



**TURKIYE
YUZYILI**

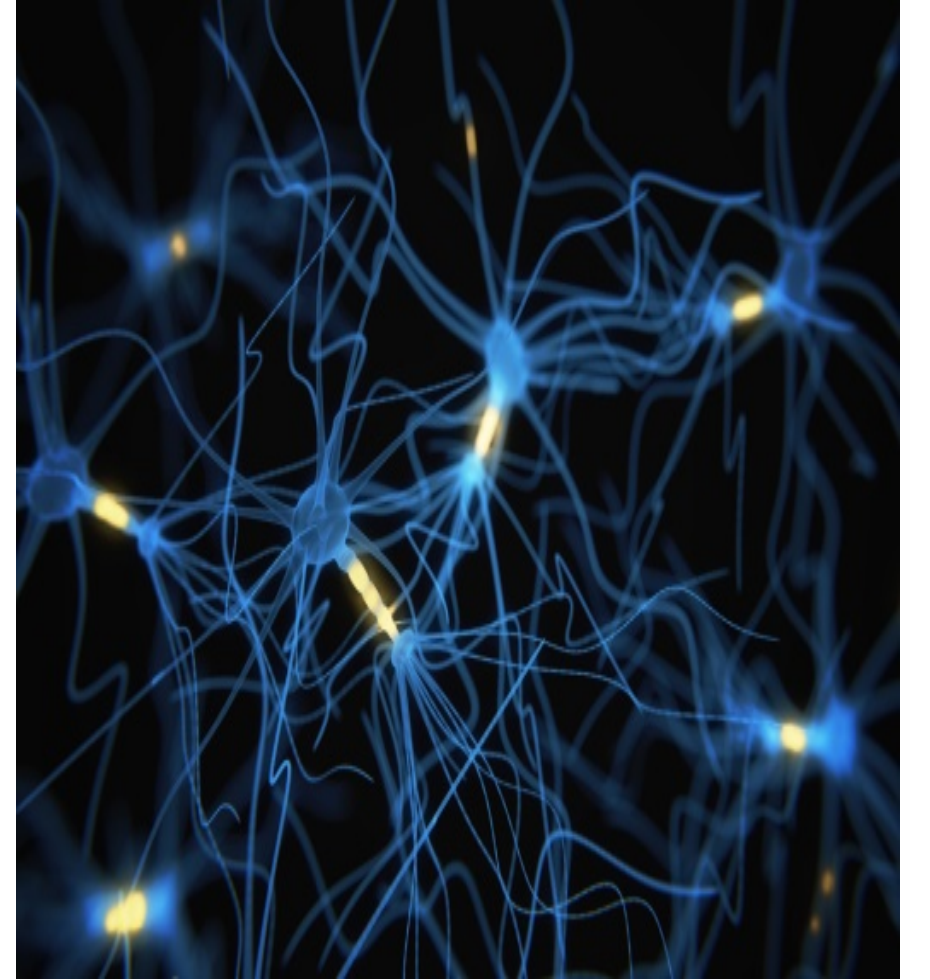
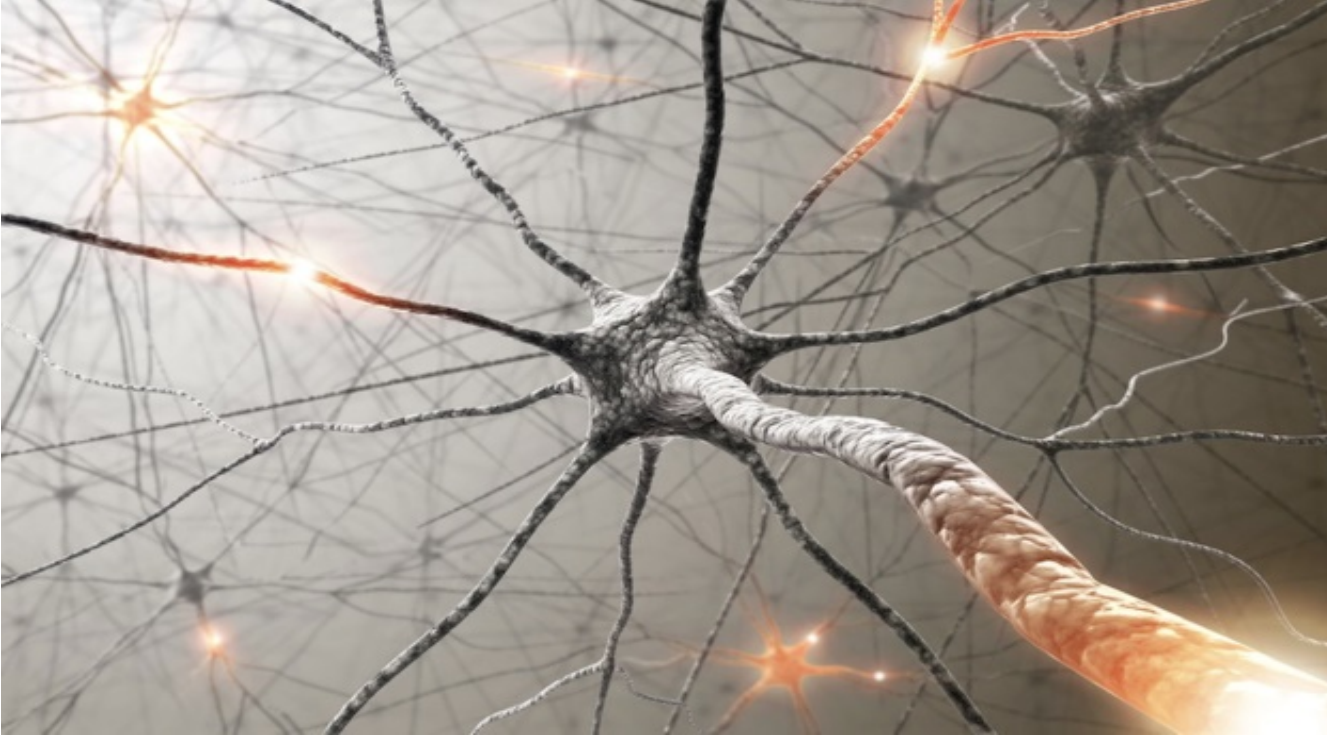


TÜRKİYE CUMHURİYETİ'NİN YÜZÜNCÜ YILI



Hârezmî Eğitim Modeli bir problemin bilimsel araştırma basamaklarına göre çözüme ulaştırılmasına dayanır. Öğrenci ve öğretmen birlikteliği ile hayatın içinden seçilen bu problem çözme süreci 5 zemin olarak adlandırılan önceliklere göre tasarlanır.

NASIL ÖĞRENİRİZ?



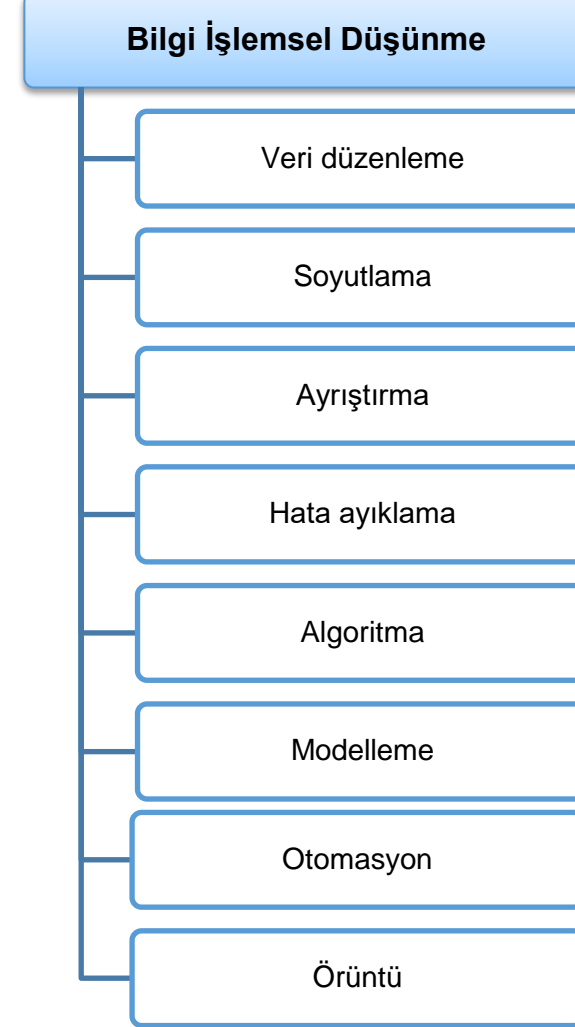
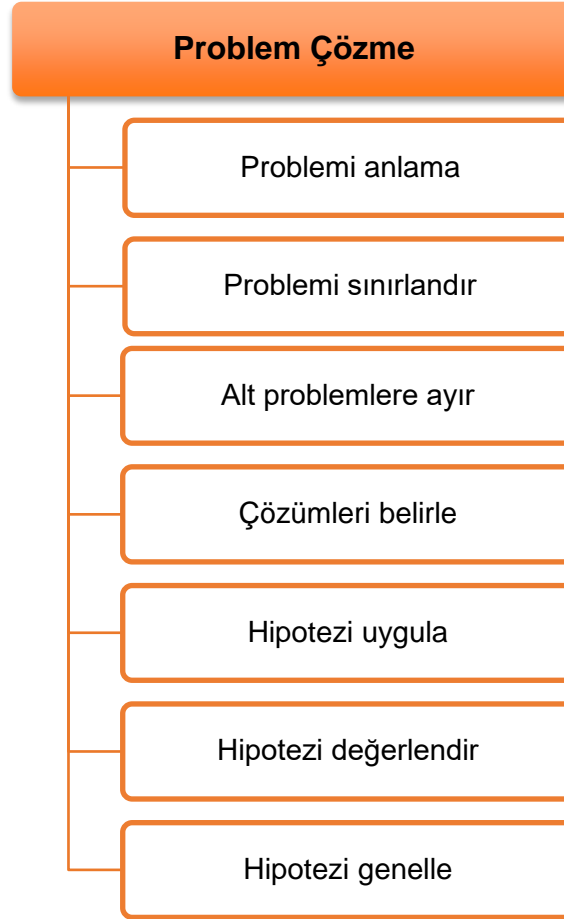
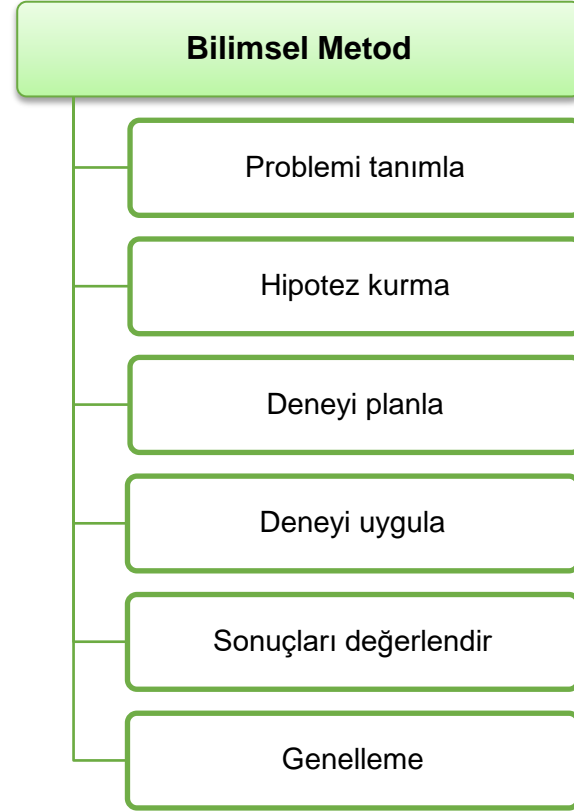
HAREZMİ EĞİTİM MODELİ

HEM, yenilikçi ve **günümüz eğitim ihtiyaçlarına** cevap veren ders tasarımlarıyla, öğrencileri ana sınıfından itibaren, **bilgi işlemsel düşünme becerileri** ile tanıştıran, **problem çözme becerilerini** geliştirirken **yaşam becerileri** kazandıran, kısaca “mühendis” ya da programcı gibi düşünmeyi öğreten, **birlikte öğretim ve öğrenme** ortamları oluşturarak, **okul dışı öğrenme ortamları ve oyunu aktif kullanarak** hem öğretmen hem de öğrenciler için **mutlu bir öğrenme deneyimi** sunan **yenilikçi ve bütünlük** bir modeldir

YAŞAM BECERİLERİ



**Her türlü problemin çözülebileceği inancı,
Bilgi İşlemsel Düşünme/mühendislik eğitiminin kattığı en büyük zenginliktir. Genellikle üniversitede edinilen bu bakış açısının Hârezmî’de, ana sınıfından liseye kadar kazandırılmaktadır. Lisans seviyesinde pek çok kişiye karmaşık gelen bilimsel araştırma yöntemleri kavramlarının özü Hârezmî Eğitim Modelinde zorlanmadan kazandırılmaktadır. Bilimsel metot öğrencilerin anlayabileceği seviyede açıklanıp, kavramlara boğmadan uygulamaları sağlanmaktadır**



BİR DERS PLANINDA ÖĞRETMEN;



1. Ne öğreteceğim? (Hedefler)



2. Nasıl öğreteceğim? (Yöntem, teknikler, öğretim stratejileri)



3. Öğrenip öğrenmediklerini nasıl ölçeceğim? (Ölçme ve değerlendirme)

Sorularına cevaplar verir.

Olmazsa Olmazları

1	En az 3 bilim dalından birer öğretmen yer almalıdır.	a.Teknoloji b.Fen ve Matematik Bilimleri c.Sosyal Bilimler, Sanat ve Spor Bilimleri
2	5 Temel zeminden en az bir tanesi seçilir.	a.Bilgi İşlemsel Düşünme (Bilgisayar kullanmadan bilgisayar bilimi öğretimi) b.Programlama ve Öğretim araçlarıyla bilgisayar bilimi öğretimi c.Disiplinler arası yaklaşımla bilgisayar bilimi öğretimi d.Robotik ve Oyun tasarımı ile bilgisayar bilimi öğretimi e.Sosyal Bilimlerle bilgisayar bilimi öğretimi
3	Tüm paydaşların katılmaları sağlanır.(Müdür, Veliler, Uzmanlar, Akademisyenler vb.)	
4	Hayatın içinden sorunlar, gerçek yaşam problemleri ve temanın yaşama ilişkin, öğrenci ve öğretmen birliğinde belirlenir.	
5	Süreç, bilimsel araştırma yöntemleri ile yürütülür.	
6	Ders planları ve uygulamalar sürekli güncellenir.	
7	İl-ilçe-okul temelli öğretmenler arası “deneyim paylaşım” toplantıları planlanır.	

HEM UYGULAMA PLANINDA ÖNE ÇIKAN ÖZELLİKLER

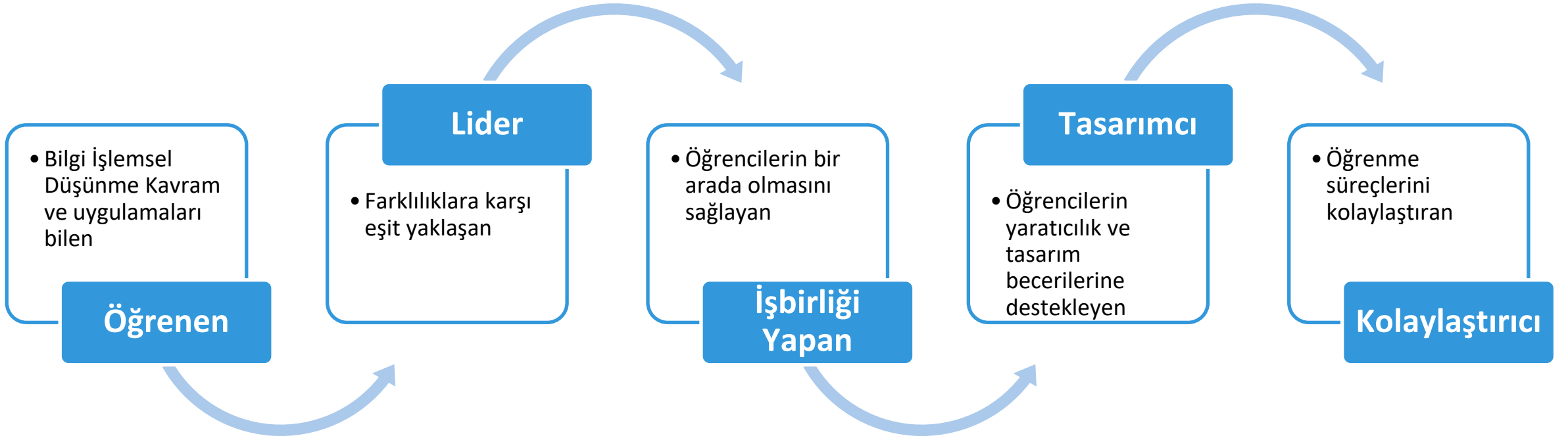
ISINMA VE BUZ KIRMA OYUNLARI (Sayı sayma oyunu)

OKUL DIŐI ÖĐRENME ORTAMLARI

ALTERNATİF ÖLÇME DEĐERLENDİRME TEKNİKLERİ

ÖĐRETMENİN KOLAYLAŐTIRICI ROLÜ

ÖĞRETMEN DEĞİŞEN ROLÜ



Uluslararası Eğitimde Teknoloji Derneği (ISTE, 2018)

Akademisyenler tarafından desteklenerek bilimsel bir alt yapıyla hazırlanan modelin, sahada bizzat deneyimlenen sonuçları öğrenme hedeflerinin gerçekleştiğini göstermektedir. Öğrenciler **mutlu bir öğrenme ikliminde** aldıkları bu kıymetli eğitimle, okulu eğlenceli bir yer olarak tanımlamakta ve **öğrendiklerini gerçek hayatta kullanabildiklerini** ifade etmektedir. Uzun vadede bu eğitimin ne anlama geldiğini, sorun çözdükleri her an ve bilimsel yöntemi kullanmak zorunda kalacakları üniversite eğitimlerinde idrak edecekleri öngörülmektedir.

UYGULAMA AKIŐI:

GiriŐ, geliŐme ve sonu gibi dűŐunebilirsiniz.

Őğrencinin dikkatini eken, eski bilgilerini aėıran bir materyal, bilgiyi yapılandırdıėı, őğrendiklerini davranıŐa dűnűŐtűrme ve gűsterme imkânı verilen etkinlikler yazılabilir.

HAREZMİ PROJESİNDE

Öğretmenler ve öğrenciler problemi birlikte oluştururlar.

Öğretmen bu sürece rehberlik eder.

Bu rehberlik öğrencinin karar verme özgürlüğünün önüne geçmemelidir.

Ancak öğrenciyle birlikte seçilen problem durumlarının daha nitelikli hale getirilmesi gerekebilir.

Kavram haritası oluşturarak, altı şapka tekniğini kullanarak veya sokratik sorularla derinleşme sağlanabilir.

GİRİŞ

**Drama ile girebilir,
Beyin fırtınası yaptırılabilir,
Boşluk doldurma etkinliđi,
Eşleřtirme etkinliđi,
Emoji kullanarak metni tamamlama,
Video izletebilir,
Resim üzerinde düşünmelerini isteyebilirsiniz.**

GELİŞME

**Okuma,
Deney yapma,
Tartışma,
Etkinlik yapma,
Anlatım,
Soru-cevap,
Panel / Zıt Panel Küçük Grup tartışması**

Konunun derinleştirildiği, öğrencinin aktif öğretmenin rehber(kolaylaştırıcı) olduğu, etkinliklerin gerçekleştirildiği, öğrencinin kendi bilgilerinin üzerine ekleme yaptığı kısımdır.

SONUÇ

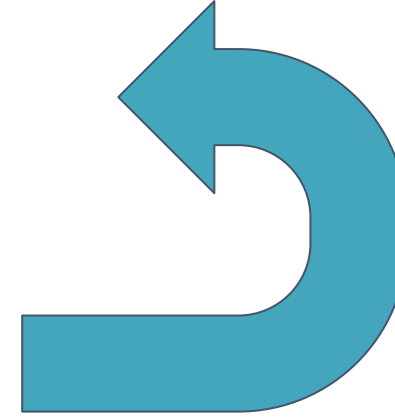
Öğrenmenin gerçekleşip gerçekleşmediğini anlayabilmek için:

Soru-cevap etkinlikleri,

Mini testler,

Kavram haritaları yaptırılabilir.

Bu aşamada öğrencilerden geri bildirim alınır.



“Etkili dersler tasarlayabilmek için ders akışında hangi öğretim yöntem ve tekniklerinden yararlanabiliriz?”



Ölçme ve Değerlendirme

1. ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME KAVRAMLARI



DEĞERLENDİRME

Norm dayanaklı ölçme ve değerlendirme

Biçimlendirme yetiştirmeye yönelik değerlendirme

Kriter dayanaklı ölçme ve değerlendirme

2.ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME ETKİNLİĞİ HAZIRLAMA BASAMAKLARI

HEDEF: BİD den soyutlama basamağını ayırt eder.

(ÇÖZÜMLEME BASAMAĞI)

DAVRANIŞ: Verilen kısa hikayede karakterlerin yaptığı işler arasından soyutlamaları seçebilir ve nedenini açıklar.

ÖLÇÜT: En az üç tane soyutlama örneğini nedenini açıklayarak belirleyebilir. (toplamda 6 tane)

ÖLÇME ARACI : Dereceli puanlama anahtarı

Bu kazanıma özel ekip dereceli puanlama anahtarı hazırlar.

Her öğrenciye ölçme sonuçlarını GERİ BİLDİRİM şeklinde verir.

3. ALTERNATİF ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME



- Portfolyo
- Performans Görevleri
- Projeler
- Dereceli Puanlama Anahtarları
- Kavram Haritaları
- Görüşme Tekniği
- Öğrenci Değerlendirmeleri
(Öz-Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Grup Değerlendirme)
- Kontrol Listeleri (Checklist)
- Tutum Ölçekleri
- Gözlem Notları

Tek bir doğru cevabı olan çoktan seçmeli testlerin de içinde bulunduğu geleneksel değerlendirme tekniklerinin dışında kalan tüm değerlendirmeleri kapsar.