|  |  |
| --- | --- |
| **Okul** | SÖKE CAFER EFE MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ |
| **Öğretmen** | Havva Zeybek Şentaş, Seçim Atagün, Elmas Demirel, Özlem Göncü, Fatma Alper |
| **Sınıf** | 10.sınıflar |
| **Ders** | Tekstil Lifleri |
| **Öğrenme Hikâyesi** | Geri Dönüşüm |
| **Müfredat Konusu** | Çevre |
| **Ne Öğreneceğiz** | 1. Suni (rejenere) lifleri tanıma testleri ile ayırt etme.2. Sentetik lifleri tanıma testleri ile ayırt etme3. Sentyetik Liflerden üretilen iplikler ve kullanım alanlarını öğrenme.4. Sentetik liflerin insan sağlığı üzerindeki olumsuz etkileri hakkında bilgi edinme5.Ülkemizdeki Naylon Poşet Kirlenmesine dikkat çekerek, doğaya yardım etmek.6.Tüketiciyi Bilinçlendirmek. 7.Gıda erozyonunun önüne geçmek.8.Yeni Meslek Dallarının oluşmasını sağlamak |
| 1. **Araçlar**
 | Poster my wall, canva, weebly, prize, caleameo, kizoa, emaze, padlet, photopeach, Skype,sosyal ağlar, Go animate, Blabberize, Edpuzzle, weebly, powton, tondoo, Pooplet, bubbles, Kamera, cep telefonu, videolar, team up, Tricider, Matrix diyagramı. |
| 1. **Hayal Et**
 | Öğrenciler geri dönüşümü olan ve çevreye zarar veren maddeleri gözlemler ve belirler. Bu ölçüde gruplar oluştururlar. |
| 1. **Araştır**
 | Gruplar geri dönüşüm hakkında yaşadıkları bölgede araştırmalar yaparlar. |
| 1. **Yansıt**
 | Geri dönüşüm maddeleri ile ilgili bilinci test etme anketi uygulanır. Elde edilen veriler değerlendirilir |
| 1. **Haritalama**
 | Elde edilen verileri beyin fırtınası yoluyla gruplar ile paylaşır. |
| 1. **Yap**
 | Gruplar Web 2.0 araçları kullanılarak geri dönüşüm maddelerinin geri kazanılması ile ilgili video, animasyonlar vb. Hazırlar. |
| 1. **İşbirliği**
 | Yerel yönetimlerden ve sivil toplum kuruluşlarından uzmanlar davet edilir. Onların da görüşleri alınarak ortaya çıkarılan ürünlere son şeklini verir. |
| 1. **Göster**
 | Yapılan çalışmaları Web 2.0 araçlarını kullanarak velilere, akranlarına, sivil toplum kuruluşlarından davet edilen kişilere sunar. |
| 1. **Değerlendirme**
 | * Beceri Temelli Öğrenme
* Tasarım temelli öğrenme
* Proje Tabanlı Öğrenme
* İşbirliğine Dayalı Öğrenme
* Sorgulama Tabanlı Öğrenme
* Sunum Becerileri
* Takım Çalışması
* Yöntem Geliştirme ve yaratıcılık
* Teknoloji Kullanımı

Modelleme |