5.FAZ ÖĞRENME AKTİVİTELERİ DERS PLANI

|  |  |
| --- | --- |
| OKUL | SEYFİ DEMİRSOY ORTAOKULU |
| ÖĞRETMEN | Hatice AĞIR KÖKSALDI |
| SINIF | 8.Sınıf |
| DERS | Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi |
| 5.FAZ ÖĞRENME AKTİVİTELERİ  | Tasarım modelli öğrenme aktiviteleri  |
| ÖĞRENME HİKAYESİ | Kutsal Yolculuk Hayali |
| KONU |  HacHac Nedir ve Niçin Yapılır? Hac ve Umre ile İlgili Kavramlar Haccın İnsan Davranışlaı Üzerindeki Etkisi Hac ve Umre ile ilgili kutsal mekanlar:* Mekke
* Kabe
* Safa merve

Arafat,Müzdelife. Mina |
| KAZANIMLAR | Bu derste öğrenciler;* E-posta işlemlerini yapabilecekler.
* Team-Up aracını kullanabilecekler.
* Weebly aracı ile kendi bloglarını oluşturabilecekler.
* Powtoon ile kendi animasyonlu video ve sunumlarını yapabilecekler.
* Scratch programı ile kendi oyunlarını tasarlayabilecekler.
* Kutsal mekanları tanıyacaklar
* Hac ibadetinin yapıldığı yeri tanıyacaklar
* Hac ibadetinin nasıl ve niçin yapıldığını açıklar.
* Hac ve umre ile ilgili mekân ve kavramların anlamlarını kavrar. Haccın birey ve toplum üzerindeki etkilerini açıklar.
* Hac ve umrenin Müslümanlar arası iletişim ve etkileşime nasıl katkı sağladığının farkında olur.
 |
| A-Tasarım özeti | Öğrenciler kendilerini hacca gitmek üzere olan bir hacı adayı olarak hayal ederler. Team-Up programı ile öğrenciler gruplara ayrılır.Konular gruplara paylaştırılır. Öğrenciler Powtoon programı ile kendi animasyonlu video ve sunumlarını yaparlar.Çizgi film şeklinde hac nedir ve nasıl yapılır canlandırırlar. Weebly programı ile Hac ile ilgili kutsal mekanların bloglarını yaparlar.Bir kısım öğrenci ihramı canlandırma adına iki şalı üzerlerine iğnelerle tutturup maketi yapılan Kabe ‘yi tavaf ederler. Yine maketi yapılan Merve ve Safa tepeleri arasında Sa’y yaparlar.Arafat’ta ,Müzdelife’de Vakfe yaparlar.Mina ‘da şeytan taşlarlar.Öğrencilerin bir kısmı ailelerinden ve çevrelerinden hacca gidenlerle röportaj yapıp. duygu ve düşüncelerini videoya kaydeder ve bunu sınıfta seyrettirirler.Youtube ‘den de videolar izletilir. |
| 1. Araçlar  | Online Araçlar: Team-Up, Youtube, Weebly,Voicethread, Powtoon , googlemaps, Google earth. Offline Araçlar: Fotoğraf makinesi, mikrofon,tablet bilgisayar, poster, flash card, kıyaslanacak materyaller. |
| 2. Hayal Et  | Senaryonun hikayesi öğrencilerle konuşup oluşturulur. Daha sonra öğrenciler gruplara ayrılarak düşüncelerini Powtoon programını kullanarak görselleştirir. |
| 3. Araştır | Öğrenciler haccın yapılışı ve haccın yapıldığı yerler ile ilgili okulda bulunan kitaplardan, internetten araştırma yapar. |
| 4. Yansıt | Reflex programı ile öğrenciler kayıtları tutarak kendi kişisel olaylarını yansıtırlar ve diğer grup arkadaşları ile paylaşmak üzere sınıf blogunda paylaşırlar . Her uygulamada öğrendiklerini not alırlar , dijital ortamda ve arkadaşlarıyla paylaşırlar.* Reflex programı ile öğrenciler çalışmalarını ve düşüncelerini yansıtırlar

Itec Facebook’ta, Team Up’ta ve topluma açık internet sayfalarında çalışmalarını paylaşırlar* Düşünceler ve bulgular sınıf ortamında sunulur
 |
| 5. Haritalama | * Hac yaparken dikkat edilecek sıralama yapılır.
* Mekanlar tek bir haritada gösterilir.
* Popplet, text2mindmap araçlarını kullanarak oluşturdukları kavram haritalarını dijital ortama aktarırlar.
 |
| 6. Yap | Beyin fırtınası yolu ile tasarladıkları modelleri grup içinde tartışırlar. En uygun modelleme üzerinde çalışmaya karar verirler. Poster,pano ve 3D model hazırlamada Adobe, 3Dmax, Flash gibi programlar kullanılarak gruplar kendi etkinliğini yapmaya başlar. |
| 7. İşbirliği | Öğrenciler gruplara ayrılarak grup içi işbirliği sağlanır. Her öğrenci senaryo gereği üyesi olduğu grubuyla işbirliği içerisinde olurlar. |
| 8. Yansıt | Öğrenciler hazırlamiş oldukları videoları. Maketlerle sınıfta yaptokları canlandırmaları kameraya alınır. İnternette yayınlanır. |
| 9. Tekrar Yap | Verilen geri bildirimler doğrultusunda sunumlarını yeniden düzenlerler.Kazanılan deneyim ile çalışmalar bir üst aşamada gerçekleştirilmiş olur |
| 10. Göster | Öğrenciler çalışmalarını, * + Bloglarında
	+ Sınıf Web Sitesinde
	+ ITEC Facebook sayfasında
	+ Gerçek alanlarda (Sergi, Okul salonu, panolarda vb) gösterirler.
 |
| 11. Değerlendirme | * Beceri Temelli Öğrenme
* Tasarım temelli öğrenme
* Proje Tabanlı Öğrenme
* İşbirliğine Dayalı Öğrenme
* Sorgulama Tabanlı Öğrenme
* Sunum Becerileri
* Takım Çalışması
* Ürün Geliştirme ve yaratıcılık
* Teknoloji Kullanımı
* Modelleme
 |

 Hatice AĞIR KÖKSALDI

SEYFİ DEMİRSOY ORTAOKULU

 ATAKUM SAMSUN