

## 1. HAFTA (21.11.2022- 27.11.2022)

Harezmi projemiz öğretmenlerimizin bir araya gelmesi ve sürecin planlaması ile başladı.



### Tanışma Oyunu

Sıfatlar ve İsimler adlı ısınma oyunu oynatıldı. Bu oyun ile öğrenciler ve öğretmenler isimlerinin başına baş harfleri ile başlayan sıfat eklediler. Ardından sıra ile sıfatlarını ve isimlerini söylediler. Bu tanışma oyunu ile birbirlerinin isimlerini öğrendiler.



Harezmî Eğitim Modeli ile ilgili tanıtım sunusu öğrencilere izletildi. Sürecin nasıl ilerleyeceği öğrencilere anlatıldı.

İkinci dersin son yarım saatinde öğrenci velileri ile toplantı yapıldı, süreç hakkında bilgilendirme yapıldı. Bu süreçte öğrenciler kadar velilerin de etkin katılımının gerekliliği anlatıldı.

Velilerle yapılan toplantı sonlandırılarak ilk hafta tamamlandı.

## 2. HAFTA (28.11.2022- 04.12.2023)

'Sayı Saymaca' adlı ısınma oyunu oynatıldı. Grup halka oldu. Gruptaki kişi sayısı kadar hedef belirlendi. Bu sayıya kadar anlaşmadan, birbirinden habersiz başlayarak, kimin hangi sayıyı söyleyeceğini bilmeden, işaret vb. yapmadan, karışık olarak sayıldı. Aynı anda iki kişi birden aynı sayıyı söylerse en başa oyun başa döndü.

Bu oyun ile birbirini bekleme sıra alma ve koordineli hareket etme becerileri desteklendi.



Oyunun ardından 'Harezmi kimdir?' konulu video izletildi. Video bitince öğrencilere Harezmi ile ilgili ne öğrendikleri soruldu. Ardından öğretmenler tarafından Harezmi hakkında bilgiler verildi.

'Harezmi eğitim modeli nedir?' konulu video öğrencilere izletildi.



Öğretmenler tarafından problem nedir, nasıl belirlenir, neler problemdir başlıkları hakkında öğrencilere bilgilendirme yapıldı. Gerçek problemlere örnekler verildi.



Öğrencilere günlük yaşamda karşılaştıkları problemler hakkında araştırma yapıp bir sonraki ders için hazırlanmaları istendi.

### 3. Hafta (05.12.2022- 11.12.2022)

Öğrenciler ile birlikte 'Arkadakini Taklit Etme' ısınma oyununu oynayarak eğitime hazır hale getirildi.

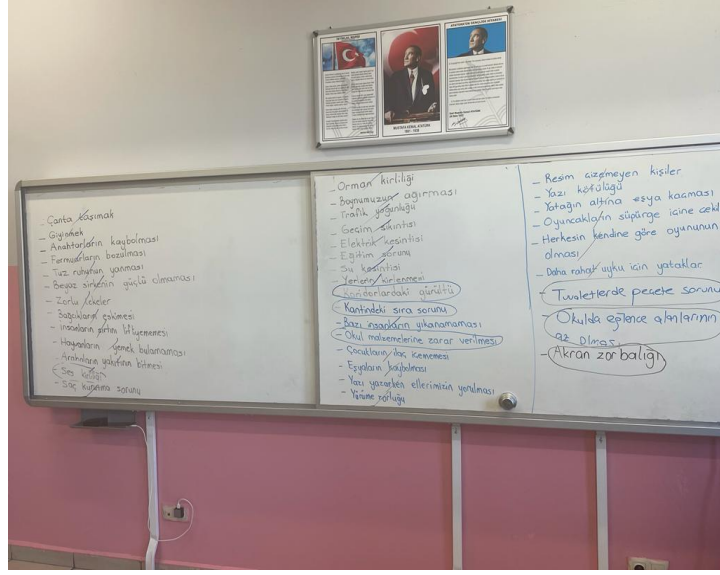


Öğretmenler tarafından beyin fırtınasının ne olduğu anlatıldı, öğrenciler beşer kişilik dört gruba ayrıldı, her gruba bir problem cümlesi verilerek problem hakkında çok sayıda fikir üretmeleri istendi. Üretilen fikirler değerlendirilerek öğrenciler tarafından sayıca azaltıldı. Daha sonra kâğıtlar toplanarak sınıf içerisinde değerlendirme yapıldı.



Önceki hafta öğrencilerden hayatta karşılaştıkları problemleri gözlemeleri istenmişti. Öğrencilerin belirlediği problemleri söylemeleri istendi, tahtaya yazılarak problemler gruplandırıldı.

Öğrencilerden tahtaya yazdığımız problemler hakkında bir hafta boyunca düşünceleri istendi, gelecek hafta belirlediğimiz problemlerden bir seçim yapacağımız belirtildi.



#### 4. Hafta (12.12.2022- 18.12.2022)

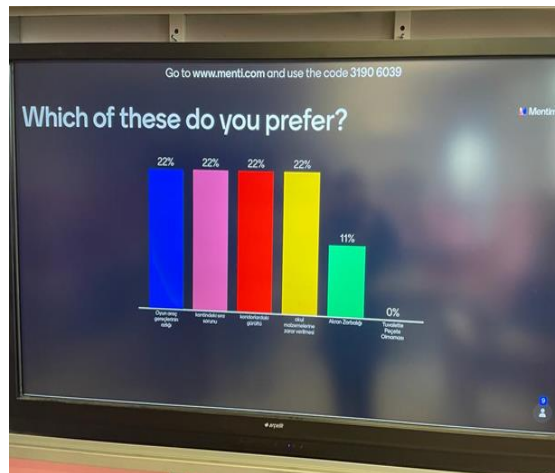
'Rengarenk' adlı ısınma oyunu oynandı. Böylece öğrenciler eğitime hazır hale getirildi.



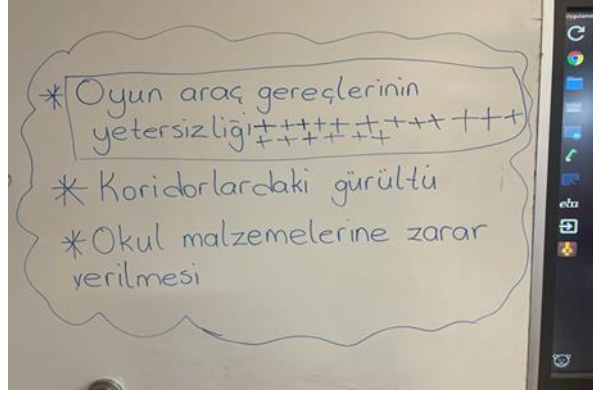
Öğrencilere Mentimeter web 2.0 aracı tanıtıldı. Mentimeter aracının hangi amaçlar için kullanıldığı anlatıldı. Mentimeter aracı ile hazırlanan anket öğrenciler tarafından dolduruldu. Öğrenciler tarafından en çok tercih edilen 3 problem belirlendi. En çok tercih edilen 3 problem tahtaya yazıldı. Daha sonra öğrencilerden bu 3 problemlerden bir tanesini seçmeleri istendi. Öğrenciler biri tarafsız



grup olmak üzere dört gruba ayrıldı. Öğrencilere süre verilerek seçtikleri problemi neden seçtikleri sorulup savunma yapmaları istendi. Öğrenciler savunma yaparken araştırma yapabilmek için öğretmenlerin akıllı telefonlarını ve akıllı tahtayı kullandılar. Her gruptan bir sözcü belirlenerek



savunma yapmaları istendi. Yapılan savunmalar sonunda 3 problem oylamaya sunulur ve ana problem belirlendi.



Çıkış bileti formu doldurularak gün sonlandırıldı.



## 5. HAFTA (19.12.2022- 25.12.2022)

Öğretmen ve öğrenciler belirlenen 'Taklit Etme' adlı ısınma oyununu oynayarak eğitime hazır hale getirildi.



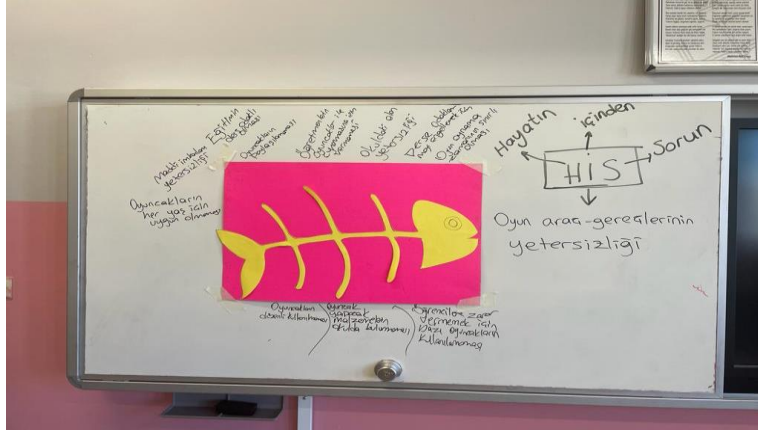
Önceki hafta yapılan çalışmalar sonucunda problemimizi belirledik. Seçtiğimiz problemin başlığı "Okuldaki oyun araç gereçlerinin yetersiz olması" olarak belirlendi. Bu aşamadan sonra belirlediğimiz probleme yönelik, öğrencilerle birlikte problemi çözme adımları ilerletildi. Bu adımlar sırasıyla, Problemi anlama, Problemin ispatı ve kapsamını belirleme, Problemin nedenlerini araştırma, Olası çözüm yollarını belirleme, Çözümü belirleme şeklinde.

Problemi belirleme aşamasında, balık kılçığı tekniği ile öğrencilerle birlikte okuldaki oyun araç gereçlerinin yetersizliğinin (HİS) nedenleri belirlendi. HİS'in sonuçları ve çözümlerine yönelik öğrencilerin düşünceleri soruldu. Öğrenciler seçtiğimiz HİS'ten kimlerin etkilendiğini ifade edildi ve ifadeleri tahtaya yazılarak zihin haritası oluşturuldu.



Problemin ispatı ve kapsamını belirleme aşamasında öğrencilerle birlikte tartışma yöntemi ile problemin kapsamı ve ispatı yapıldı.

Çözümü belirleme aşamasında öğrencilerden çözüm yollarına yönelik öneriler alındı. Üretme ve uygulama kolaylığı, uygulama süresi, maliyet, kullanım genişliği, yaygınlaştırma gücü ölçütlerine göre çözüm yollarına yönelik öneriler değerlendirildi.



Öğrencilere 3N formu dağıtılarak uygulandı.

**6.hafta** (26.12.2022-01. 01.2023)

Öğretmen ve öğrenciler 'Hulahop Çemberleri İle Taş Kâğıt Makas' ısınma oyununu oynayarak eğitime hazır hale getirildi.



Önceki hafta balık kılıcı tekniği ile problemimizin alt nedenlerini belirlemiştik. Bu hafta öğrencilere altı şapka tekniği hakkında genel bilgi verildi. Öğrenciler 6 gruba ayrıldı ve her gruba bir renk söylenerek o renkte şapka tasarlaması istendi. Daha sonra öğretmenler tasarlanan şapkalarla örnek bir uygulama yaparak öğrencilerin 6 şapka tekniğini kavraması sağlandı.





**7.hafta** (02.01.2023- 08.01.2023)

Öğretmen ve öğrenciler belirlenen 'Resmi Hisset' adlı ısınma oyununu oynayarak eğitime hazır hale getirildi.



Öğrenciler altı kişilik gruplara ayrıldı. Her grup problemin bir alt nedenini belirledi. Belirlenen her bir alt neden altı şapka takılarak değerlendirildi.



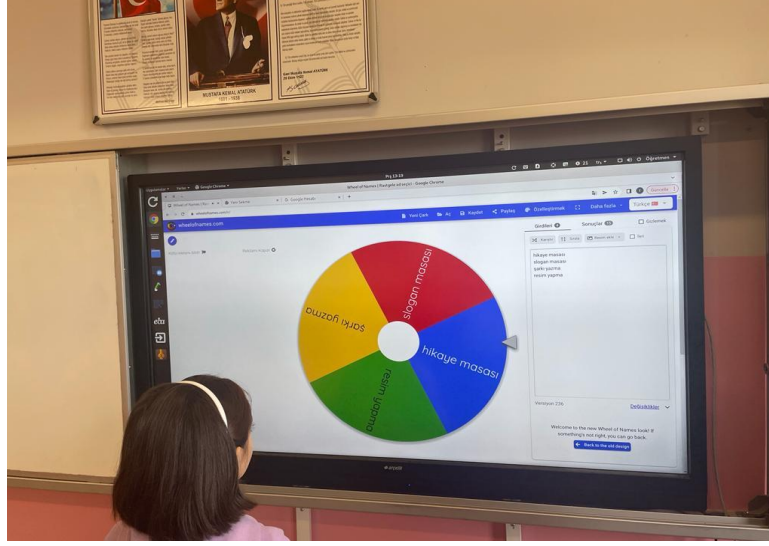


Önceki hafta İncridibox web 2.0 aracı ile yapılan müzik oyunu oynandı.

**8.hafta** (09.01.2023-15.01.2023)

HİS cümlesinin görselleştirilebilmesi ve içselleştirilmesi için istasyon tekniği uygulandı. 4 tane istasyon oluşturuldu ve öğrenciler gruba ayrıldı.

Çarkıfelek web 2.0 aracı ile öğrencilerin grupları belirlendi.



Oluşturulan 4 farklı istasyona (hikâye yazma, slogan tasarlama, resim hazırlama, şarkı yazma) öğrenciler yerleştirildi. Her istasyon için 10 dakika süre verildi. Süre bitiminde istasyonlar değiştirilerek her öğrencinin diğer istasyonlarda da olması sağlandı.



**9. hafta** (16.01.2023- 22.01.2023)

16 Ocak Pazartesi Günü Sancaktepe ve Maltepe ilçelerindeki ilkokullarda yürütülen Harezmi Projesi ile ilgili deneyimlerimizi paylaşmak için bir araya geldik. Okulumuzu temsilen iki öğretmenimiz toplantıya katıldı.



Öğretmen ve öğrenciler belirlenen 'Bu, şu o' adlı ısınma oyununu oynayarak eğitime hazır hale getirildi.



Önceki hafta istasyon tekniği ile öğrencilerin hazırlamış olduğu şarkı, hikâye, resim ve slogan hazırlamışlardı. Bu hafta da öğrenciler en son oturdukları istasyondaki materyalin sunumunu yaptı. Her sunumdan sonra diğer istasyonlardaki öğrenciler değerlendirme yaptı.





Ders sonu etkinliđi olarak Worldwall uygulaması ile öđrenciler yarışma yaptı.



Öđrencilere 3N formu dađıtıldı, doldurmaları istendi. 3N formu toplandı ve deđerlendirme yapıldı.