba konu başlığı ile ilgili bilgi kağıtları verilir. Öğrencilerden kendi yazdıkları ile kağıtlardaki bilgileri karşılaştırmaları istenir.**(Etkileşim)**

**2.grup**taki öğrencilerden masal planında olması gereken bölümleri tartışarak yazmaları istenir.Çalışmaları bittikten sonra bilgi kağıtları verilerek kendi yaptıkları bilgilerin karşılaştırmaları istenir.

**(Etkileşim)**

**3.grup**taki öğrencilere masalların ilk olarak hangi toplumlarda hangi örneklerle ortaya çıktığını yazmaları istenir. Çalışmaları bittikten sonra bilgi kağıtları verilerek kendi yaptıkları bilgilerin karşılaştırmaları istenir**.(Geliştirme**)

**4.grup**taki öğrencilere masallardaki motif örneklerinden yazmaları ve bu motiflerin günümüzdeki karşılıklarının neler olabileceğini düşünüp yazmaları istenir.**(Etkileşim)**

**5.grup**taki öğrencilerden masalların evrenselliği ile ilgili araştırma yapmaları istenir. Bilgisayar, akıllı telefon ve internetten yararlanılır.**(Araştırma)**

**6.grup**taki öğrencilerden masallardaki toplumsal mesajları araştırma yaparak bulmaları istenir. Bilgisayar, akıllı telefon ve internetten yararlanılır.**(Araştırma)**

Sonra öğrenciler uzman grubundan ayrılarak kendi takımlarıyla geri birleşerek takım arkadaşlarını, kendi konularıyla ilgili olarak bilgilendirirler.**(İşbirliği**)

Öğretmenin konuyu toplaması, komik masal mesajları ve Yörük derleme masallarından “Köse” nin videosununizletilmesi gerçekleşir.

1. **Deneyim Paylaşımı**

Öğrencilere A4 kağıtları dağıtılır. Öğretmen öğrencilerden masalcının anlattığı **“Dilek Ağacı”**masalını günümüze grup olarak uyarlamasını ister. Ortaya çıkan ürünler sınıfa sunulur.

Çalışma bittikten sonra istekli öğrencilerden ortaya çıkardıkları masalın tiyatrosunu canlandırarak video hazırlamaları istenir.(**Üretim)**

1. **Ölçme –Değerlendirme**

Öğrencilerin deneyim paylaşımında yaptıkları değerlendirilir.

Türk Dili Edebiyatı Öğretmeni Müzik Öğretmeni Felsefe Öğretmeni

UYGUNDUR.

…../…../2022

………………………………….

Okul Müdürü