



TOKİ KARDELEN ANAOKULU

HÂREZMÎ EĞİTİM MODELİ PROJESİ
2024-2025

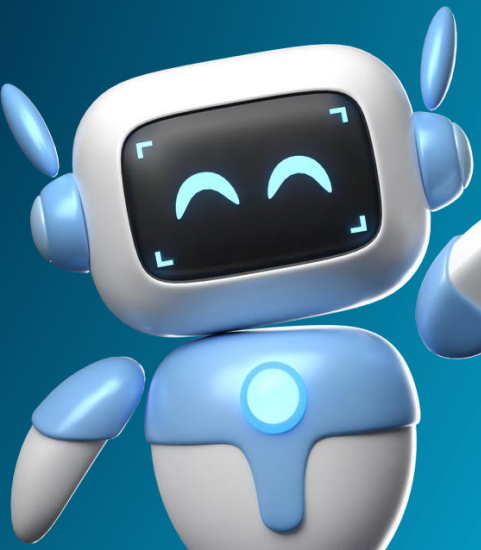


HÂREZMÎ EĞİTİM MODELİ

- ① NEDİR?
- ② UYGULAMA SÜRECİ NASILDIR?
- ③ PLAN BASAMAKLARI NELERDİR?
- ④ KAZANIMLARI NELERDİR?
- ⑤ GEÇMİŞ DÖNEM ÖRNEKLERİ

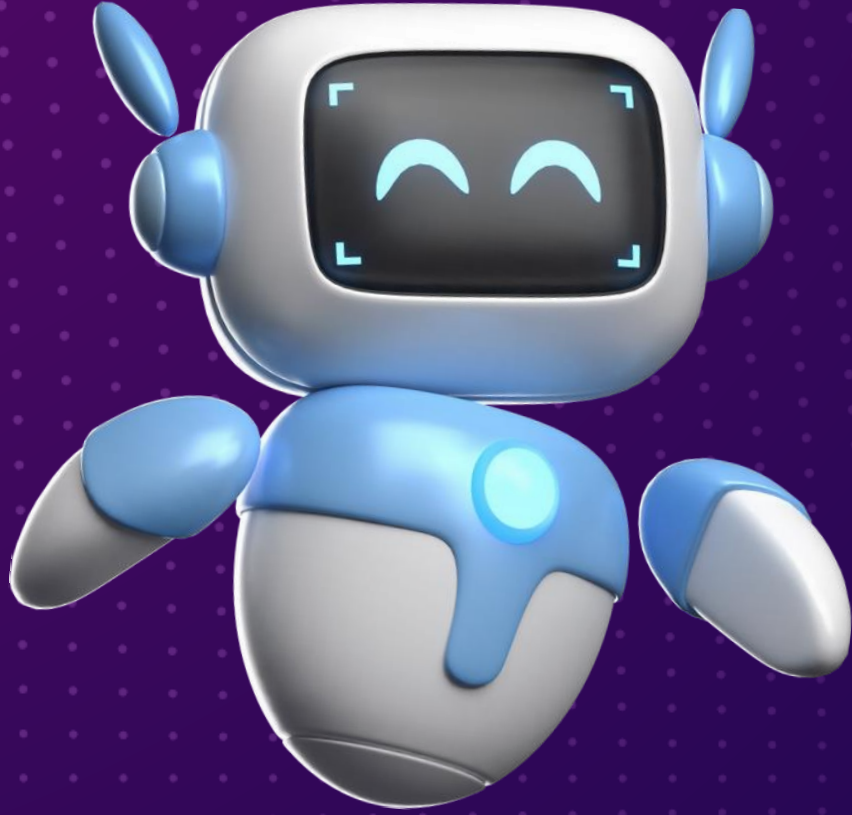
1 NEDİR?

Harezmi Eğitim Modeli, disiplinlerarası yaklaşımı yeniden yorumlayarak farklı disiplinlerin eş değerde yer aldığı, iş birliğini benimseyen, fen ve bilgisayar bilimi öğretimini, sosyal bilim dalları ile bütünleştiren, bilgi işlemsel düşünme becerilerinin hayata adapte edildiği, programlama ve öğretim araçlarının etkin kullanıldığı, robotik ve oyun tasarımı ile eğlenerek üreten, kendini sürekli güncelleyen disiplinlerarası bir eğitim modelidir.



2

UYGULAMA SÜRECİ NASILDIR?



TOPLAMDA 21 HAFTADIR

23 KASIM- 06 HAZİRAN ARASINI KAPSAR

ÇARŞAMBA GÜNLERİ UYGULAMA GÜNÜDÜR

UYGULAMA ÖNCESİ VE SONRASINDA EKİP TOPLANTILARINDA YAPILACAK ETKİNLİK VE PLANLAR HAZIRLANIR AKABİNDE UYGULAMA YAPILIR. ETKİNLİĞİN KAPSAMINA GÖRE SÜRE DEĞİŞKENLİK GÖSTEREBİLİR

3 PLAN BASAMAKLARI NELERDİR?

1-9. HAFTALAR

- PROBLEM ALANININ BELİRLENMESİ
- ALT PROBLEM ALANLARININ BELİRLENMESİ

9-16. HAFTALAR

- PROBLEMLERİN ÇÖZÜM YOLLARININ BELİRLENMESİ
- ÇÖZÜMLERİN UYGULANMASI

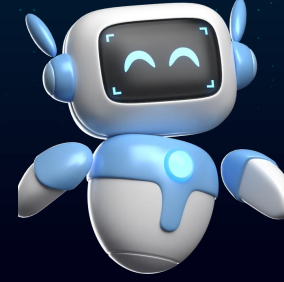
16-21. HAFTALAR

- PLAN LAMALARIN VE EVRAK İŞLERİNİN TAMAMLANMASI
- YIL SONU İLÇE SENLİĞİNİN GERÇEKLEŞTİRİLMESİ

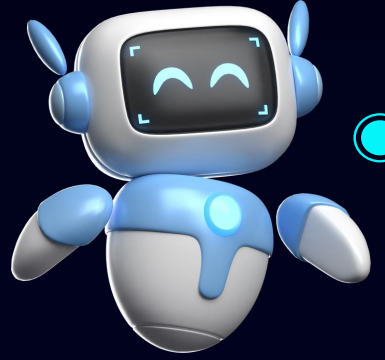
4 KAZANIMLARI NELERDİR?



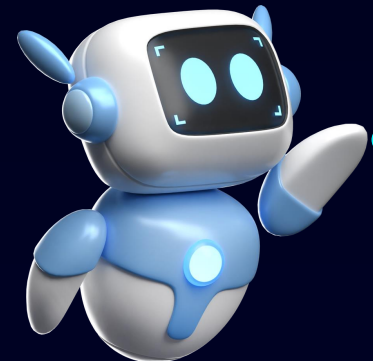
ELEŞTİREL VE YARATICI DÜŞNME
BECERİLERİNİ GELİŞTİRMEK



TEMEL KODLAMA MANTIĞININ KAĞITLA,OYUNLA VE
OYUN MATERYALLERİ İLE PEKİŞMESİNİ SAĞLAMAK



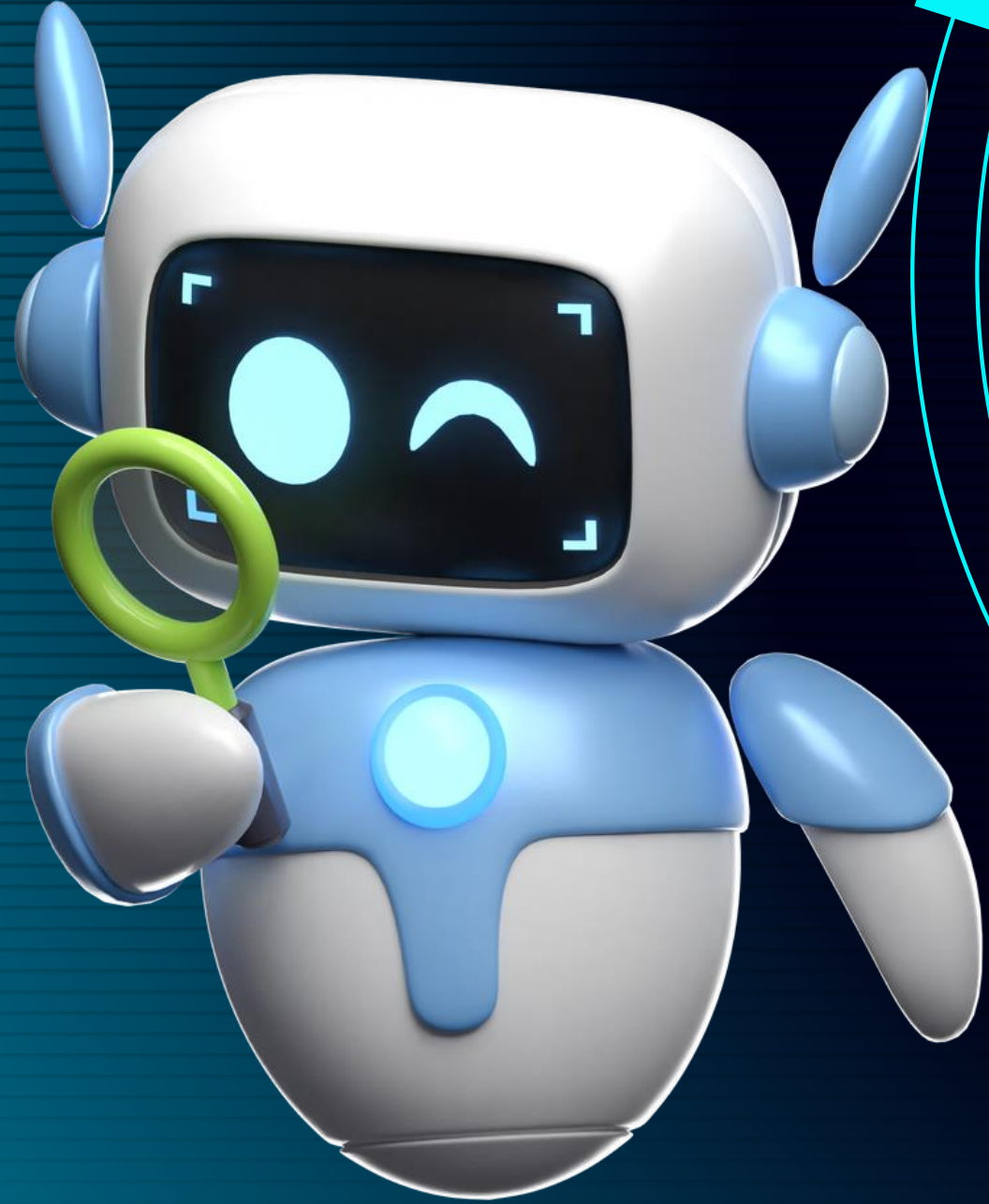
MOUSE KULLANIMI, BİLGİSAYAR KULLANIMI, MATALAB
ROBOTİK MATERYALİNİN KULLANIMINDA TEMEL BECERİ
DÜZEYİNE ERİŞMEK



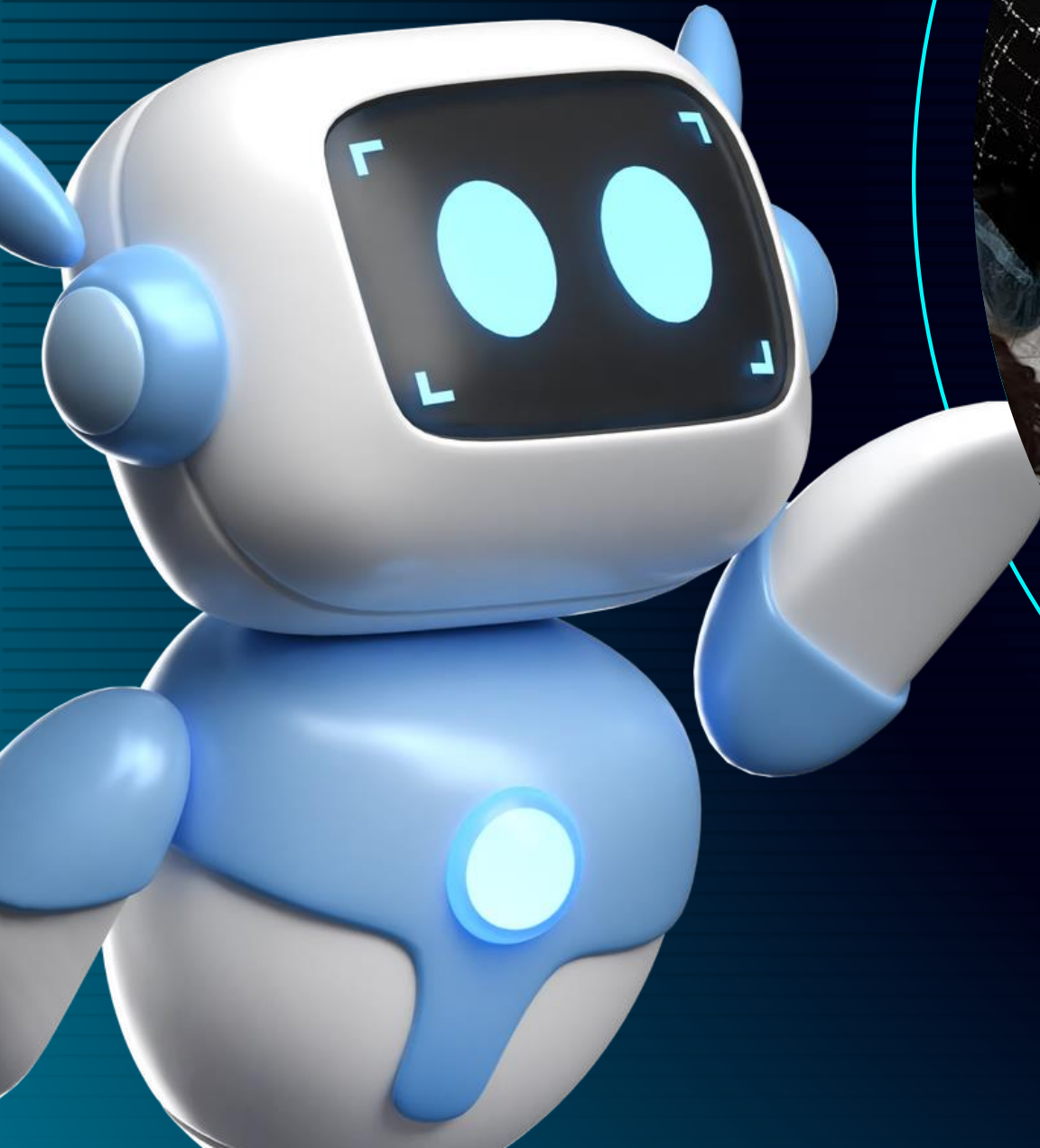
BİR DİSPLİNDE ÖĞRENDİĞİ BİLGİYİ BAŞKA BİR
DİSİPLİNDE YORUMLAYARAK BİLGİYİ KULLANMA
BECERİSİNİ KAZANDIRMAK

BU EĞİTİM ÖĞRETİM DÖNEMİNDE
KÜLTÜR BAŞLIĞI İLE ÇALIŞMALARIMIZI
SÜRDÜRECEĞİZ.

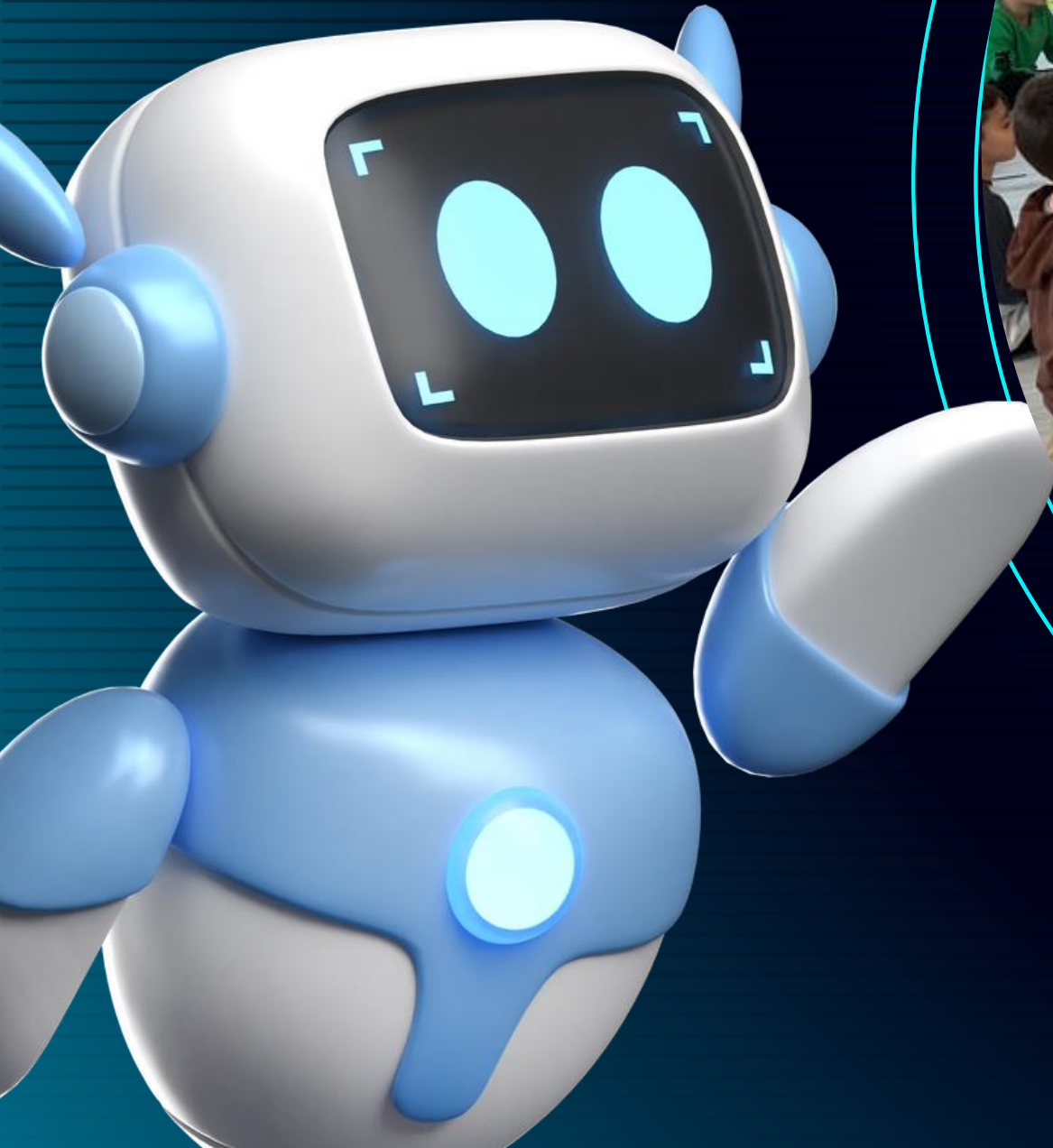




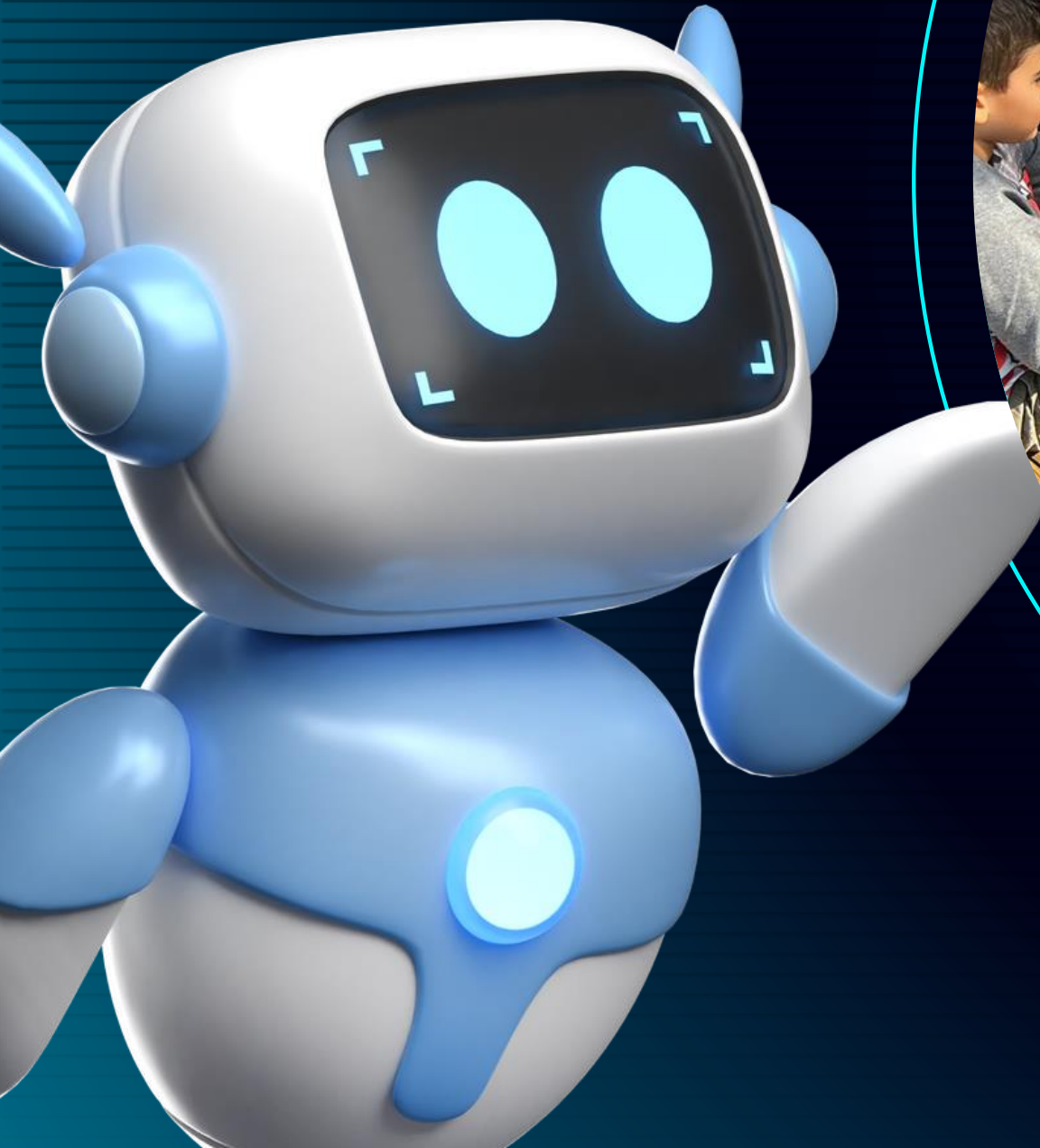
GEÇMİŞ DÖNEM ÖRNEKLERİ



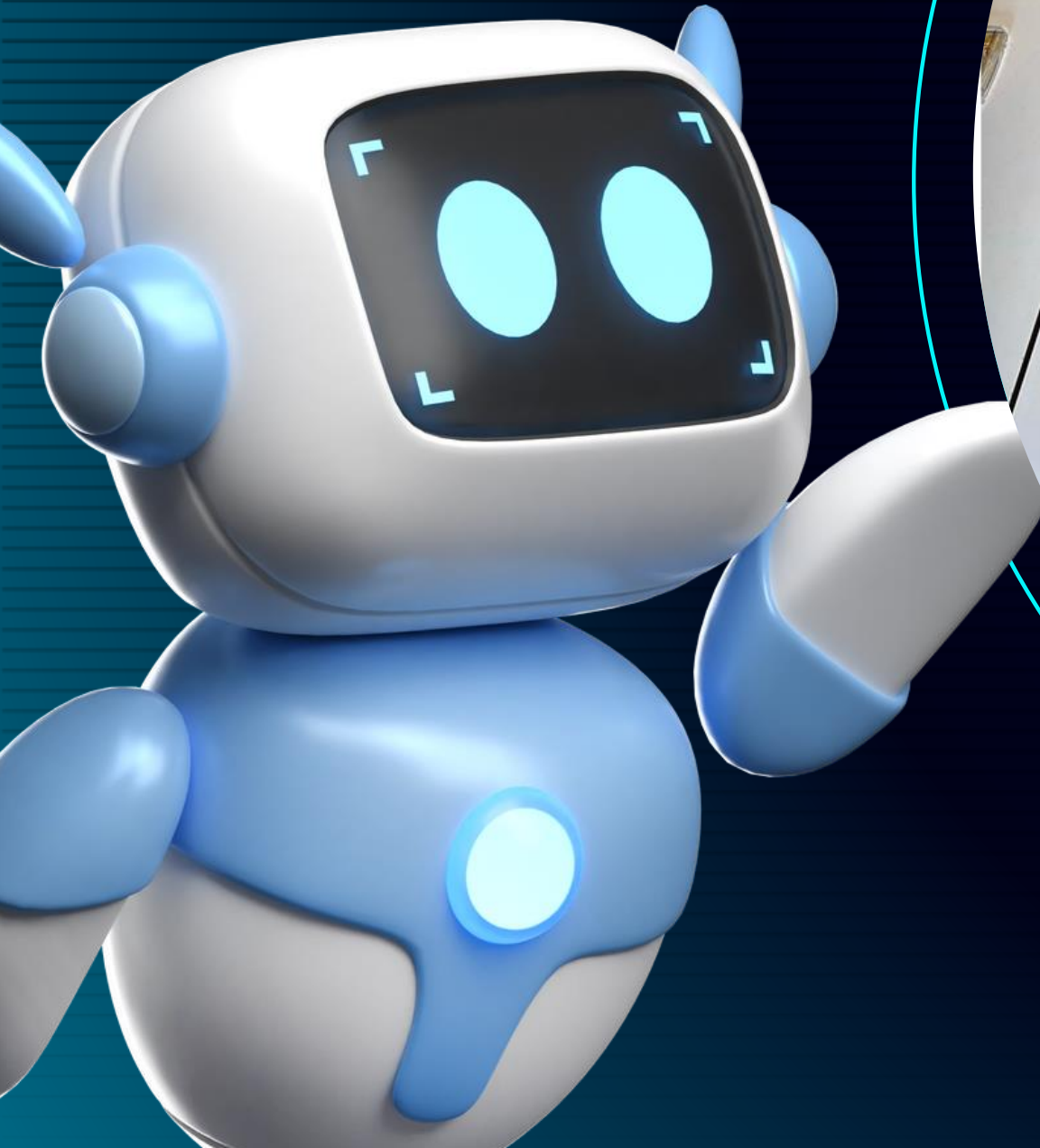
**Proje konusu,
sloganı, his
cümlesi
kavramlarının
somutlaştırılması**



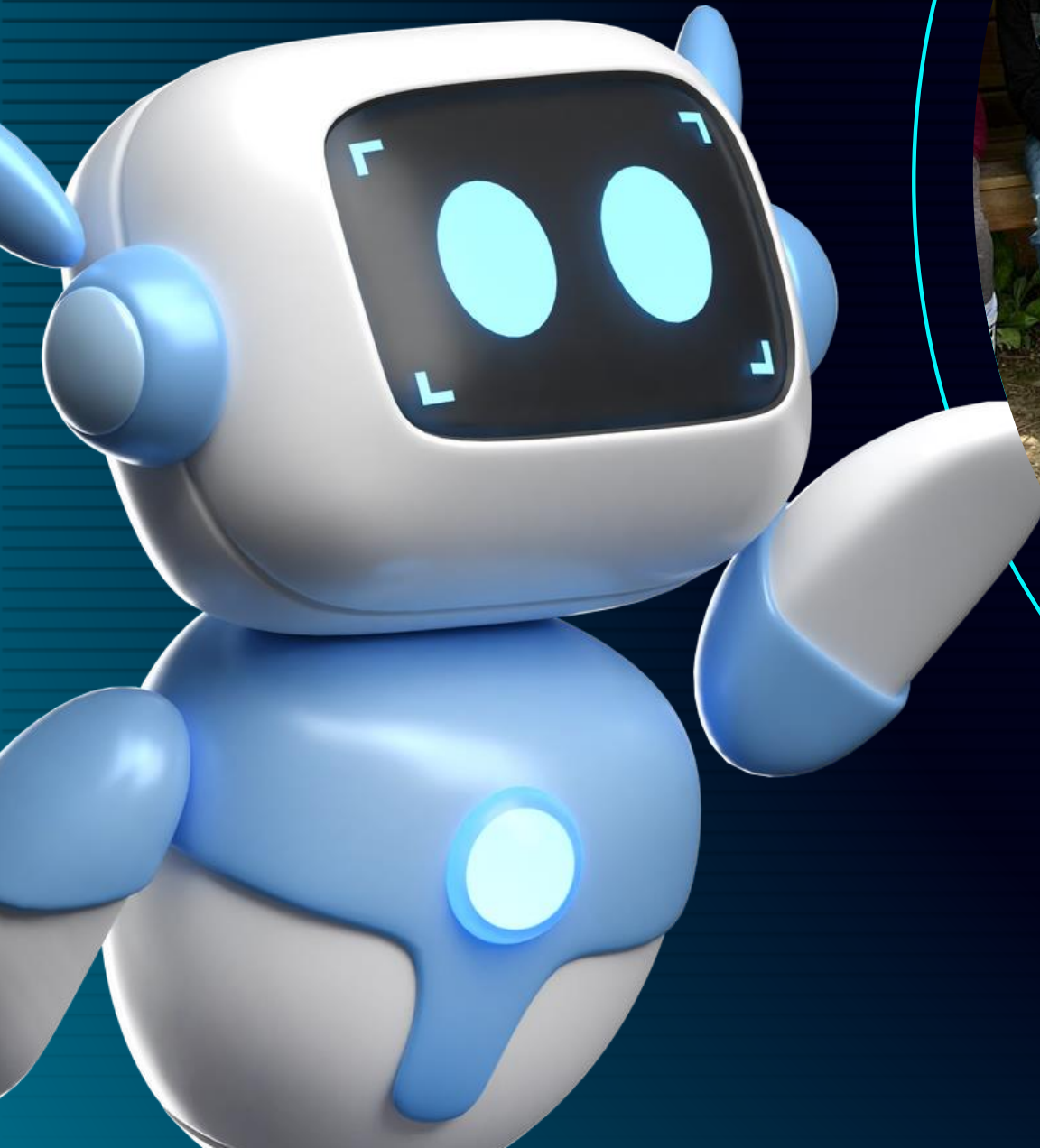
**Geleneksel
çocuk
oyunlarının
oynanması**



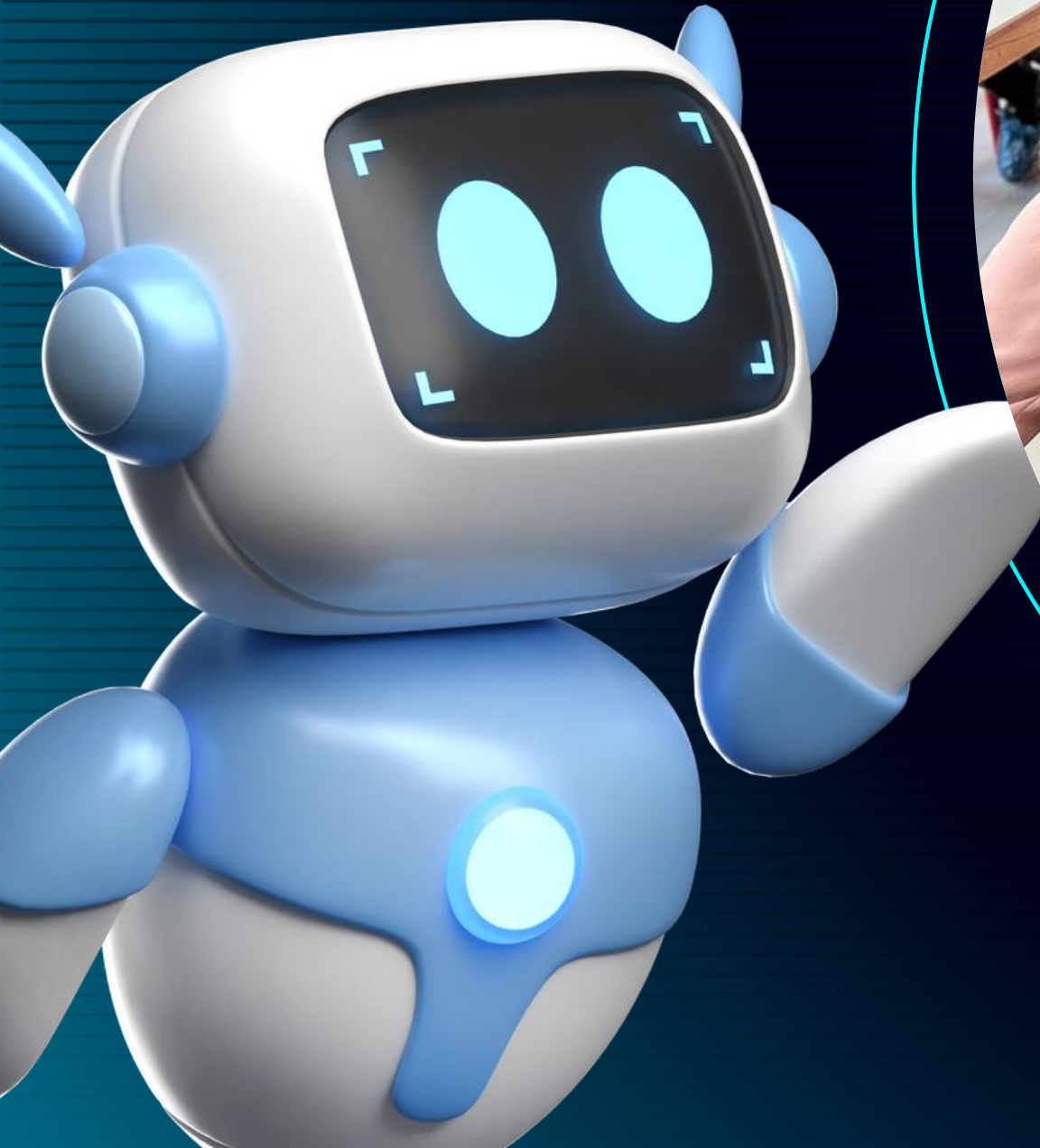
**Doğayla
teması artıran
bahçe
etkinlikleri**



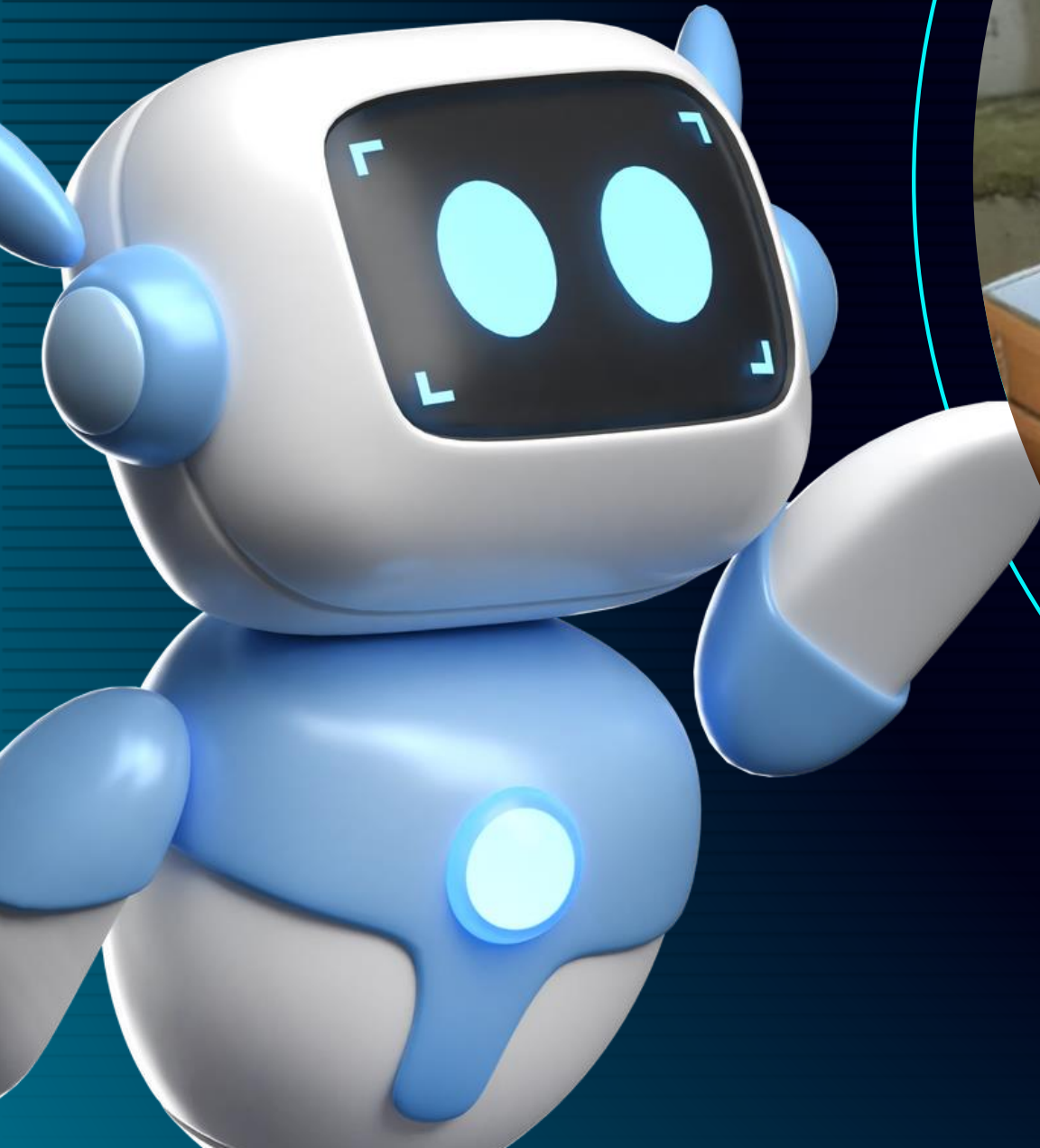
**Başlangıç
seviyesinde
kağıtla
kodlama
çalışmaları**



**Orta düzeyde
Kodlama halısı
ile kodlama
çalışmaları**



**İleri seviyede
Matalab
Materyali ile
kodlama
çalışmaları**



**Proje
Şenliğinde
yaptıkları
ürünlerin
çocuklar
tarafından
tanıtılması**



**Proje
Şenliğinde
yaptıkları
ürünlerin
çocuklar
tarafından
tanıtılması**

DİNLEDİĞİNİZ İÇİN TEŞEKKÜRLER

