

Teknoloji Odaklı STEM Eğitimi Öğrenme Senaryoları Şablonu

Senaryo Adı:	<i>Senaryonun başlığı</i>	HAREKETLİ RAMPA
---------------------	---------------------------	------------------------

Planlama		
Öğrenme Hedefleri /Amaç	<i>Gerçek dünya problemi durumunun genel olarak ifade edildiği bölüm</i>	<p>Amaç, tekerlekli sandalye kullanan veya toplumda hareket etme zorluğu yaşayan bireylerin otobüse daha kolay ve güvenli bir şekilde binip inmelerini sağlamak. Hareketli engelli rampalarının kullanım amacı, özellikle engelli bireylerin tekerlekli sandalye veya diğer mobil cihazlarla daha kolay bir şekilde hareket etmelerine yardımcı olmaktır. Bu rampalar, engelli bireylerin binalara, araçlara, platformlara veya diğer yükseklik farklarına güvenli ve rahat bir şekilde erişmelerini sağlamak için tasarlanmıştır. Hareketli engelli rampalarının kullanım amacına dair bazı temel noktalar şunlardır:</p> <p>Erişilebilirlik Sağlamak: Hareketli engelli rampaları, engelli bireylerin bina girişleri, mağazalar, toplu taşıma araçları gibi alanlara kolayca erişimini sağlamak için kullanılır. Bu, engelli bireylerin toplumsal yaşama katılımlarını artırmaya yöneliktir.</p> <p>Taşınabilirlik: Hareketli rampalar genellikle taşınabilir ve katlanabilir özelliklere sahiptir. Bu, rampaların ihtiyaç duyulan yerlere kolayca taşınabilmesini ve depolanabilmesini sağlar. Bu taşınabilirlik özelliği, rampaların farklı yerlerde geçici olarak kurulabilmesine imkân tanır.</p> <p>Güvenli Erişim Sağlamak: Hareketli engelli rampaları, kullanıcıların güvenli bir şekilde yükseklik farklarını aşmalarına yardımcı olacak şekilde tasarlanır. Kaymaz yüzeyler, el tutamakları ve diğer güvenlik özellikleri, kullanıcıların rahat ve güvenli bir şekilde rampayı kullanmalarını sağlar.</p>

		<p>Evrensel Tasarım İlkelerini Yansıtmak: Hareketli engelli rampaları, evrensel tasarım ilkelerini yansıtarak sadece engelli bireyler için değil, genel kullanıcılar için de kullanımı kolay hale getirir. Bu, toplumun her kesimine hitap eden, kapsayıcı bir erişim sağlamayı amaçlar.</p> <p>Olay ve Organizasyonlarda Kullanım: Hareketli engelli rampaları, açık hava etkinlikleri, konserler, fuarlar gibi organizasyonlarda geçici olarak kullanılabilir. Bu tür etkinliklerde engelli bireylerin katılımını ve hareketini kolaylaştırmak için bu rampalar tercih edilebilir.</p> <p>Hareketli engelli rampaları, engelli bireylerin günlük yaşamda ve toplumsal etkinliklerde bağımsız bir şekilde hareket etmelerini destekleyerek, toplumsal katılımlarını artırma ve yaşam kalitelerini iyileştirme amacını taşır.</p>
Dersler	<i>İlişkili STEAM derslerinin belirtildiği bölüm</i>	Bütünleştirilmiş Etkinlik (Sanat Etkinliği, Fen-Matematik etkinliği)
İlgili Kazanımlar	<i>İlgili derslerdeki hangi kazanımlar ile ilişkilendirildiğinin belirtildiği bölüm</i>	<p>BİLİŞSEL GELİŞİMLE İLGİLİ KAZANIMLAR, GÖSTERGELER VE AÇIKLAMALARI</p> <p>Kazanım 1. Nesne/durum/olaya dikkatini verir. (Göstergeleri: Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır. Dikkatini çeken nesne/durum/olaya yönelik sorular sorar. Açıklamaları: Çocukların dikkat süreleri kısadır ve bireysel olarak farklılık gösterir. Çocuğun herhangi bir nesne ya da olaya ilgisini çekip, dikkatini yoğunlaştırması için onun dikkatini dağıtacak uyaranlar ortadan kaldırılmalı, fiziksel ve duygusal ihtiyaçları karşılanmış olmalıdır. Yapılan çalışmalarda dikkat edilmesi gereken öğeleri fark ederek söylemeleri için çocuklar desteklenmelidir.</p> <p>Kazanım 2. Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur. (Göstergeleri: Nesne/durum/olayla ilgili tahminini söyler. Tahmini ile ilgili ipuçlarını açıklar. Gerçek durumu inceler. Açıklamaları: Çocuğun çevresinde gelişen çeşitli durum ve olayları inceleyerek ipuçlarının farkına varması, bunları bir araya getirerek süreç/durumla ilgili tahminde bulunması beklenir. Ardından tahminlerini var olan durumla karşılaştırması için çocuğa fırsat verilmelidir</p> <p>Kazanım 5. Nesne ya da varlıkları gözlemler. (Göstergeleri: Nesne/varlığın adını, rengini, şeklini, büyüklüğünü, uzunluğunu, dokusunu, sesini, kokusunu, yapıldığı malzemeyi, tadını, miktarını ve kullanım amaçlarını söyler.) Açıklamaları: Nesne</p>

	<p>ya da varlıkların ad, renk, şekil, büyüklük, uzunluk, doku (pürüzlü, kaygan, sert, yumuşak) koku, ses (yüksek-alçak, kalın-ince sesler), yapıldığı malzeme (plastik, tahta, kumaş vb), tat ve miktar gibi özelliklerini ele alan değişik etkinlikler yapılarak çocukların bu kazanımları gerçekleştirmeleri desteklenmelidir.</p> <p>Kazanım 13. Günlük yaşamda kullanılan sembolleri tanıır. (Göstergeleri: Verilen açıklamaya uygun sembolü gösterir. Gösterilen sembolün anlamını söyler.) Açıklamaları: Semboller seçilirken çocukların yaş grubuna ve ihtiyaçlarına uygun, dikkatlerini çekecek semboller olmasına özen gösterilmelidir. Bu kazanımda sözü edilen semboller; trafik, tehlike, WC, geri dönüşüm, yön okları gibi işaretlerdir.</p> <p>Kazanım 17. Neden-sonuç ilişkisi kurar. (Göstergeleri: Bir olayın olası nedenlerini söyler. Bir olayın olası sonuçlarını söyler.) Açıklamaları: Çocuğa açık uçlu sorular sorularak herhangi bir olay ya da durumun sonucu hakkında düşüncelerini belirtmesi beklenir. Ya da sonucu belli olan bir durumun olası nedenlerini bulması istenir. Öykü okuma ya da resim yapma etkinliklerinde de bu göstergelerin gözlenebileceği öğrenme süreçleri planlanabilir.</p> <p>Kazanım 19. Problem durumlarına çözüm üretir. (Göstergeleri: Problemi söyler. Probleme çeşitli çözüm yolları önerir. Çözüm yollarından birini seçer. Seçtiği çözüm yolunun gerekçesini söyler. Seçtiği çözüm yolunu dener. Çözüme ulaşamadığı zaman yeni bir çözüm yolu seçer. Probleme yaratıcı çözüm yolları önerir.) Açıklamaları: Çocukların günlük yaşantıları içinde karşılaştıkları anlık problemler üzerinde fikirler geliştirmeleri beklenir. Bunun yanısıra problem durumları sunularak da probleme yönelik öneriler geliştirmeleri beklenir. Çocukların problemlerin çözümüne yönelik birbirlerinin önerilerini paylaşmaları teşvik edilmelidir. Çeşitli problem durumları oluşturularak çocukların özgün çözüm yolları önermeleri, denemeleri ve neden sonuç ilişkisini de dikkate alarak açıklama yapmaları beklenir. Problemi çözerken giderek daha orijinal çözümler önermesi için gerekirse model olunmalıdır.</p> <p>DİL GELİŞİMİYLE İLGİLİ KAZANIMLAR, GÖSTERGELERİ VE AÇIKLAMALARI</p> <p>Kazanım 5. Dili iletişim amacıyla kullanır. (Göstergeleri: Konuşma sırasında göz teması kurar. Jest ve mimikleri anlar. Konuşurken jest ve mimiklerini kullanır. Konuşmayı başlatır. Konuşmayı sürdürür. Konuşmayı sonlandırır. Konuşmalarında nezaket sözcükleri kullanır. Sohbeta katılır. Konuşmak için sırasını bekler. Duygu, düşünce ve hayallerini söyler. Duygu ve düşüncelerinin nedenlerini söyler.) Açıklamaları: Çocuğun sohbeti başlatması, düşüncelerini iletirken uygun jestleri kullanması için öğretmen doğru bir model olmalı ve çocukları desteklemelidir. Grup</p>
--	--

	<p>konuşmaları tartışmaları sırasında çocukların iletişimin karşılıklı ve sıralı olduğunu kavrayabilmesi ve çoğunlukla sıra alarak konuşması için ortam yaratılmalıdır.</p> <p>Kazanım 8. Dinlediklerini/izlediklerini çeşitli yollarla ifade eder. (Göstergeleri: Dinledikleri/izledikleri ile ilgili sorular sorar. Dinledikleri/izledikleri ile ilgili sorulara cevap verir. Dinlediklerini/izlediklerini başkalarına anlatır. Dinlediklerini/izlediklerini resim, müzik, drama, şiir, öykü gibi çeşitli yollarla sergiler.) Açıklamaları: Çocuklar bireysel farklılıklar nedeniyle kendilerini farklı şekillerde ifade edecekleri için, planlanacak etkinliklerin de bu ihtiyaca cevap verecek çeşitlilikte olması gerekmektedir. Çocukların izledikleri/dinledikleri ile ilgili bireysel paylaşımlarda bulunması desteklenmelidir.</p> <p>Kazanım 10. Görsel materyalleri okur. (Göstergeleri: Görsel materyalleri inceler. Görsel materyalleri açıklar. Görsel materyallerle ilgili sorular sorar. Görsel materyallerle ilgili sorulara cevap verir. Görsel materyalleri kullanarak olay, öykü gibi kompozisyonlar oluşturur.) Açıklamaları: Bu kazanımda sözü edilen görsel materyaller; çocuğun çevresindeki resimleri, şekilleri, süslemeleri, fotoğrafları, tabloları, heykelleri, grafik, şemaları, harita ve krokileri kapsamaktadır. Bir resmi, fotoğrafı anlatmak, bir grafik, şekil ya da şemanın neye ait olduğunu, neyi gösterdiğini, çizgi ya da sütunların hangilerinin az ya da çok olduğunu açıklamaya yönelik etkinlikler görsel materyalleri okuma kazanımına ulaşmayı sağlayıcı etkinliklerdendir.</p> <p>SOSYAL VE DUYGUSAL GELİŞİMLE İLGİLİ KAZANIMLAR, GÖSTERGELERİ VE AÇIKLAMALARI</p> <p>Kazanım 3. Kendini yaratıcı yollarla ifade eder. (Göstergeleri: Duygu, düşünce ve hayallerini özgün yollarla ifade eder. Nesneleri alışılmışın dışında kullanır. Özgün özellikler taşıyan ürünler oluşturur.) Açıklamaları: Çocukların özgün özellikler taşıyan ürün oluşturması; duygularını, düşüncelerini ve hayallerini tamamen kendine özgü bir biçimde çalışmasına yansıtıp, yaratıcılığını kullanarak ürününü diğerlerininkinden farklı kılmasıdır. Bu amaçla, nesneleri alışılmışın dışında farklı şekillerde kullanabilecekleri, duygularını drama, oyun, dans, resim, müzik, şiir, öykü gibi yollarla gösterebilecekleri etkinlikler planlanmalıdır. Öğretmenin çocukların özgün ürün yapmasını beklemesinin yanı sıra onları değişik sanat dalları ile tanıştırması da önemlidir. Bu tanışma çevrenin olanakları elverdiğince gerçekleştirilebilir. Örneğin; resim veya heykel galerileri, müzeler, tarihi yerler ve binalar ziyaret edilebilir, bir ressam ya da hasır dokuma ustası sınıfa davet edilebilir ya da atölyesinde ziyaret edilebilir. Bunun yanı sıra müzik dinletilerine gitmek, doğal alanlara geziler düzenlemek gibi yaşantılar da önemsenmelidir.</p>
--	--

		<p>Kazanım 7. Bir işi ya da görevi başarmak için kendini güdüler. (Göstergeleri: Yetişkin yönlendirmesi olmadan bir işe başlar. Başladığı işi zamanında bitirmek için çaba gösterir.) Açıklamaları: Çocuğun herhangi bir yetişkin müdahalesi olmaksızın tamamen kendi özgür iradesiyle bir işe başlaması ve o işi bitirmesi için gerekli ortamın düzenlenmesi gerekmektedir. Çocuk kendine uygun ortam ve materyal sağlandığı ve uygun davranışlarla karşılaştığı sürece bir işi sürdürme ve tamamlama çabası göstereceğinden, öğretmen bu hususlara dikkat etmelidir.</p> <p>MOTOR GELİŞİMLE İLGİLİ KAZANIMLAR, GÖSTERGELERİ VE AÇIKLAMALARI</p> <p>Kazanım 4. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. (Göstergeleri: Nesneleri toplar. Nesneleri kaptan kaba boşaltır. Nesneleri üst üste / yan yana / iç içe dizer. Nesneleri takar, çıkarır, ipe vb. dizer. Nesneleri değişik malzemelerle bağlar. Nesneleri yeni şekiller oluşturacak biçimde bir araya getirir. Malzemeleri keser, yapıştırır, değişik şekillerde katlar. Değişik malzemeler kullanarak resim yapar. Nesneleri kopartır/yırtar, sıkar, çeker/gerer, açar/kapar, döndürür. Malzemelere elleriyle şekil verir. Malzemelere araç kullanarak şekil verir. Kalem doğru tutar, kalem kontrolünü sağlar, çizgileri istenilen nitelikte çizer.) Açıklamaları: Nesneleri ipe dizerken; her çeşit ip, renkli hediye paketi şeritleri, kurdeleler; dizilecek nesne olarak da her renk ve boydaki boncuklar, delikli pullar, boş makaralar, düğmeler vb. kullanılabilir. Malzemelere şekil verirken kullanılacak araçlar; makas, yapıştırıcı, fırça, boyalar, kalem vb. olabilir. Çocuklardan bu araçları kullanarak yönergeye uygun çizgiler (yatay, dikey, dairesel çizgiler gibi) ve değişik şekiller çizmesi beklenir. Nesneleri takıp çıkarmak için araç olarak; mandal, çıt-çıt, düğme, fermuar, toka kullanılabilir. Kalem doğru kullanımı ile beklenen, kalemin ucundan 2cm. kadar yukarıdan başparmak ve işaret parmağı ile kavranarak eğik biçimde tutulup, diğer üç parmak ile desteklenmesidir. Çizgi çalışmaları sırasında kesik ve köşeli çizgi çalışmalarının yanı sıra yuvarlak ve sürekli çizgi çalışmaları yaptırmaları, çizgi çizerken çocukların mümkün olduğunca ellerini çizdikleri çizgiden kaldırmamaları, yani sürekliliği bozmamaları konusunda özen göstermeleri gerekmektedir.</p> <p>ÖZBAKIM BECERİLERİYLE İLGİLİ KAZANIMLAR, GÖSTERGELERİ VE AÇIKLAMALARI</p> <p>Kazanım 1. Bedeniyle ilgili temizlik kurallarını uygular. (Göstergeleri: Saçını tarar, dişini fırçalar, elini, yüzünü yıkar, tuvalet gereksinimine yönelik işleri yapar.) Açıklamaları: Çocuğun yaşının büyümesiyle birlikte yetişkin desteği azaltılarak, beden temizliğine ilişkin davranışları göstermesi beklenmektedir.</p>
--	--	---

		<p>Kazanım 3. Yaşam alanlarında gerekli düzenlemeler yapar. (Göstergeleri: Ev ve okuldaki eşyaları temiz ve özenle kullanır, toplar, katlar, asar, yerleştirir.) Açıklamaları: Çocukların bu becerileri kazanabilmeleri için deneme yapabilecekleri eğitim ortamları düzenlenmeli ve aile iletişim etkinlikleri aracılığıyla bu konulara evde de özen gösterilmesi istenmelidir.</p> <p>Kazanım 8. Sağlığı ile ilgili önlemler alır. (Göstergeleri: Sağlığını korumak için yapması gerekenleri söyler. Sağlığına dikkat etmediğinde ortaya çıkabilecek sonuçları açıklar. Sağlığını korumak için gerekenleri yapar.) Açıklamaları: Sağlıklı yaşamın en önemli koşullarının yeterli ve dengeli beslenme, yeterince dinlenme/uyku ve gerekli beden hareketlerini yapma olduğu unutulmamalıdır. Etkinliklerde çocukların bu konulardaki düşüncelerini/bilgilerini ifade etmelerine fırsat verilmelidir. Doğru tutumlar kazanabilmeleri için gerekli önlemler alınmalıdır. Sık rastlanan çocuk hastalıkları, bunlardan korunma yolları ve sağaltım yolları hakkında bilgilendirici etkinlikler yapılmalıdır. Bu konular aile katılımı etkinliklerinde de ele alınmalıdır.</p>
Seviye	<i>Hedef öğrencilerin bulunduğu eğitim kademeleri/sınıfı</i>	Okul Öncesi Öğrencileri
Süre	<p><i>STEAM derslerinin toplam süresi (Ders saati)</i></p> <p><i>Ör: 80 dk. (2 ders saati)</i></p>	<p>6 etkinlik saati(50 dk)</p> <p>300 Dakika</p>
Beceriler	<i>21. yüzyıl 4C becerilerinden geliştirilecekler: Yaratıcılık, İletişim, İşbirliği, Eleştirel Düşünme</i>	<p>Problem Çözme ve Yaratıcılık: Öğrenciler sunulan problemi çözmek için çevrelerinde ki durumlara dikkat eder, merak eder, gözlemler, araştırmaya ve keşfetmeye yönelir.</p> <p>İşbirliği: Gruplar halinde çalışan öğrenciler, grup arkadaşlarına fikirlerini açıklar ve onların fikirlerini değerlendirirler. Bu sayede birlikte çalışma becerileri gelişir.</p>

		<p>İletişim: Kendilerine güvenerek kendilerini yaratıcı bir şekilde ifade ederler. Birbirleri ile fikir paylaşımında bulunur, sunum yaparlar.</p> <p>Mühendislik Tasarım Becerileri: Mühendislik odaklı tasarım sürecini yürütür. Tasarıma yönelik problemleri çözer ve çözüm yollarını test eder.</p>
--	--	--

Hazırlık		
Genel Bakış	<i>Problem durumunun ve öğrenme senaryosunun açıklandığı bölüm (gerçek dünya problemi, öğrenme etkinlikleri, değerlendirme, vb.)</i>	<p>Dezavantajlı bireyler topluma entegre olurken yaşadığı ulaşım araçlarına erişim zorluğu yaşamaktadırlar. Bu durumun önüne geçmek için ulaşımında kolay ve güvenli bir yolculuk sağlamaları için maliyeti uygun olan hareketli rampaların büyük otobüs ve minibüslere yaygınlaştırılarak hayatın bir parçası haline getirilmesi amaçlanmıştır. Çocukların konuya dikkatini çekmek için değerler eğitimi kazanımlarında engelli bireylerin yaşadığı zorluklar anlatılarak engelli bireylerin bulunduğu rehabilitasyon merkezlerine gezi düzenlenmiştir. Daha sonra akranları olan dezavantajlı çocuklarla şehir gezisi sırasında otobüse binerken tekerlekli sandalye kullanan akranların başkalarının fiziksel yardımına ihtiyaç duyduklarını görmüşlerdir. Problem durumu fark etmeleri sağlandıktan sonra neler yapılabileceği öğretmen rehberinde beyin fırtınası yapılarak çözüm yolları tartışılmıştır.</p> <p>Okul öncesi ve ilkokul çağındaki çocukların; topluma duyarlı olmaları, dezavantajlı bireylerin farkına varıp hayatlarını kolaylaştırmak için sorumluluk bilinci kazanması, problem durumu karşısında çözüm odaklı düşünme biçimine sahip olması, proje tabanlı öğrenme ortamının okullarda uygulanabilirliğinin artırılması.</p>
Öğrenme Yaklaşımı	<i>İşbirlikli öğrenme, aktif öğrenme, problem temelli öğrenme, proje temelli öğrenme, oyun temelli öğrenme, oyunlaştırma, hikayeleştirme vb. (Bu bölümde yazdığınız öğrenme yaklaşımlarının "Öğrenme Etkinlikleri" bölümüyle tutarlı olmasına dikkat ediniz.)</i>	<p>Problem temelli öğrenme</p> <p>Proje temelli öğrenme</p> <p>İşbirlikli Öğrenme</p> <p>Aktif Öğrenme</p>
Görevler	<i>Öğretmen ve öğrenciden öğrenme süreçlerinde beklenen rollerin tanımlandığı bölüm</i>	Öğretmen problem durumunun belirlenmesi, çözüm yollarının tartışılması ve kararlaştırılması, tasarımın çizilmesi ve prototipin tasarlanması aşamasında öğrencilere rehberlik eder.

		Öğrenciler problem durumun belirlenmesinden prototipin değerlendirilmesine kadar tüm aşamalarda aktif rol alırlar.
Araçlar/ Teknolojiler	<i>Etkileşimli tahta, tablet, EBA vb. belirtildiği bölüm (https://ogmmateryal.eba.gov.tr/kitap/web2/index.html kaynağından yararlanılabilir).</i>	Hikaye Kitabı, Bilgisayar, Eğitici videolar, EBA
Materyaller	<i>Varsa kullanılan fiziki materyaller</i>	Özel gereksinimli bireyle Hikaye Kitabı, makas, yapıştırıcı, artık materyaller, ip, kablo, mukavva, boya, eliş kağıdı.
Eba Linkleri	<i>İlgili EBA bağlantıları</i>	https://www.eba.gov.tr/video/izle/3132362a83503e14f41188b5cdde6cf03f1b664d50001 https://egitimdebirlikteyiz.meb.gov.tr/Materyaller/Cocuk_Oykuleri/Ucirtma_Seven_Arda

Uygulama		
Öğrenme Etkinlikleri	<p><i>Öğrenciler tarafından her derste gerçekleştirilecek öğrenme etkinliklerinin açıklandığı bölüm. Her etkinliğin altına bu etkinliklerle geliştirilecek 21. Yüzyıl becerileri açıklanmalıdır. Etkinliklerde kullanılacak teknolojilerde etkinliklerin altında ifade edilmelidir.</i></p>	<p>1. Gün: Özel gereksinimli bireylerin yaşadığı zorlukla alakalı sorular sorularak daha sonrasında Uçurtma Seven Arda hikayesi anlatılarak bir dünya sorunu olan, ulaşma erişim kolaylığı üzerinde durulur. Öğrencilerin ulaşma erişim sınırlılığını ortadan kaldırmaya yönelik yapılması gereken davranışlarına dikkat çekilir. Okulda özel gereksinimli birey için en ulaşılmaz olan mekanlar sorulur ortadan kaldırılması için neler yapılacağı sorulur. Buna çözüm yolu bulmak için öneriler paylaşılır. Ertesi gün okulda fikirlerini arkadaşları ile paylaşmak üzere öğrenciler problemin çözümüne yönelik aileleri ile beraber araştırma yaparlar. 2 etkinlik saat(100 dk) Kullanılan Beceriler: Beyin fırtınası, iletişim Kullanılan Öğrenme Yaklaşımı: Problem Temelli Öğrenme</p> <p>2. Gün: Öğrenciler gruplara ayrılarak araştırdıkları çözüm yollarını grup arkadaşları ile paylaşır. Her grup kendi çözüm yolunu sınıfta dile getirir ve içlerinden en çok oy alan çözüm yolu seçilir. 1 etkinlik saati(50 dk) Kullanılan Beceriler: Eleştirel düşünme, yaratıcılık, iletişim Kullanılan Öğrenme Yaklaşımı: Problem Temelli Öğrenme</p> <p>Seçilen çözüm yoluna yönelik her grup boya kalemleri ve kâğıtları kullanarak kendi tasarımlarını çizer. Çizilen tasarımlar üzerinden karton, mukavva, makas, artık materyaller, yapıştırıcı,vb. malzemeleri kullanarak kendi prototiplerini yaparlar.2 etkinlik saat(100 dk) Kullanılan Beceriler: Yaratıcılık, işbirliği, Mühendislik tasarım becerileri Kullanılan Öğrenme Yaklaşımı: Proje Temelli Öğrenme, İşbirlikçi Öğrenme</p> <p>3. Gün: Her grup önceki gün hazırladığı prototiplerini diğer gruplara sunarlar. Yapılan sunumlarda öğretmen rehberliğinde yapılan öğrenci geri bildirimleri ve öğretmen grup değerlendirme rubriği ile değerlendirme yapılır ile gerekli düzeltmeler yapılır. 1 etkinlik saati(50 dk) Kullanılan Beceriler: İşbirliği, İletişim, Eleştirel Düşünme Kullanılan Öğrenme Yaklaşımı: Proje Temelli Öğrenme, Aktif Öğrenme</p>

Değerlendirme	<i>Öğrencilerin öğrenme süreçlerinin değerlendirme çalışmaları ile ilgili bilgi verilen bölüm</i>	Öğrencilerin grupları değerlendirme kartları (çizimle) Grup değerlendirme rubriği (Öğretmen geri bildirimi)
----------------------	---	---

Referans		
İlgili Kaynaklar	<i>Yararlanılan web sitelerine referans verilen bölüm</i>	https://egitimdebirlikteyiz.meb.gov.tr/ https://erisilebilirlik.prohes.com.tr/blog/herkes-icin-erisilebilir-evrensel-tasarim/25 https://www.eba.gov.tr/video/izle/3132362a83503e14f41188b5cdde6cf03f1b664d50001 https://egitimdebirlikteyiz.meb.gov.tr/Materyaller/Cocuk_Oykuleri/Ucirtma_Seven_Arda
Kaynakça	<i>Yararlanılan bilimsel kaynaklara referans verilen bölüm</i>	<p>Akkok, F (1984) Davranışsal yaklaşıma dayalı an ne-baba rehberliğinin öğretilebilir çocukların ozbakım becerilerinin gelişimine etkisi. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Angara Üniversitesi</p> <p>Baker, B, L (1980) Training parents as teachers of their developmental!y disabled children S Salzmger, J Antrobus ve J Glick (Eds), The ecosystem of the sick child. 210216 New York Academic Press</p> <p>AA MR/ Amencan Association on Mental Retardation (1993) Mental retardation: Definition, classification and systems of supports (ogsupports) Washington, DC Published by AAMR,</p>