

İlgi Alanlarınızla Dijital Araçları Keşfetmek

Özet

Konu/disiplin	İngilizce
Haftalık tema	Hobiler
Yaş grubu	5-6
Ana konu	Ne yapmayı seversin?
Anahtar kavramlar	<ul style="list-style-type: none">● Hobiler● Dijital araçlar● İlgi ve yaratıcılık

Öğrenme Hedefleri

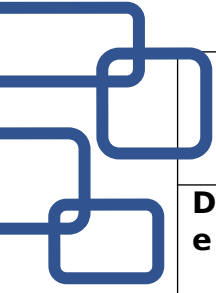
<ul style="list-style-type: none">● Öğrencileri temel dijital araçlar ve cihazlarla tanıştıırken ilgi alanlarını dahil etmek ve yaratıcılıklarını teşvik etmek	
--	--

Gerekli ekipman/materyal

<ul style="list-style-type: none">● Yaşa uygun eğitim uygulamaları veya web siteleri içeren tabletler veya bilgisayarlar● Sanat malzemeleri (boya kalemleri, kağıt, renkli	<ul style="list-style-type: none">● Yaşa uygun interaktif oyunlar ve uygulamalar● Grup etkinlikleri için projektör veya ekran
---	--

kalemler, vb.)	
----------------	--

Ders özeti		
Dersin aşamaları	Süre	Tanım
Isınma	10 dk	<ul style="list-style-type: none">- Derse, tabletler ve bilgisayarlar gibi dijital araçları ve cihazları basit terimlerle tartışarak ve bunların eğlence ve öğrenme için nasıl kullanılabileceğini anlatarak başlayın.- Öğrencilere yapmayı en sevdikleri şeyleri veya ilgi alanlarını sorun ve bugün dijital araçları kullanarak bu ilgi alanlarını keşfedeceklerini açıklayın.
Ana aktivite	20 dk	Dijital sanat <ul style="list-style-type: none">- Her öğrenciye yaşına uygun bir çizim uygulaması içeren bir tablet veya bilgisayar sağlayın.- Onları en sevdikleri etkinlik veya ilgi alanlarıyla ilgili bir resim çizmeye teşvik edin. Örneğin, bir öğrenci hayvanları seviyorsa, en sevdiği hayvanı çizebilir.- Etrafta dolaşın ve gerektiğinde yardımcı olun.
	15 dk	İnteraktif öğrenme oyunları <ul style="list-style-type: none">- Öğrencileri bir grupta toplayın ve ilgi alanlarıyla ilgili bir eğitim oyunu veya uygulamasını (örneğin, bir hayvan eşleştirme oyunu, basit bir matematik uygulaması veya bir müzik uygulaması) sergilemek için bir tablet veya bilgisayar ekranı yansıtın.- Öğrencilerin sırayla oyunla etkileşime girmelerini sağlayın ve bu sırada seçimlerini ve eylemlerini tartışın. Öğrenirken eğlendiklerinden emin olun.
	20 dk	Hikaye Anlatımı <ul style="list-style-type: none">- Öğrencilere basit bir hikaye oluşturma veya hikaye anlatma uygulaması içeren tabletler veya bilgisayarlar sağlayın.- İlgi alanlarıyla ilgili dijital bir hikaye veya kitap oluşturmalarını sağlayın. Resim ve temel metin kullanmaları için onları teşvik edin.



		<ul style="list-style-type: none">- Hikayelerini tamamladıktan sonra öğrencilerden bunları sınıfa ya da tercih ederlerse küçük bir gruba sunmalarını isteyin.
Değerlendirme	10 dk	<ul style="list-style-type: none">- Öğrencileri toplayın ve dijital araçları kullanarak neler öğrendiklerini ve yarattıklarını tartışın.- Onlara dersin en sevdikleri bölümünü ve gelecek derslerde neleri keşfetmek istediklerini sorun. Teknolojiyi hem eğlenmek hem de öğrenmek için kullanmanın önemini yineleyin

Sonuç ve öneriler

<ul style="list-style-type: none">● Bu ders planı, öğrencileri dijital araçlarla tanıştırırken öğrenmeyi eğlenceli ve ilgi çekici hale getirmeyi amaçlamaktadır. Ayrıca ilgi alanlarını keşfetmelerine ve yaratıcılıklarını dijital bir formatta ifade etmelerine olanak tanır. Dijital cihazların kullanımını denetlemeyi, yaşa uygun olduklarından emin olmayı ve ders sırasında çocukların güvenliğine öncelik vermeyi unutmayın.	<ul style="list-style-type: none">● Ebeveynleri, evde çocuklarıyla birlikte ilgi alanlarıyla ilgili eğitim uygulamalarını veya web sitelerini keşfetmeye teşvik edin.
--	---

PreEdTech - Dijital Çağda Okul Öncesi Öğretmenlerin ve Eğitimcilerin Pedagojik ve ICT becerilerini geliştirme kapsamında geliştirilmiştir , Hibe sözleşmesi numarası: 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027894.

Bu proje Avrupa Komisyonu'nun desteğiyle finanse edilmiştir. Bu yayın sadece yazarın görüşlerini yansıtmaktadır ve Komisyon burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.



Co-funded by
the European Union

Proje websitesi www.preedtech-project.eu

