

Dijitalleştirilmiş Oyunlaştırma Araçlarıyla Engelli Öğrencilere Tarih Öğretimi (Ders planları)





Dijitalleştirilmiş Oyunlaştırma Araçlarıyla Engelli Öğrencilere Tarih Öğretimi

Proje referans numarası: **2021-1-PL01-KA220-SCH-000023916**

Başlangıç tarihi: 01-11-2021 Bitiş tarihi: 01-11-2023

PROJE SONUCU 2

Ders planları

(dahili kullanım için)



Proje konsorsiyumu tarafından hazırlanmıştır
2022



Creative Commons Licence:



<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode>



Współfinansowane przez
Unię Europejską



Tarih dersi planları:

1) ABD'deki Medeni Haklar (1865-1992) (Türkiye)

Dijitalleştirilmiş Oyunlaştırma Araçlarıyla Engelli Öğrencilere Tarih Öğretimi
DERS PLANI
Konu: ABD'de Medeni Haklar (1865-1992)
Konu : Tarih Süre: 20 - 40 dk Yaş: tümü
Hedefler : Öğrenciler, 1865'ten 1992'ye kadar Amerika Birleşik Devletleri'ndeki Sivil Haklar Hareketinin olaylarını ve kilit figürlerini anlayacaklar Öğrenciler, ses tabanlı oyun tabanlı öğrenmeyi kullanarak eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerini geliştireceklerdir Öğrenciler, akranlarıyla işbirliği içinde çalışırken betimleyici dil ve iletişim becerilerini geliştireceklerdir
Sonuçlar : Öğrenci (engelliliğin derecesine ve türüne bağlı olarak): <ul style="list-style-type: none">- derste sunulan grafiklere tepki verir- bir isme veya etkinliğe grafik atayabilir- belirli bir konuda basit bir ifade oluşturabilir- belirli bir konu hakkında bir ifade oluşturabilir ve kaynak materyallerle tamamlayabilir
Malzemeler: Sivil Haklar Hareketinin kilit isimleriyle yapılan konuşmaların ve röportajların ses kayıtları (örneğin Martin Luther King Jr., Malcolm X, Rosa Parks) Sivil Haklar Hareketi ile ilgili tarihi olayların ses kayıtları (örneğin Montgomery Otobüs Boykotu, 1964 Sivil Haklar Yasası) Braille etiketleriyle tanımlanan farklı konumlara sahip oyun tahtası veya Amerika Birleşik Devletleri haritası Farklı karakterleri veya grupları (ör. Aktivistler, politikacılar, ayrımcılar) temsil etmek için küçük plastik figürler veya halkalar gibi oyun parçaları Yazma materyalleri (ör. Braille yazarı, not alma cihazı)
Web Kaynakları : https://www.history.com/topics/black-history/civil-rights-movement https://www.britannica.com/event/American-civil-rights-movement https://www.youtube.com/watch?v=URxwe6LPvkM https://www.youtube.com/watch?v=IB0i6bJljw https://www.youtube.com/watch?v=9ppTiyxFSs0
Etkinlikler:



- a) **Ders Öncesi Etkinlikler-** Toplum, bilim, bilgi ve teknoloji bağlamında önceki tarihsel dönemlerin kısa özellikleri
- b) Öğrencilerin soru sorarak veya hazır grafikler sunarak aktif hale getirilmesi

Ders Etkinlikleri

- 1) Amerika Birleşik Devletleri'ndeki Medeni Haklar Hareketinin temel tarihini, ses kayıtları ve açıklayıcı dilin bir kombinasyonunu kullanarak gözden geçirerek başlayın.
- 2) Sınıfı 3-4 öğrenciden oluşan gruplara ayırın. Her gruba, farklı karakterleri veya grupları temsil edecek bir oyun tahtası veya Amerika Birleşik Devletleri haritası ve oyun parçaları verilecektir.
- 3) Her grubun Medeni Haklar Hareketine dahil olan farklı bir grup veya birey rolünü üstleneceğini ve belirli hedefleri tamamlamak için diğer gruplarla rekabet edeceğini açıklayarak oyunu tanıtır. Oyun turlarda oynanacak ve her tur harekette farklı bir yılı veya kilit olayı temsil edecek.
- 4) Her turun başında, her grup Medeni Haklar Hareketi ile ilgili tarihi bir olayın ses kaydını dinleyecektir. Grup daha sonra olaya nasıl tepki vereceğini ve hedeflerini nasıl etkileyeceğini tartışmak ve strateji oluşturmak için açıklayıcı bir dil kullanmalıdır.
- 5) Her grup kararlarını verdikten sonra öğretmen oyunun "anlatıcısı" olarak hareket edecek ve her olayın sonucunu ve bunun farklı grupların hedeflerini nasıl etkilediğini anlatacaktır.
- 6) Her turun sonunda, öğrenciler kararlarını ve bunun hareket içindeki ilerlemelerini nasıl etkilediğini yansıtmak için açıklayıcı bir dil kullanacaklardır.
- 7) Oyun, Medeni Haklar Hareketinin son olayına ulaşana kadar birkaç tur devam eder.
- 8) Son olarak, her grup kendi grubunun veya bireyin Medeni Haklar Hareketindeki rolü ve hareketin onları nasıl etkilediği hakkında kısa bir sözlü sunum sunacaktır.

Ders Sonrası Etkinlik

- a) Edinilen bilgiyi derinleştirebilir
- b) Öğrenci öğretmene danışabilir

Değerlendirme

Oyun sırasında öğrenciyi gözlemleyin ve gözlemleri biçimlendirici değerlendirme için kullanın. Katılımcılar, oyundaki deneyimleri ve öğrendikleri hakkında bir yansıma ödevi tamamlayacaklar. Son sunumlar içerik, dil kullanımı ve sunum becerilerine göre derecelendirilecektir.

2) Tudor Ortası Krizleri (1536-1569) (Bilinmeyen)



3) I. Dünya Savaşı (Romanya)

Dijitalleştirilmiş Oyunlaştırma Araçlarıyla Engelli Öğrencilere Tarih Öğretimi
DERS PLANI
Tema: Birinci Dünya Savaşı
Ders: Tarih Süre: 50 dakika / ders Yaş: 12 yaş ve üstü öğrenciler için;
Hedefler : 1. Bir harita üzerinde, İlk ww'nin ana ön hatlarını bulmak için 2. İttifak ittifakının ana üyesini ve Merkezi Güçleri ve ana savaşları belirlemek,
Sonuçlar: Birinci Dünya Savaşı hakkında genel fikirleri bilmek; İlgili bazı devletlerin davranışları ve siyasi kararları hakkında görüş bildirmek ; I. Dünya Savaşı hakkındaki bilgileri seçmek, düzenlemek ve anlamak için farklı kaynakları kullanmak.
Malzemeler: Tarihsel haritalar, atlas, çalışma sayfaları, zihin haritalama, ses-video sunumu, interaktif beyaz tahta, oyun tabanlı öğrenme platformları, eğitim teknolojisi olarak kullanılır (Kahoot, Öğrenme Uygulaması).
Kaynakça: https://www.youtube.com/watch?v=24i4ncHuf6A https://www.youtube.com/watch?v=VNs7tdO_Ho0 https://www.youtube.com/watch?v=-GsolnXOiBg&t=247s https://www.youtube.com/watch?v=soFhWkxSZAY https://www.theworldwar.org/interactive-map (etkileşimli küresel WW I haritası) https://www.abmc.gov/sites/default/files/interactive/interactive_files/WW1/index.html (World War I Visual History)
Ders öncesi etkinlikler: - görüşülen kişinin koltuğu - buz kırıcı oyunu - Sunum 1 Öğretmen, Birinci Dünya Savaşı'nın patlak vermesine yol açacak ana nedenleri sunar https://www.youtube.com/watch?v=24i4ncHuf6A Filmi izledikten sonra öğrencilerle tartışılması önerilen sorular: - Bir veldiaht prensin suikastı neden bir dünya savaşı başlattı? - Savaştan kaçınılabilir miydi? Her savaşçının savaşı başlatmadaki rolü neydi? Önerilen aktivite - Videoyu dikkatlice izleyin ve Birinci Dünya Savaşı'nın nedenleriyle ilgili bir zihin haritalamasını tamamlayın. (ek 1 - Nedenler-birinci dünya savaşı-zihin haritalaması) Biçimlendirici değerlendirme - bölüm 1 https://learningapps.org/watch?v=p8catbrsk23 - Sunum 2 https://www.youtube.com/watch?v=-GsolnXOiBg&t=247s (1:07 – 4:04) öğretmen, Savaşın 4 yılı boyunca olayların ardıllığını sunar. (Her öğretmen olayları çocukların ilgi alanlarına göre seçebilir) https://www.abmc.gov/sites/default/files/interactive/interactive_files/WW1/index.html (World War I Visual History)



Filmi izledikten sonra öğrencilerle tartışılacak konular için öneriler: g- the main alliances; - the main battles of the war; - the entry of the USA into the war and the change in the balance of forces;

Önerilen aktiviteler:

Yerelleştirme ve dernekler (İttifaklar haritası) oyununu oynayın veya haritaya dikkatlice bakın ve Birinci Dünya Savaşı'nda kurulan ittifaklarla bir zihin haritası oluşturun

<https://learningapps.org/watch?v=pg9js2u4523>

Etkileşimli bir küresel Dünya Savaşı haritasında yerelleştirme.

(<https://www.theworldwar.org/interactive-map>)

Biçimlendirici değerlendirme - bölüm 2.

Ülkelerin ilgili ittifakla ortaklık oyunu.

<https://learningapps.org/watch?v=pgn2v8ict23>

Ana savaşların ilgili cephelerle ilişkilendirilmesi oyunu.

<https://learningapps.org/watch?v=p0cgq61sc23>

- Sunum 3:

Öğretmen, 1ww'nin sonuçları, barış anlaşmaları ve dünyaya getirdikleri değişiklikler hakkında konuşuyor

<https://www.youtube.com/watch?v=soFhWkxSZAY>

Filmi izledikten sonra öğrencilerle tartışılacak sorular için öneriler:

- itilaf savaşı nasıl kazanmayı başardı? - kazanan ülkelere ne oldu? - Kaybeden ülkeler için sonuçları nelerdi?

Ders sonrası etkinlik / Ödev

Öneri

<https://create.kahoot.it/share/first-world-war/0cba3c2a-3c9d-44f0-8fff-89ebf276c162>

Ders sonrası etkinlik / Ödev

Öğrencilerden Birinci Dünya Savaşı'nın başka bir sonunu hayal etmeleri ve sunmaları istendi.

Özet değerlendirme

Zaman çizelgesi Birinci Dünya Savaşı derneği oyunu.

<https://learningapps.org/watch?v=pn5dwtv4i23>

3) İkinci Dünya Savaşı (Romanya)

Dijitalleştirilmiş Oyunlaştırma Araçlarıyla Engelli Öğrencilere Tarih Öğretimi
DERS PLANI
Tema: İkinci Dünya Savaşı
Disiplin: Tarih
Süre: 50 dakika / 2 ders
Yaş: 12 yaş ve üstü öğrenciler için;
Amaç : <ol style="list-style-type: none">İkinci Dünya Savaşı'nın nedenlerini ve etkilerini tespit etmek, tarihsel kayıtları dinlemek ve tartışmak.İttifakları ve İkinci Dünya Savaşı sırasında meydana gelen ana olayları belirlemek.Almanya'nın genişlemesi lehinde ve aleyhine argümanlar öne sürerek tüm dünya üzerindeki olumsuz etkilerine işaret eder.
İzlenen sonuçlar: <p>Öğrenciler, ikinci Savaş Dünyası hakkındaki verileri elde etmek, seçmek, organize etmek ve anlamak için farklı kaynaklar ve araçlar kullanacaklardır.</p> <p>İkinci Dünya Savaşı'nın Etkileri (Soğuk Savaş, Komünist ve Demokratik Devletler, BM, Holokost)</p>



Malzemeler:

Tarihsel haritalar, atlas, çalışma sayfaları, zihin haritalama, sesli-görüntülü sunum, dünya haritası, ilgili devletlerin bayraklarıyla renkli gözlükler, interaktif beyaz tahta, eğitim teknolojisi olarak kullanılan oyun tabanlı öğrenme platformları (Kahoot, Öğrenme Uygulaması)

Kaynaklar:

<https://www.lcps.org/cms/lib/VA01000195/Centricity/Domain/10599/Causes%20of%20WWII.pdf>

pitch.com/public/98998288-ada4-4a82-ac84-9164c2eccbd7

<https://www.youtube.com/watch?v=-pxfDu98VcQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=DNV8enpVwok>

<https://youtu.be/HUqy-OQvVtl>

<https://historicalmapchart.net/europe-world-war-2.html>

(etkileşimli küresel Dünya Savaşı II haritası)

https://www.abmc.gov/sites/default/files/interactive/interactive_files/WW2/index.html

(World War II Visual History)

Ders 1

Ders öncesi etkinlikler:

- hareket oyunları - küçük ordu eğitimi
- devlet sembollerinin dünya haritasına yerleştirilmesi

- Sunum 1

Öğretmen, Birinci Dünya Savaşı'nın sonunda Almanya ve ABD'nin durumunu ve II. Dünya Savaşı'nın patlak vermesine yol açan bazı durumları kısaca

[sunarhttps://www.lcps.org/cms/lib/VA01000195/Centricity/Domain/10599/Causes%20of%20WWII.pdf](https://www.lcps.org/cms/lib/VA01000195/Centricity/Domain/10599/Causes%20of%20WWII.pdf)

<https://www.youtube.com/watch?v=-pxfDu98VcQ>

Filmi izledikten sonra öğrencilerle tartışılacak sorular için öneriler:

Fransa, Almanya'ya karşı daha hoşgörülü olsaydı bir savaş olur muydu?

Hitler'in iktidara gelmesi, II. Dünya Savaşı'nın patlak vermesini nasıl etkiledi?

Biçimlendirici değerlendirme - bölüm 1 <https://learningapps.org/watch?v=piojfrpj23>

- Sunum 2

Giriş: Öğretmen, öğrencilerle İkinci Dünya Savaşı'nın başlangıcından ABD'nin savaşa girişine kadar olan olaylar dizisi hakkında konuşur.Link <https://youtu.be/HUqy-OQvVtl> (start - 1.36)

(Her öğretmen olayları çocukların ilgi alanlarına göre seçebilir)

https://www.abmc.gov/sites/default/files/interactive/interactive_files/WW2/index.html

(WW II Visual History)

Filmi izledikten sonra öğrencilerle tartışılacak sorular için öneriler:

- 1941 yılına kadar Almanya tarafından fethedilen bölgeler hangileriydi? ;
- Almanya'nın SSCB'ye saldırısı savaşın gidişatını nasıl etkiledi? ;
- ABD'nin savaşa girmesi gerekli bir olay mıydı?

Önerilen aktiviteler:

Öğrenciler ittifakların baş liderleri ve mensup oldukları ülkelerle bir sunum (zihin haritalama) izleyebilir, seslerini dinleyebilirler.pitch.com/public/98998288-ada4-4a82-ac84-9164c2eccbd7

Etkileşimli bir küresel Dünya Savaşı II haritasında yerelleştirme.

<https://historicalmapchart.net/europe-world-war-2.html>

Ülkelerin ilgili ittifakla ortaklık oyunu.

<https://learningapps.org/watch?v=pxn0sr8nc23>

Doğru cevabı seçin – İkinci Dünya Savaşı'nın iki ana olayı

<https://learningapps.org/watch?v=pjwfffy9j23>

- Sunum 3. Giriş: Almanya'nın yenilgisine yol açan kampanyalar kısaca sunulmuştur

<https://youtu.be/HUqy-OQvVtl> (1.37 - end)



Filmi izledikten sonra öğrencilerle tartışılacak konular için öneriler:

- 1942-1945 yılları arasında yapılan önemli savaşlar; - Holokost; - Almanya'nın yenilgisi; - atom bombasının ortaya çıkışı; - yeni bir askeri döneme giriş;

Ders 2 / Önerilen aktiviteler:

1. Öğrenciler takımlara ayrılır, sınıf bir savaş odası gibi kurulur, masalar merkezde birleştirilir, geniş formatlı bir dünya haritası. ve savaşçıların bayrakları ve askeri birliklerin adı ile oyun parçaları.

Öğrenciler, savaşın en büyük kampanyalarından birinin ortaya çıkışını, diğer olası kararlar lehine kilit noktalarda tartışarak ve savaşın ortaya çıkmasına olası alternatifler sunmaya çalışarak yeniden yaratacaklar.

2. masa oyunları

https://drive.google.com/file/d/1hUYCL6ZXRd9XkNC75_R1d2UvnA44zh8Y/view?usp=sharing

Değerlendirme

<https://leonardglobal.weebly.com/interactive-world-war-ii-map.html> (click on the map to follow the unfolding of the events)

<https://create.kahoot.it/share/world-war-ii/2526e319-c026-4863-804d-b64b1f704db3>

Ders sonrası etkinlik / Ödev?

- Öğrencilerden bir ülke seçmeleri ve mevcut herhangi bir bilgi kaynağını kullanarak savaştan kurtulmak için alınan önlemleri incelemeleri istenir.

Özet değerlendirme <https://learningapps.org/display?v=pvho1iov523>

3) Soğuk Savaş (Makedonya)

Dijitalleştirilmiş Oyunlaştırma Araçlarıyla Engelli Öğrencilere Tarih Öğretimi
DERS PLANI
Konu: SOĞUK SAVAŞ
Konu : Tarihçe
Süre: 1 saat
Yaş: 11-15 yaş
Hedefler : <ul style="list-style-type: none">• Soğuk Savaşın nedenlerini ve zaman çizelgesini anlayın.• Komünizm ve Demokrasi / Kapitalizm arasındaki temel çatışmayı tanıyın.• Komünizme duyulan endişenin Birleşik Devletlerdeki yaşamı nasıl etkilediğini eleştirmek
Sonuçlar : Soğuk savaş hakkında bilgi edinme
Malzemeler: Powerpoint sunumu Görme engelliler ve disleksili öğrenciler için sesli materyaller Görme engelliler için dokunsal resimler, (dokunsal) haritalar İşitme engelli öğrenciler için işaret dili içeren videolar Etkisiz devre dışı bırakılanlar için basit içerik ve renkli sayfalarPrepare 3D printed materials



Web Kaynakları :

<https://www.teachingexpertise.com/classroom-ideas/cold-war-activities-for-middle-school/>
<https://mi01000971.schoolwires.net/cms/lib/Mi01000971/Centricity/Domain/264/Cold%20War%20Intro%20WH%2014%20PPT--2017--MAIN.pdf>
https://www.youtube.com/watch?v=C_EEIV3lepg&t=16s - COLD WAR on English sign language
<https://cults3d.com/en/tags/cold%20war> - free 3D samples for „Cold war,,

Etkinlikler:

Ders Öncesi Etkinlikler

Derse sözlü girişle başlayın „Soğuk savaş,, ve bu video ile:

<https://www.youtube.com/watch?v=wbl0ILaANnc>

Videodan sonra öğrencilere şu soruları sorun:

Soğuk Savaş, ekonomi ve bilgi açısından zaten nasıl savaşıyordu? Truman'ın Sovyetler'e göndermeye çalıştığı mesajı en iyi nasıl tarif edersiniz? Bu mesajı ne motive etti? Sovyetler tarafından kuşatma fikrine nasıl meydan okundu?

Ders Etkinlikleri

Okul sınıfını 2 tarafa bölün. Ardından, hem Amerika Birleşik Devletleri hem de Sovyetler Birliği'nin farklı kamu politikalarının yanı sıra başarıları ve liderleri okuyun. Öğrencilerin her iki tarafın ne yaptığını / söylediğini düşündüklerini görmek için öğrencinin sınıfın yanına yürümesini sağlayın! Öğrencileri küçük gruplara ayırın ve onlarla oyun oynayın, öğrencilerin Soğuk savaş sırasında önemli kişiler ve durumlar için "tarih kartları" oluşturmaları gerekecektir,,. Kartta bir resim (çok fazla ayrıntı olmadan) ve kısa metin (görsel l'iniz varsa Braille'de de yapılmış, sınıfta eşleştirilmiş öğrenciler) olacaktır. Her grup kartını sınıfla paylaşacak ve bilgiyi pekiştirmek için asacak!

Ders Sonrası Etkinlik

Dersi dramatize ederek bitirin „ Soğuk savaş,, Her öğrenci bir rol alacak, ve sırasında olanlarla ilgili kısa drama yapacaklar „ Soğuk savaş,,

Değerlendirme

Büyük dönemi / olayı doğru bir şekilde özetleyen altyazılı bir resim çizin.

Dönemin önemli olaylarını doğru bir şekilde özetleyen bir çizgi roman çizin. Gerekirse resimleriniz açıklamak için altyazıları kullanın.

O olayın ustalığını göstermek için geleneksel bir sınava girin.

https://www.lcps.org/cms/lib4/VA01000195/Centricity/Domain/3290/v2_Cold%20War%20Assessments.pdf

4) Saniye Devrimi (Hollanda, Polonya)

Dijitalleştirilmiş Oyunlaştırma Araçlarıyla Engelli Öğrencilere Tarih Öğretimi

DERS PLANI



Konu: Sanayi Devrimi (18. ve 19. Yüzyıl)		
Konu :	Vatandaşların ve buhar makinelerinin Sanayileşme zamanı veya 19. yüzyıl 1800 - 1900	Sanayi devrimi ve kurtuluş hareketlerinin yükselişi
	<ul style="list-style-type: none">• En Yeni Dönem: ondokuzuncu yüzyıl• Fransız ve sanayi devrimi (1789 - 1914)	<ul style="list-style-type: none">• İlk demiryolu 1839• Çocuk işçiliğine karşı direniş 19. yüzyıl• Vincent van Gogh 1853-1890
Süre:> 10 ders		
Yaş: 10-12 yaş		
Amaçlar: Öğrenciler, interaktif oyunlar ve etkinliklerle Sanayi Devrimi ve bunun toplum üzerindeki etkisini öğreneceklerdir.		
<p>Kaynaklar</p> <p>Mevcut kaynaklara ek olarak, 19. yüzyılda yeni tür tarihsel bilgi kaynakları ortaya çıktı: medeni sicil, kitle basını ve görsel-işitsel medya.</p> <p>Siyasi gelişmeler</p> <p>On sekizinci yüzyılda, Batı Avrupa'nın her yerindeki egemen düzen hala hükümdarın egemen liderliğine dayanıyor. Batı Avrupa'daki birçok insan artık bunu kabul etmiyor. Vatandaşlar olarak hükümetin sorumluluğunu üstlenmek, danışmak ve eşit olarak karar vermek istiyorlar.</p> <p>Vatandaşların hükümdarın gücüne karşı protestoları Fransa'da Fransız Devrimi'ne yol açtı. Yeni Fransız yöneticiler güçlerini ve fikirlerini Avrupa'da zorla yaymaya çalışıyorlar. Fransız orduları yenildi ve birçok Avrupa ülkesinde egemenlik yeniden sağlandı. 1813'te Hollanda yeniden bağımsız hale gelir ve siyasi güce sahip bir kralın liderliğine girer.</p> <p>1850 Civarında, birçok Batı Avrupa ülkesinde güç vatandaşlara geçti. 1848'de Hollanda, insanların haklarını daha iyi koruyan ve iktidarı hükümdardan seçilmiş bir parlamentoya devreden yeni bir anayasa alır.</p> <p>Avrupa ülkeleri diğer kıtalardaki nüfuzlarını genişletiyor. 19. Yüzyılın son çeyreğinden itibaren devletler artık bir dizi ticaret merkezi aracılığıyla ticareti kontrol etmeye çalışmıyor, aynı zamanda geniş alanları bütünüyle kontrol etmek istiyor. Dünyanın her bir parçası bunu kendi yolunda çözüyor. Hollanda, Doğu Hint Adaları'nın en büyüğü olduğu kolonileri de sömürüyor.</p> <p>Hizmet ettiği ekonomik çıkarlara rağmen, 19. yüzyıl boyunca kölelik kaldırıldı.</p> <p>Economic developments</p> <p>Başlangıçta, buhar motoru endüstri için en önemli güç kaynağıydı. Buhar motorundan sonra, yanmalı motor ve elektrik enerji tedarikçileri haline gelir. Artık otomobillerin, uçakların ve elektrik şebekesinin geliştirilmesi de mümkün hale geliyor.</p> <p>Endüstriyel üretim, her türlü endüstride rekabet eden (ev) endüstridir. Zanaat üretiminin yerini fabrikalarda merkezileşmiş seri üretim alıyor. Belirli sektörlerde, geniş satış alanlarına sahip özel sanayi alanları yaratılarak mal trafiğinde güçlü bir artışa neden olur.</p> <p>Nüfus artışı ve teknolojik gelişme nedeniyle kentsel ve kırsal alanların peyzajı değişmektedir. Sanayi bölgelerinde çevre kirlidir.</p>		



Gübrenin icadı tarımın gelişmesi için önemlidir. Avrupa'da tahıl yetiştiriciliğinin yerini büyük ölçüde patates almaktadır. Prensipte olarak bu, hızla büyüyen nüfus için yeterli uygun fiyatlı yiyeceğin mevcut olduğu anlamına gelir.

Toplumsal gelişmeler

Avrupa nüfusu 19. yüzyılda güçlü bir şekilde büyüdü. Gıda üretimindeki gelişmeler ve tıbbi bilginin iyileştirilmesi bunda rol oynamaktadır.

Sanayi devrimi nedeniyle, Avrupa'daki birçok kırsal bölge sakinleri şehirlere taşınıyor. Milyonlarca Avrupalı da Amerika, Avustralya ve Güney Afrika'ya göç ediyor. Avrupa kültürü bu şekilde dünyanın diğer bölgelerine yayılıyor.

Başlangıçta birçok işsiz insan vardı. Sonuç olarak, işçiler için ücretler düşük kalmaktadır. Sosyal yasalar şimdilik eksik. Bu, işçi sınıfı aileleri için sömürüye ve kötü çalışma, yaşam ve yaşam koşullarına yol açar. Uzun vadede buna karşı geniş çevrelerde protestolar ortaya çıkıyor. İşçiler sendikalar kurar. O andan itibaren işçilerin yaşam koşulları giderek iyileşti.

1900 Civarında, Batı Avrupa'da, yüksek sosyal sınıflardan kadınlar arasında, kadınlarla erkekler arasındaki ayrı alanların ideolojisine karşı bir protesto hareketi ortaya çıktı ve bu da kadınların toplumda tam olarak gelişmesini engelledi.

Vatandaşlar, hem kendi çocukları hem de toplumdaki alt sosyal sınıflar için iyi eğitime değer verir. Sanayileşmiş toplum giderek daha fazla vasıflı işçi talep ediyor. Herkes için zorunlu eğitim ve daha iyisi için orta öğretim olacak. Refah arttığında, ilköğretim herkes için pratik olarak erişilebilir hale gelir.

Çalışma saatlerini düzenleyerek insanlar giderek daha fazla boş zaman kazanırlar. Bu, rahatlama ve kişisel gelişim için daha fazla alan yaratır. İnsanların ortak faaliyetlerde bulunduğu her yerde dernekler kurulur.

Sonuçlar: Dünyamızın günümüzde nasıl görüldüğünün kökenini anlamak. İnsanın hala doğal ve sosyal / ekonomik çevresine bağımlı olduğunu anlamak.

Gerekli Malzemeler:

"Sanayi Devrimi" masa oyunu (öğretmen tarafından oluşturulabilir veya çevrimiçi olarak satın alınabilir)

"Endüstri Devrimi" çalışma sayfaları (bulmacalar, eşleştirme alıştırmaları ve boş soruları doldurabilir)

Sanayi Devrimi temalı Flashcards (Sanayi Devrimi ile ilgili resimler ve anahtar terimler içerebilir)

İnternet erişimi olan bilgisayarlar veya tabletler

Sağır öğrencilerin öğretmeni Amerikan işaret dilini (ASL) akıcı değilse, bir Video Uzaktan Tercümanlık (VRI) hizmeti

Web Kaynakları :

<https://www.history.com/topics/industrial-revolution/industrial-revolution>

<https://education.nationalgeographic.org/resource/industrial-revolution-and-technology>

<https://www.britannica.com/event/Industrial-Revolution>

<https://www.investopedia.com/terms/i/industrial-revolution.asp>

<https://www.bl.uk/georgian-britain/articles/the-industrial-revolution>



<https://www.khanacademy.org/humanities/big-history-project/acceleration/bhp-acceleration/a/the-industrial-revolution>

<https://www.youtube.com/watch?v=zjK7PWmRRyg>

Etkinlikler (örnek olarak bir ders için):

I. Giriş (10 dakika)

Sanayi Devrimine ve tarihteki önemine zemin hazırlayarak sınıfa başlayın.

Oyunlaştırma kavramını ve öğrencilerin konu hakkında bilgi edinmelerine yardımcı olmak için nasıl kullanılacağını tanıttın.

Ders boyunca tamamlanacak etkinliklere genel bir bakış verin.

II. Oyun Etkinliği: "Endüstri Devrimi" Masa Oyunu (30 dakika)

Sınıfı 2-3 öğrenciden oluşan gruplara ayırın.

Her gruba "Endüstri Devrimi" masa oyununun bir kopyasını ve nasıl oynanacağına dair talimatları verin.

Öğrencilerin oyunu 20-25 dakika oynamasına izin verin, soruları yanıtlamak ve gerektiğinde temel kavramları tartışmak için duraklayın.

Oyun bittikten sonra sınıfla görüşün ve etkinlikten önemli çıkarımları tartışın.

III. Çalışma Sayfası Etkinliği: "Endüstri Devrimi" Bulmacaları (25 dakika)

Her öğrenciye Sanayi Devrimi ile ilgili çeşitli bulmacalar içeren bir çalışma sayfası sağlayın.

Öğrencilerin bulmacaları tamamlamak için bağımsız veya çiftler halinde çalışmasına izin verin.

Gerekirse onlara yardımcı olmak için flash kartları veya internet kaynaklarını kullanmaları için onları teşvik edin.

Çalışma sayfaları tamamlandıktan sonra cevapları sınıf olarak gözden geçirin.

IV. Video Etkinliği: (20 dakika)

Öğrencilere Sanayi Devrimine ve toplum üzerindeki etkisine genel bir bakış sunan çevrimiçi bir video gösterin.

Sağır öğrencilere videoyu izlerken doldurmaları için bir çalışma sayfası sağlayın ve Amerikan İşaret dili (ASL) tarafından yorumlanan altyazılara erişebildiklerinden emin olun.

Video bittikten sonra, sınıfla birlikte çalışma sayfasının üzerinden geçin.

V. Sonuç ve Ödev (5 dakika)

Ders sırasında öğrenilen temel kavramları özetleyin ve öğrencileri konuyu kendi başlarına daha fazla keşfetmeye teşvik edin.

Sanayi Devrimi ile ilgili kısa bir araştırma makalesi yazmak veya Sanayi Devriminin belirli bir yönü hakkında sunum yapmak gibi ödevler atayın.

Değerlendirme:



Sınıf etkinliklerine katılım, öğrencilerin Sanayi Devrimi anlayışını değerlendirmek için kullanılacaktır.

Çalışma sayfası etkinliği ve ev ödevi de değerlendirme olarak kullanılabilir.

Yukarıdaki ders planı ile öğrenciler, konuyu daha iyi anlamak için masa oyunu, çalışma sayfaları, flash kartlar ve videolar gibi çeşitli oyun ve etkinlikleri kullanarak Sanayi Devrimi hakkında etkileşimli ve ilgi çekici bir şekilde bilgi edineceklerdir. Çalışma sayfası etkinliği ve ev ödevi, öğrencinin sınıfta kapsanan konuyu anlamasını değerlendirmenin bir yolu olacaktır.

Ayrıca, tüm öğrencilerin farklı öğrenme stilleri ve hızları olduğundan, dersin kendileri için daha faydalı hale getirilebilmesi için öğrencilerden geri bildirim almanızı ve ders planını buna göre ayarlamanızı da tavsiye ederim.

Dijitalleştirilmiş Oyunlaştırma Araçlarıyla Engelli Öğrencilere Tarih Öğretimi
DERS PLANI
Konu: Sanayi Devrimi
Konu: Tarihçe Süre: 20 - 40 dk Yaş: tümü
Hedefler: Üretimde değişikliklere yol açan nedenleri anlamak: teknoloji geliştirme, bilim ve bilgi geliştirme. Söz konusu konuyla ilgili kişilerin isimlerini tanıma Avrupa ve dünyadaki değişimlerin seyrinin sunumu Sanayi devriminin Avrupa ve dünya üzerindeki etkileri Konuyla ilgili kelime dağarcığını öğrenmek
Sonuçlar: Öğrenci (engelliliğin derecesine ve türüne bağlı olarak): - derste sunulan grafiklere tepki verir - bir isme veya cihaza grafik atayabilir - belirli bir konuda basit bir ifade oluşturabilir - belirli bir konu hakkında bir ifade oluşturabilir ve kaynak materyallerle tamamlayabilir
Malzemeler: Multimedya sunumu, tarihi haritalar, internet grafikleri, web siteleri.
Web Kaynakları: https://www.britannica.com/summary/Industrial-Revolution-Key-Facts (EN) https://kottke.org/18/07/maps-of-the-spread-of-the-agricultural-industrial-revolutions (EN) https://www.researchgate.net/figure/Industrial-revolutions-in-human-history-The-first-industrial-revolution-used-water-and_fig5_348351406 (EN)



https://en.wikipedia.org/wiki/Industrial_Revolution (EN)

https://pl.wikipedia.org/wiki/Rewolucja_przemys%C5%82owa (PL)

<https://www.techpedia.pl/big.php?no=39234.jpg> (PL)

Etkinlikler:

Pre- Lesson Activities:

- Brief characteristics of earlier historical epochs in the context of knowledge and technology
- Activating students by asking questions or presenting prepared graphics

Lesson Activities:

- Explanation of the term "industrial revolution"
- Description of individual industries (light and heavy industry)
- Famous figures associated with the "Industrial Revolution"
- Consequences for Europe and the World
- Related concepts related to the topic

Post-Lesson Activity:

- The student can deepen the acquired knowledge
- The student may consult the teacher

Değerlendirme:

Seviye 0 (ciddi zihinsel engellilik veya nörolojik hastalık): başarılı / başarısız

Seviye 1 (orta derecede zihinsel engellilik veya akıl hastalığı): başarılı / başarısız

Seviye 2 (hafif zihinsel engellilik veya akıl hastalığı): ülkenin derecelendirme ölçeği

Seviye 4 (hafif, orta veya şiddetli fiziksel engellilik, zihinsel engellilik veya nörolojik hastalık yok): ülke derecelendirme ölçeği

Yazarın önerisi - iyileştirme gerektirir. Engellilerle çalışan öğretmenler değerlendirme konusunda deneyime sahiptir.

5) Fransız Devrimi (İtalya, Türkiye)

Oyunlaştırma Araçlarını Dijitalleştirerek Engelli Öğrencilere Tarih Öğretimi

DERS PLANI

Topic: Fransız Devrimi

Konu : Tarihçe

Süre: 2 Saat

Yaş: 11-15 yaş



Hedefler : <ul style="list-style-type: none">● Fransız Devrimi sonucunda ortaya çıkan kavramlar hakkında bilgi sahibi olur.● İnsan hakları ve Fransız Devrimi arasındaki ilişkiyi kavrar.
Sonuçlar : <p>İsa'nın Hayatı ve Hıristiyanlığın Doğuşu hakkında bilgi edinme</p>
Malzemeler: <p>Tuval sunumu Görme engelliler ve disleksili öğrenciler için sesli materyaller Etkisiz devre dışı bırakılanlar için basit içerik ve renkli sayfalar</p>
Web Kaynakları <p>https://historiana.eu/narratives/the-european-experience-revolutions-and-civil-wars-1/read https://www.europeana.eu/en/item/2051908/data_euscreenXL_ina_CAB88029295 https://www.khanacademy.org/humanities/world-history/1600s-1800s/french-revolution-tutorial/v/french-revolution-part-1 https://schoolhistory.co.uk/games/the-french-revolution-walk-the-plank-game/ http://www.historyguide.org/intellect/lecture11a.html https://www.youtube.com/watch?v=wXsZbkt0yqo</p>
Etkinlikler: <p>Ders Öncesi Etkinlikler Kahoot'ta hazırlanan sorular öğrencilere yöneltilerek öğrencilerin eğlenmeleri ve derse ilgilerinin artması sağlanır. Birinci, ikinci ve üçüncü ödülleri vererek ilk ödüllendirme tamamlanacaktır.</p> <p>Ders Etkinlikleri</p> <ol style="list-style-type: none">1. Marie Antoinette'in annesine yazdığı mektubu (1-2) okumak isteyen öğrencilere okumaları için bir mektup verilir ve dönem sonunda analiz yapılır. Mektubu okuyan öğrencilere rozet verilir.2. Sınıf 4 gruba ayrılır ve her gruba bir unvan verilir. Fransız Devrimi'nin Khan Academy'deki 1. Bölümü sınıfa gösteriliyor ve sunumda her gruptan devrimin nedenlerini doldurmaları isteniyor. Rozetler tüm gruplara verilir.3. Fransız Devrimi ve genel süreçleri powerpoint sunumu ile öğrencilere anlatılmaktadır.4. William Wordsworth'un şiiri Başlangıç okunur. Gruplardan şiirdeki olayları ve duyguları betimleyecek posterler yapmaları istenir. Her afiş için rozetler verilir.5. Lady Gaga- Fransız Devrimi şarkısıyla çalınır.6. En çok rozet alanlar sınıf tarafından alkışlanır. <p>Ders Sonrası Etkinlik Öğrencilere konuyla ilgili bir ders notu verilir. Bulmacalar öğrencilere dağıtılır. Öğrencilere edebiyatta Fransız Devrimi ile ilgili roman-hikayeler hakkında bilgi verilir ve bunlardan en az birinin okunması tavsiye edilir.</p>



Değerlendirme

Kahoot ön testi-son test

Oyunlaştırma Araçlarını Dijitalleştirerek Engelli Öğrencilere Tarih Öğretimi

DERS PLANI

Konu: Fransız Devrimi

Konu: Tarihçe

Süre: 2 Saat

Yaş: 11-15 yaş

Hedefler:

- Fransız Devrimi sonucunda ortaya çıkan kavramlar hakkında bilgi sahibi olur.
- İnsan hakları ve Fransız Devrimi arasındaki ilişkiyi kavrar.

Sonuçlar:

- İsa'nın Hayatı ve Hıristiyanlığın Doğuşu hakkında bilgi sahibi olmak

Malzemeler:

- Tuval sunumu
- Görme engelliler ve disleksili öğrenciler için sesli materyaller
- Etkisiz devre dışı bırakılanlar için basit içerik ve renkli sayfalar

Web Kaynakları

<https://historiana.eu/narratives/the-european-experience-revolutions-and-civil-wars-1/read>

https://www.europeana.eu/en/item/2051908/data_euscreenXL_ina_CAB88029295

<https://www.khanacademy.org/humanities/world-history/1600s-1800s/french-revolution-tutorial/v/french-revolution-part-1>

<http://www.historyguide.org/intellect/lecture11a.html>

<https://www.youtube.com/watch?v=wXsZbkt0yqo>

Etkinlikler:

Ders Öncesi Etkinlikler

Kahoot'ta hazırlanan sorular öğrencilere yöneltilerek öğrencilerin eğlenmeleri ve derse ilgilerinin artması sağlanır. Birinci, ikinci ve üçüncü ödülleri vererek ilk ödüllendirme tamamlanacaktır.

Ders Etkinlikleri

1) Marie Antoinette'in annesine yazdığı mektubu (1-2) okumak isteyen öğrencilere okumaları için mektup verilir ve dönem sonunda tahlil yapılır. Mektubu okuyan öğrencilere rozet verilir.



2) Sınıf 4 gruba ayrılır ve her gruba bir unvan verilir. Fransız Devrimi'nin Khan Academy'deki 1. Bölümü sınıfa gösteriliyor ve sunumda her gruptan devrimin nedenlerini doldurmaları isteniyor. Rozetler tüm gruplara verilir.

TRANSKRİPSİYON;

Bu videoda Fransız Devrimi hakkında konuşacağız. Ve bunu özellikle önemli kılan şey, bu bağımsızlığın yalnızca Amerikan bağımsızlığında olduğu gibi monarşinin kontrolündeki bir imparatorluktan bağımsız olması değil, aynı zamanda bir monarşinin fiilen yıkılmasıdır. Büyük bir dünya gücünü kontrol eden bir monarşi. Nasıl gördüğümüze bağlı olarak, Amerikan Devrimi önce geldi ve özyönetim ilkelerini ve neden krallara ve tüm bunlara ihtiyacımız olduğunu ortaya koydu. Ancak Fransız Devrimi, bu tür ilkelerin Avrupa'ya ilk kez ayak bastığı ve bir monarşiyi gerçekten devirdiği zamandı. Bunun nasıl bir ortamda başladığını anlamak için, 1789'da Fransa'nın nasıl bir yer olduğunu konuşalım. Çoğu insan bunu Devrimin başlangıcı olarak görür. Birincisi, Fransa fakirdi. Şimdi, Fransa kralı olan XVI. Louis'e bakarsanız, Fransa'nın fakir olduğunu düşünmezsiniz. Eğer XVI. Louis'e ve onun giydiği kıyafetlere bakarsanız. Karısı Marie-Antoinette'e bakarsanız, fakir görünmüyorlar. Devasa olan Versailles Sarayı'nda yaşıyorlardı. Bu devasa saray, dünyanın en büyük saraylarıyla karşılaştırılabilir. Cömert bir yaşam tarzı yaşıyorlardı. Buranın nerede olduğunu bilmek istersen, burası artık neredeyse Paris'in bir banliyösü. Fakat o zamanlar Paris'ten 20 veya 30 kilometre uzakta bir köydü. Yani fakir görünmüyorlar. Ancak Fransa'nın gerçek hükümeti fakirdir. Fakir dediğimde de borç içindeler. Sadece iki büyük askeri macera yaşadılar. Bunlardan biri Amerikan Devrimiydi. Devrimcileri desteklemede büyük rol oynadılar. Çünkü bunu düşmanlarına, Büyük Britanya'ya yaptırmak istediler. İmparatorluklarının biraz küçülmesini istiyorlardı. Böylece Fransa önemli askeri yardım ve kaynaklar gönderdi. Ve bunu Atlantik Okyanusu'nda yaparken bunun ucuz bir şey olmadığını hayal edebilirsiniz. Ve Amerikan Devrimi'nden önce bile, 1763'te sona eren Yedi Yıl Savaşı, bu, Fransız hükümetinin sahip olduğu servet miktarını gerçekten tüketti. Ve daha çok Amerikan tarihi odaklı olanlarınız için, Yedi Yıl Savaşı gerçekten Fransız ve Hint Savaşı ile aynı şeydir. Fransız ve Hint Savaşı, Yedi Yıl Savaşı'nın Kuzey Amerika tiyatrosuydu. Ancak Yedi Yıl Savaşı daha genel bir terimdir. Çünkü Avrupa'da da aynı anda bir çatışma yaşıyordu. Fransız ve Hint Savaşı ve bu çatışmanın sadece bir parçasıydı. Ve Yedi Yıl aslında o zamanlar Avrupa'nın güçlerinin çoğunu yuttu. Yani Fransa buna katılmıştı, 1763'te sona erdi, Amerikan Devriminiz oldu. Bunların her ikisi de hükümetin sahip olduğu fon miktarını gerçekten tüketti. Aynı zamanda Fransız halkı açlıktan ölüyordu. O zamanlar genel bir kıtlık vardı. Yeterince tahıl üretmiyorlardı, insanlar ekmeğini yiyemiyorlardı. İnsanlar açlıktan öldüklerinde mutlu olmadıklarını hayal edebilirsiniz. Ve yaralanmaya hakaret eklemek için, kraliyetlerinizin böyle yaşadığını görürsünüz. Ama her gün görmediğiniz kraliyetlerden bile daha kötüsü, asaletinizi gördünüz. Kabaca nüfusun% 1,5'inden biraz fazlasıdır. Ama asaletin gerçekten, gerçekten yaşadığını gördün. Ve soylular, bil diye söylüyorum, bunlar nesilden nesile toprak ve serveti miras alan süslü unvanlara sahip insanlar. Kraldan çok farklı giyinmezler. Ve esasen Versay Sarayı'nın daha küçük versiyonlarında yaşıyorlar. Ve eğer bir köylüyseniz, tarlalarında çalışırsınız, tüm işi yaparsınız, onlara ürünlerinizden bazıları gönderirsiniz ve vergi ödemezler. Yani sizin bakış açınızdan ve bunu neden düşündüğünüzü anlamak zor değil, bunlar aslında açlıktan öldüğünüzü ve tüm vergileri ödemediğinizi tamamen görmezden gelen parazitler. İnsanların bu konuda çok mutlu olmadıklarını hayal edebilirsiniz. Ve sonra her şeyden önce, tüm bu filozofların etrafta dolaşıp Aydınlanma hakkında konuşmalarını sağladınız. Ve bu, insanların, yazarların, şairlerin ve filozofların, belki de krallara ihtiyacımız olmadığını fark etmeye başladıkları bir tür harekettir. Belki de rahiplerin bize iyi ya da kötü olmanın ne demek olduğunu söylemesine ihtiyacımız yoktur. Belki insanlar birdenbire kendilerini yönetebilirler. Ve açıkçası, Aydınlanma'nın en büyük kanıtı Amerikan Devrimiydi. Bu, insanların ayağa kalkıp, artık bu krallara ihtiyacımız olmadığını söylemelerinin ilk örneğiydi. Kendimizi yönetmek istiyoruz. Halk için, halk tarafından. Yani siz de bu felsefi hareketin etrafında dolaşıyordunuz. Şimdi bana en büyük şeyin ne olduğuna dair fikrimi sorarsanız, aslında açım. Ve bu daha çok entelektüel açıdan. İnsanlar dedi ki, burada Aydınlanma hareketi var. Demek burası



Fransa devleti. Finansal bir kriz yaşadılar. Bu nedenle, bu sorunların bazılarını çözmeye çalışmak için Fransa'nın büyük gruplarının bir tür acil toplantısı çağrıldı. Bu bir mali kriz, insanlar açlıktan ölüyor, ne yapıyorsunuz? Bu yüzden Mülklerin Toplanması çağrıldı-Genel. Şunu yazayım. Fransa'nın üç malikanesinin bir toplantısıydı. Şimdi Fransa'nın üç mülkü nedir? Onları gerçekten Fransa'nın üç büyük sosyal sınıfı olarak görebilirsiniz. İlk Mülk din adamlarıydı. İkinci Mülk asalettir. Ve sonra Üçüncü Mülk diğer herkes. Ve bu size güç yapısının ne kadar çarpık olduğuna dair bir fikir verir. Çünkü insanlar gücü Tamam olarak gruplandırdılar, bunlar üç grup ve belki birbirlerine karşı oy kullanabilirler. Ancak bu nüfusun sadece% 0,5'i, bu nüfusun% 1,5'i, bu nüfusun% 98'i idi. Ama bu insanlar bu adamlarla eşit ağırlığa sahipti. Ancak bu insanlar vergilerin çoğunun yüküne sahipti. Bütün işi yapan, Fransa'nın tüm servetini üreten, savaşlarda ölen insanlar bunlar. Fakat bu adamlar, küçük nüfuslarına rağmen, herkesten daha fazla ağırlığa sahipler. Böylece, bu üç mülkün temsilcilerinin, esasen bu mali kriz hakkında ne yapacaklarını bulmak için Versailles Sarayı'nda bir araya geldiği Genel Mülkler Toplantısı yaptınız. Belli ki, buradaki insanlar, Üçüncü Malikane, öfkeliydiler. Onlar gibiydi bak, Fransa'nın yakın tarihinin çoğu için yükü üzerimize aldık. Vergi ödememekten ve bizden bir nevi sızlanmaktan kurtulmanızdan bıktık. Vergi yükünün daha da fazlasının kendilerine yükleneceğinden korkuyorlardı. Ve asalet, kral ya da din adamları, fedakarlık yapmak zorunda kalmayacaklardı. Bu yüzden çoktan öfkeyle içeri girdiler. Ve böylece gerçekten birlikte büyük bir odada buluşmak istediler. Çünkü aslında yaklaşık 600 temsilcileri vardı. Sadece son dakikada kral kabul etti. Daha önce, sadece eşit sayıda olacaktı. Bu adamların kabaca 300'ü vardı. Bu adamların da 300'ü vardı. Bu adamlar şunu söyleyebildiler: hey, biz nüfusun% 98'iyiz, belki de en az 600 temsilcimiz olmalı. Ama orada bile aynı odada buluşmak istediler. Ve esasen bunu bir temsilci, bir oy olacak şekilde yapmaya çalışın. Ama belli ki bu diğer mülkler, din adamları ve soylular hayır dediler, her biri mülk olarak oy verelim. Ve günün sonunda, bu adamlar kaybetti. Bu yüzden esasen Üçüncü bir Mülk olarak bağımsız olarak örgütlenmeye zorlandılar. Bu onları daha da kızdırdı. Bu yüzden bir toplantı salonunda bir araya geldiler ve dediler ki, eğer bu adamlar bizi görmezden geleceklerse, sadece bu odada olmayacağız ve kendimizi organize etmeye başlayacağız. Ama buna Genel Mülklerin Toplantısı demeyeceğiz. Fransa Ulusal Meclisi olduğumuzu ilan edeceğiz. İnsanları temsil ettiğimizi. Esasen Fransa'nın parlamenter organı olacağız. Sadece Genel Mülklerin bu acil Toplantısı olmak yerine. Ve aslında din adamlarının bazı unsurlarından ve soyluların bazı unsurlarından biraz sempati duydular. Şimdi açıkçası, Louis XVI tüm bu olaylar tarafından eğlendirilmedi. İşte buradaydı, mutlak bir hükümdardı, bu da uygun gördüğü her şeyi yapma gücünün neredeyse tamamını elinde tuttuğu anlamına geliyor. Ve birdenbire, daha önce olduğu kadar çok ipek bornoz almaya devam edemeyeceği bu acil durumdan yararlanan bir grup yeni başlayana sahip oldunuz. Fransa Ulusal Meclisi'ni ilan etmek için durumdan yararlanıyorlar. Bir şekilde mutlak bir hükümdar olmadığımı ilan etmek. Gücümün bu meclis tarafından alınacağını. Yani mutlu değildi. Ara verdiklerinde, toplantı odasının kapısını kilitledi. Böylece içeri giremediler. Ve dedi ki, sanırım o odada bazı onarımlar yapılması gerekiyor. Belki hepiniz daha sonra toplanabilirsiniz. Ve bu onun hayır deme şekliydi. Fransa Ulusal Meclisi olduğunuzu ilan ediyorsanız, toplanmanıza bile izin vermeyeceğim. Odaya girmene bile izin vermeyeceğim. Yani bu açıkça bu adamları ya da özellikle bu adamları daha mutlu etmek için pek bir şey yapmadı. İnsanlar aç. Bu insanlar cömertçe yaşıyorlar. Zaten bir odada birlikte oy kullanmalarına izin verilmedi. Kendi odalarında oy kullandıklarında ve kendilerini gerçekte oldukları Fransa halkının temsilcisi olarak ilan ettiklerinde, kral odayı kilitler, içeri girmelerine izin vermez. Böylece Versay'daki kapalı tenis kortuna gidiyorlar. Tam burada bir resmi var. Burası kapalı bir tenis kortudur. Ve bu size Versay'ın ne kadar cömert olduğuna dair bir fikir veriyor, 1700'lerin sonlarında kapalı bir tenis kortu vardı. Ve Tenis Kortu Yeminini ilan ettiler. İlan ettikleri yerde, biz sadece Fransa Ulusal Meclisi değiliz, bundan daha da fazlası, hepimiz bir Fransa anayasası oluşturana kadar durmayacağımıza söz veriyoruz. Böylece Ulusal bir Meclis olmaktan çıkıp esasen kurucu bir meclise dönüştüler. Bir anayasa oluşturacağız. Ve din adamlarının ve soyluların bazı unsurlarından sempati duyuyorlardı. Sonunda Louis XVI, duvardaki yazıyı gördü. İnsanlar kızgın. Ve ne zaman onlarla uğraşmaya çalışsa, sadece öfkeleniyorlar. Ve sadece daha da aşırı önlemlere giderler. Yani sadece devam ediyormuş gibi görünmesini sağlamak için, diyor ki, Tamam bu harika çocuklar. Hepiniz ne yapmak



istiyorsanız. Evet, belki buna açığım, acil bir durumdayız. Ve belki de mantıksız, biraz mantıksız davrandım. Böylece onların olmasına izin verir, tekrar toplanmalarına izin verir. Ancak bu olurken insanlar birliklerin Paris'e yaklaştığını fark etmeye başladılar. Ve belli ki oraya kral tarafından gönderiliyorlar. Ve onlar sadece herhangi bir birlik değil, gerçek birliklerin çoğu, Fransız birlikleri olmalarına rağmen, orada Fransa ordusunun yetkisi altındalar. Aslında onlar yabancı askerler. Yani, eğer düşünürseniz, bunlar her türlü isyanı veya her türlü isyanı bastırmak için ideal asker türleri olacaktır. Ya da daha iyisi, içeri girip Ulusal Meclis'i feshetmek. Böylece insanlar biraz paranoyaklaşmaya başlıyor, tahmin edebilirsiniz. Şimdi bunun üzerine, Louis XVI'NIN ana mali danışmanı, Necker, Jacques Necker Üçüncü Mülke, Üçüncü Mülkün durumuna sempati duyuyordu. Ve dedi ki, Bay King, bence harcamalarınızı biraz daha iyi bir şekilde bütçelemeniz mantıklı. Ve belki biraz daha az lüks bir yaşam tarzı. Hükümetin bütçesinin durumunu göz önünde bulundurarak. Ve Fransa halkının durumu, açıklıktan ölüyorlar. Neden bunu biraz yapmıyorsun? Ancak Louis XVI, tavsiyesini almak yerine onu kovdu. Mali müşaviri kovdu. Bir araya gelince, birlikler Paris'e yaklaşıyor, bu Tennis Kortu Yemininiz var, Louis XVI danışmanını kovdu, insanlar acıkıyor. Gerçekten acıkıyorlar. Paris'teki insanlar dedi ki, kral bizi tekrar bastırmaya çalışacak, bu iyi değil. Ve özellikle de bunu askerlerle yaparsa, kendimizi silahlandırmak zorundayız. Böylece Bastille'e saldırdılar. Bu, Bastille'in bir resmi. Ve bu en ünlüsüdür, bunu ilk öğrendiğinizde, ya da belki de ilk kez öğrendiğinizde. Oraya siyasi mahkumlar koydular ve siyasi mahkumları serbest bıraktılar. Ama gerçekte, Bastille'de sadece yedi mahkum vardı. Yani orada binlerce ve binlerce siyasi tutuklu tutuluyor ve orada serbest bırakılıyor gibi değil. Bastille'in devrimciler için gerçek değeri, diyebiliriz ki, orada silahlar vardı. Orada büyük bir silah deposu vardı. Ve böylece Bastille'e saldırarak ve silahları alarak, birdenbire birliklerin sahip olacağı her türlü tehdidi esasen savuşturabilirlerdi. Fakat bu aynı zamanda Fransız Devrimi'nin gerçek kaosunun da başlangıcıdır. Ve önümüzdeki birkaç yıl içinde göreceğimiz gibi, kaos daha da kötüye gidiyor. Neredeyse Amerikan Devrimi'nden çok daha kötü seviyelerde. Çünkü şehirlerde gerçekte olanlar ve Fransız dostlarının birbirlerini yapmak için yapmaya başladıkları şey gerçekten birçok düzeyde barbar idi. Ve aslında burada ilk kez gördünüz, Bastille valisinin, bu işin başında olan adamın, askerler arasında soğukluğa sahip olduğu yerde. Ve sonunda ateşkes çağrısında bulundu. Çünkü o, oh çok fazla kan dökülüyor. Ama devrimciler ona ulaştığında, onları bıçakladılar, kafasını kestiler ve bir pike üzerine koydular. Sonra Paris belediye başkanına geri döndüler, onu vurdular. O kadar açık ki, işler gerçekten kontrolden çıkıyordu. Ancak çoğu insan Bastille'in fırtınasını Fransız Devrimi'nin dönüm noktası olayı olarak ilişkilendirir. Bugün bile insanlar Bastille Günü'nü kutluyor. Ve bu 14 Temmuz 1789. Tüm bunların ne kadar çabuk gerçekleştiğine dair bir fikir vermek için, Genel Mülklerin Toplanması, Mayıs ayındaydı. Tennis Kortu Yemini Haziran ayındaydı. Ve sonra Temmuz ayında, Bastille fırtınası var. Ve sonra Ağustos ayında, kesinlikle devrimci bir dönemde olduğumuz fikrini tamamlamak için. Tennis kortlarında Üçüncü Mülk ile başlayan Millet Meclisi, Bağımsızlık Bildirgesi'ne eşdeğer olduklarını ilan ettiler. İnsan ve Vatandaş Hakları Beyannamelerini ilan ettiler. Bu aslında Bağımsızlık Bildirgesi'nin onların versiyonuydu. Ve esas olarak, yaşam, özgürlük ve mutluluğun peşinde koşmanın ne olduğu ile ilgili her şeyi sorguladı mı? Amerikan Devrimi'nden kelimeler kullanıyorum. Ama bu onların Bağımsızlık İlanıydı. Bu bir anayasa değildi, sadece herhangi bir anayasa veya ülkeyi yönetmesi gerektiğini düşündükleri şeylerin bir ifadesiydi. Veya herhangi bir ülkenin dayanması gereken fikirler. O yüzden seni orada bırakacağım. Fransız Devrimi'ni gerçekten başlattık. Ve şimdi, önümüzdeki birkaç yıl içinde bunun sadece daha kanlı, daha kanlı ve hatta daha karmaşık hale geleceğini göreceksiniz. Ve her şey söylendiğinde ve yapıldığında, insanlara özgürlük vermek açısından aslında o kadar da iyi bitmeyecek.

- 1) Fransız Devrimi ve genel süreçleri öğrencilere anlatılır.
- 2) William Wordsworth'un Başlangıç şiiri okunur. Gruplardan şiirdeki olayları ve duyguları betimleyecek posterler yapmaları istenir. Her afiş için rozetler verilir.
- 3) Lady Gaga- Fransız Devrimi şarkısıyla çalınır.



4) En çok rozet alanlar sınıf tarafından alkışlanır.

Ders Sonrası Etkinlik

- Öğrencilere konu ile ilgili ders notu verilir.
- Bulmacalar öğrencilere dağıtılır.
- Öğrencilere edebiyatta Fransız Devrimi ile ilgili roman-hikayeler hakkında bilgi verilir ve bunlardan en az birinin okunması tavsiye edilir.

Değerlendirme

- * Kahoot ön testi-son test

6) İsa'nın Hayatı ve Hıristiyanlığın Doğuşu (Makedonya)

Oyunlaştırma Araçlarını Dijitalleştirerek Engelli Öğrencilere Tarih Öğretimi

DERS PLANI

Konu: İsa'nın Hayatı ve Hıristiyanlığın Doğuşu

Konu : Tarihçe

Süre: 1 saat

Yaş: 11-15 yaş

Hedefler :

- Ders kelime dağarcığını tanımlayın.
- İsa'nın Hıristiyanlık için önemini tartışın.
- Bir benzetmenin ne olduğunu söyleyin ve benzetmenin öğretmeye çalıştığı dersi bulun.

Sonuçlar :

İsa'nın Hayatı ve Hıristiyanlığın Doğuşu hakkında bilgi edinme

Malzemeler:

Powerpoint sunumu

Görme engelliler ve disleksili öğrenciler için sesli materyaller

Görme engelliler için dokunsal resimler

İşitme engelli öğrenciler için işaret dili içeren videolar

Etkisiz devre dışı bırakılanlar için basit içerik ve renkli sayfalar

3D basılı materyaller hazırlayın

Web Kaynakları :

<https://teach.educeri.com/lesson/946/>

<https://www.lambeth.gov.uk/sites/default/files/sce-lambeth-christianity-unit-1.pdf>

<https://www.youtube.com/watch?v=JyVXlvdTF20>

<https://nsms6thgradesocialstudies.weebly.com/birth-of-christianity.html>

<https://nsms6thgradesocialstudies.weebly.com/birth-of-christianity.html> - sign language



Etkinlikler:

Ders Öncesi Etkinlikler

Derse başlamak için büyük bir kağıda, poster panosuna ve hatta bir akıllı tahtaya bir KWL (K = Bildiğimizi Düşündüğümüz şey, W = Bilmek İstediklerimiz, L = Öğrendiklerimiz) grafiği oluşturun. Öğrencilere Hıristiyanlığın kökeni ve öğretileri hakkında ne bildiklerini sorun ve çizelgenin K bölümünü doldurun. Öğrencilere Hıristiyanlığın kökeni ve öğretileri hakkında ne bilmek istediklerini sorun ve çizelgenin W bölümünü doldurun. Öğrencilerin Hıristiyanlık hakkındaki metinleri tek tek veya bütün bir grup olarak okumalarını sağlayın. Öğrencilere okuduklarına dair en azından temel bir anlayışa sahip olmalarını sağlamak için çeşitli sorular sorun: Örnekler - Nasıralı İsa kimdi? Hıristiyanlık hangi dinin bir dalı olarak başladı? Roma imparatorluğu'ndaki tüm insanlar için Hıristiyanlığı kim yasal hale getirdi?

Ders Etkinlikleri

Öğrencilere İsa'nın doğumundan Beytullahim yolculuğuna kadar olan hikayeyi anlatın ve kitaptan illüstrasyonlar gösterin. Aileler bir bebeğin doğumuna hazırlanmak için ne toplar? Mary'nin bunları yapmasını hikayede farklı kılan neydi? Şimdiye kadarki hikayedeki karakterlerin duyguları hakkında konuşun - görüntülenecek Meryem, Yusuf ve eşek karakterlerini ekleyin. Karakterlerin duygularını açıklayan ekran için etiketler yazın. İnsanların Noel gününe kadar olan günleri saymak için Varış takvimlerini nasıl kullandıklarını ve bunun, insanların bebeğinin doğmasını bekleyen Mary'yi hatırlamalarına yardımcı olduğunu açıklayın. Bir sınıf Varış Takviminin kapılarının arkasına gitmek için resimler yapın.

Ders Sonrası Etkinlik

Hikayenin rol yapma veya sıcak koltuk bölümleri - örneğin kalacak yer arayan Meryem ve Yusuf, çobanlar ve meleklerle tepkileri, karakterlerin oynadığı rol, örneğin hancı. Hikayedeki karakterlerin duygularını keşfedin.

Değerlendirme

Öğrencilere çalışma sayfaları verin veya onlarla kısa bir sınav yapın.

<https://www.liveworksheets.com/ol1274755dm>

<https://kidskonnnect.com/religion/jesus-christ/>

<https://www.liveworksheets.com/cx858666vg>

7) Muhammed'in Hayatı ve İslam'ın Doğuşu (Makedonya)



Oyunlaştırma Araçlarını Dijitalleştirerek Engelli Öğrencilere Tarih Öğretimi
DERS PLANI
Konu: Muhammed'in Hayatı ve İslam'ın Doğuşu
Konu : Tarihçe Süre: 1 saat Yaş: 11-15 yaş
Hedefler : 1. Öğrenciler Muhammed'in hikayesi hakkında bilinenleri tanımlayacak, analiz edecek, anlayacak ve açıklayabilecektir. 2. Öğrenciler, geleneğin Muhammed'in islam peygamberi olarak oynadığı rol ve bugün nasıl görüldüğü hakkında neler söylediğini tanımlayacak, anlayacak ve açıklayabilecektir.
Sonuçlar : Muhammed'in Hayatı ve İslam'ın Doğuşu hakkında bilgi edinme
Malzemeler: Powerpoint sunumu Görme engelliler ve disleksili öğrenciler için sesli materyaller Görme engelliler için dokunsal resimler, İşitme engelli öğrenciler için işaret dili içeren videolar Etkisiz devre dışı bırakılanlar için basit içerik ve renkli sayfalar 3D basılı materyaller hazırlayın
Web Kaynakları : https://www.twinkl.co.uk/resource/prophet-muhammad-and-the-revelation-of-the-quran-activity-pack-t2-re-715 https://www.upf.tv/wp-content/uploads/sites/196/2018/02/Muhammad-Legacy_LessonPlansComplete.pdf http://www.pbs.org/empires/islam/lesson1.html https://study.com/academy/lesson/history-of-islam-lesson-for-kids.html https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bigitec.muslimtales&hl=en&gl=US https://theislamicpost.com/islamic-educational-games/ https://wordwall.net/en-us/community/islamic-game
Etkinlikler: Ders Öncesi Etkinlikler Öğrenciler Muhammed ve İslam hakkında masa başı araştırmalar yapar ve kısa metinler yazarlar (yarısı Muhammed kimdi, diğer yarısı islam nedir? Bu etkinliği bitirdikten sonra metinlerini sunuyorlar. Ders Etkinlikleri Öğretmen sınıfın ana bölümüne Muhammed ve islam hakkında sunumla başlıyor. Bundan sonra islami bilgi yarışması oyunu oynuyorlar ve Kuran Yarışması, öğrencilere yorgunluktan kurtulma ve



oyun oynarken bazı islami bilgiler edinme fırsatı verecek sıradan bir uygulama olduğunu düşünüyor. Bu sınav, din hakkında bilgi edinmede gelir sağlayacaktır.

Ders Sonrası Etkinlik

Öğrencilerin bir İslami geleneği tanımlamaları, sınıfın önündeki içeriği okumaları ve sınıfın öğrencilerin hangi gelenekleri okuduğunu tanımlamaları gerekecektir.

Değerlendirme

İslam ve Muhammed ile ilgili bir şey içeren bir çizgi film çizin.

8) Birinci Haçlı Seferi: 1095-1099 (Fransa, Türkiye, Suriye, Filistin, İsrail) (Romanya)

Dijitalleştirilmiş Oyunlaştırma Araçlarıyla Engelli Öğrencilere Tarih Öğretimi

DERS PLANI

Konu: Birinci Haçlı Seferi

Konu : Tarihçe

Süre: 50 dakika

Yaş: 12 yaş ve üstü öğrenciler için. Disleksi.

Hedefler :

1. Öğrencilere Birinci Haçlı Seferi'nin bazı koşulları, liderleri, yerleri ve olayları hakkında bilgi verilecektir.
2. Öğrenciler Birinci Haçlı Seferi ile ilgili bilgileri zamansal ve coğrafi bağlamda yerleştireceklerdir.
3. Öğrenciler haçlı seferi, şövalye, Bizans, İslam terimlerini doğru kullanarak yeni veriler hakkında yorum yapacaklardır.

Sonuçlar :

Öğrenciler, Birinci Haçlı Seferi hakkındaki verileri elde etmek, seçmek, düzenlemek, anlamak, farklı alanlardan gelen bilgileri birleştirmek için farklı kaynaklar ve araçlar kullanacaklar: tarih, coğrafya, sanat, bilişim.

Malzemeler:

tarihi harita "Haçlı Seferleri", video projektörü / etkileşimli beyaz tahta, internet bağlantılı dizüstü bilgisayar, her öğrenci için tablet / akıllı telefon, PowerPoint "Birinci Haçlı Seferi"

WEB KAYNAKLARI

Popescu, Petru Demetru (1998) Istoria medieval a lumii pentru toți copiii, București, Coresi.

Rotundu, Elvira. Tomescu-Stachie, Carmen (2002) Istorie : manual pentru clasa a V-a, - București : Corint Logistic,

Riley-Smith, Jonathan () The First Crusade and the Idea of Crusading, Continuum., London (reprint after the 1903 edition)

*** (2012) Chronicles of the First Crusade 1096–1099, Edited and with an Introduction by Christopher Tyerman, Penguin Books

Web

<https://www.youtube.com/watch?v=jiakD6Pm9eE>

<https://www.youtube.com/watch?v=HIs5B2U7US0&t=305s>

<https://www.youtube.com/watch?v=aAodRUPN7IE>

https://www.youtube.com/watch?v=pl5_idvxm18



<https://www.youtube.com/watch?v=UdzsMEHUBrQ>
<https://www.metmuseum.org/exhibitions/listings/2016/jerusalem>

Ders Öncesi Etkinlikler

Bir oyun kullanarak öğrenciler, Kudüs'ün Hıristiyan ve Müslüman dinler için önemini, siyasi, ekonomik ve demografik koşulları belirleyerek Birinci Haçlı Seferi'ne yol açan olayların zaman çizelgesini yeniden oluşturacaklar.

- Sunum 1 -Giriş: Bağlantı (0,00 - 4,38) <https://www.youtube.com/watch?v=jiakD6Pm9eE>

Öğretmen, Birinci Haçlı Seferi'nin ana nedenlerini sunmak için yukarıdaki bağlantıyı kullanır.

Daha sonra öğrenciler tarafından tartışılacak önerilen soru seti:

Alexius Comnenus neden yardım istedi? Papa II. Urban, Clermont'ta ne önerdi? Sizce neden bu kadar çok insan Kudüs'ü kurtarmak istiyordu?

- Sunum 2 / Bağlantı (4.39 - 10.20) <https://www.youtube.com/watch?v=jiakD6Pm9eE>

Daha sonra öğrenciler tarafından tartışılacak önerilen soru seti:

Kudüs'e giden yolda ilk hangi insan kategorisi başladı? Nasıl başladılar? Soylu haçlılar nerede buluştu? İmparator Aleksios onları nasıl karşıladı? Bu şövalye ordusuna komuta etmekte herhangi bir zorluk var mıydı?

Sunum 3 / Bağlantı (10.20'den sona) <https://www.youtube.com/watch?v=jiakD6Pm9eE>

Önerilen sorular:

Haçlılar Kudüs'e giderken hangi zorluklarla karşılaştılar? En önemli savaşlar hangileriydi?

Haçlı Kudüs'e ne zaman ve hangi durumda ulaştı? Birinci Haçlı Seferi'nin sonuçları nelerdi?

Bilgi sabitleme

Zaman

çizelgesi <https://docs.google.com/document/d/1qU4kaGCV4uBY1uK4PSWtllnj9p2Ow6Pr/edit?usp=sharing&oid=102609977859348887545&rtpof=true&sd=true>

Power point

https://docs.google.com/presentation/d/1SdtvDMNmlblzbtNMBsDAEEed6O_XDmAkH/edit?usp=sharing&oid=102609977859348887545&rtpof=true&sd=true

Ders Sonrası Etkinlik

Rol yapma oyunu - Öğrencilerle aynı yaştaki bir çocuğun Haçlı Seferi'ne sayfa olarak ve daha sonra bir bey veya genç şövalye olarak eşlik etmiş olabileceğini açıklayarak, bir etkinlik veya lider seçip bu konuda bir mektup yazmaları teşvik edilebilir. Disleksili öğrenciler için, o zamanlar soyluların mektuplarını yazmak için genellikle keşişleri kullandıkları ve başka bir öğrencinin yardımından, genç şövalyenin mektubunu dikte ettiği kısa bir rol yapma durumu düzenlemesi istenebileceği belirtilebilir.

Değerlendirme

<https://learningapps.org/display?v=pn47ozn4j23>

<https://learningapps.org/display?v=pak09uggj23>

https://kahoot.it/challenge/05044434?challenge-id=b212d787-6c6d-432e-8ead-bae2a9f3788a_1677446729022

9) Aztek Uygarlığının Yükselişi ve Düşüşü (Polonya)

Dijitalleştirilmiş Oyunlaştırma Araçlarıyla Engelli Öğrencilere Tarih Öğretimi

DERS PLANI



Konu: Aztek uygarlığı

Konu : **Tarih**

Süre: 2 ders

Yaş: 10-14 yaş

Amaçlar: Öğrencilerin Aztek imparatorluğunun nasıl oluştuğunu, geliştiğini ve neden çöktüğünü anlamalarını sağlamak.

Kaynak ve içerik

Aztekler, 1300'den 1521'e kadar orta Meksika'da gelişen bir Mezoamerikan kültürüydü. Aztek halkı, bazıları ittifaklar, siyasi konfederasyonlar veya imparatorluklar kurmak için katılan şehir devletlerinde yaşıyordu. Aztek imparatorluğu, 1427'de kurulan üç şehir devletinden oluşan bir konfederasyondur. "Meksika" adını aldılar.

13. Yüzyıldan itibaren Meksika Vadisi, yoğun nüfusun kalbi ve çok sayıda şehir devletinin yükselişiydi. İmparatorluk, ticaret ve askeri fethin bir kombinasyonu ile erişimini genişletti. Hiçbir zaman fethedilen eyaletlerdeki büyük askeri garnizonlarla bir bölgeyi kontrol eden gerçek bir toprak imparatorluğu değildi, aksine, esas olarak fethedilen bölgelere dost yöneticiler kurarak, egemen hanedanlar arasında evlilik ittifakları kurarak ve bir imparatorluk ideolojisini genişleterek müvekkil şehir devletlerine hükmetti. müvekkil şehir devletlerine. Müşteri şehir devletleri, uzaktaki şehir devletleri arasındaki iletişimi ve ticareti imparatorluk merkezine bağımlı hale getiren ekonomik bir stratejide, Aztek imparatoruna haraç yerine vergi ödedi.

Azteklerin yükselişinin anahtarı, nüfusu beslemeyi mümkün kılan tarım sistemiydi. Su hattının üzerinde oluşturulan küçük, yapay adalar olan Çinampalar, sistemin bir özelliğiydi. Kayıt tutma, haraçları takip etmek için önemlidir. Aztekler ayrıca 365 günlük güneş calendarına da sahipti (Egipcianlar tarafından 2000 daha önce icat edilmiş olmasına rağmen).

İmparatorluk, Hernán Cortés liderliğindeki küçük bir grup İspanyol fatihin gelişinden hemen önce, 1519'da maksimum boyutuna ulaştı. Cortés, Meksika'ya karşı çıkan şehir devletleriyle ittifak kurdu. 13 Ağustos 1521'de Aztek İmparatorluğu'nun yıkılmasından ve imparator Cuauhtémoc'un ele geçirilmesinden sonra İspanyollar, Mexico City'yi imparatorluğun en büyük şehir devleti olan Tenochtitlan'ın kalıntıları üzerine kurdular. Oradan, Mezoamerikan halklarının İspanyol imparatorluğu'na fethi ve dahil edilmesi sürecine devam ettiler. 1521'de Aztek İmparatorluğu'nun üst yapısının yıkılmasıyla İspanyollar, Aztek imparatorluğu'nun inşa edildiği şehir devletlerini, yerli halkı yerel soyluları aracılığıyla yönetmek için kullandılar. Bu soylular İspanyol tacına sadakat sözü verdiler ve en azından nominal olarak Hıristiyanlığa geçtiler ve karşılığında İspanyol tacı tarafından soylu olarak kabul edildiler. Soylular, vergileri iletmek ve yeni efendileri için emeği seferber etmek için aracı olarak hareket ederek İspanyol sömürge yönetiminin kurulmasını kolaylaştırdı.

Aztek kültürü ve tarihi, öncelikle Mexico City'deki Templo Belediye Başkanı gibi kazılarda bulunan arkeolojik kanıtlarla bilinir; yerli yazılardan; Cortés ve Bernal Díaz del Castillo gibi İspanyol fatihlerin görgü tanıklarının ifadelerinden; ve özellikle İspanyol din adamları ve okuyazar Aztekler tarafından iki dilli (İspanyolca ve Nahuatl) gibi İspanyolca veya Nahuatl (anadili Aztek) dilinde yazılmış 16. ve 17. yüzyıl Aztek kültürü ve tarihi açıklamalarından, on iki ciltlik Floransa Kodeksi Fransiskan keşiş Bernardino de Sahagún tarafından,



azteklerle işbirliği içinde oluşturuldu. yerli Aztek muhbirleri. Zirvede, Aztek kültürü zengin ve karmaşık felsefi, mitolojik ve dini geleneklere sahipti ve dikkate değer mimari ve sanatsal başarılar elde etti.

Anahtar terimler:

İttifak: belirli bir amaç için birleşmiş isim, kişi veya gruplar.

Arkeolog: isim, eski kültürlerin eserlerini ve yaşam tarzlarını inceleyen kişi.

Kan alma: isim, hastalığı veya hastalığı önlemek için kan alma uygulaması.

Takvim: isim, yıllık olarak etkinlik düzenleme ve planlama sistemi

Chinampa: isim, su hattının üzerinde oluşturulan yapay adalar

şehir devleti: isim, tek bir şehirden ve bazen çevre bölgeden oluşan bağımsız siyasi devlet.

Kodeks: isim, dini metinler veya kayıtlar içerebilen el yazması kitap

Fetih: isim, zafer.

Fatih: isim, ispanyol kaşif veya 16. yüzyılda Latin Amerika fatihi.

Anavatan: isim, bir kişinin kendi ülkesi veya bölgesi.

Fedakarlık: Bir şeyi onurlandırma veya teşekkür etme yolu olarak adlandırmak, yok etmek veya teslim etmek.

Güneş: sıfat, güneşle ilgisi var.

Haraç: şükranla verilen isim, tavsiye veya iltifat.

<https://education.nationalgeographic.org/resource/aztec-civilization/>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Aztecs>

https://www.worldhistory.org/Aztec_Civilization/

Sonuçlar: Aztek imparatorluğunun kökenini, gelişimini ve çöküşünün nedenlerini anlamak.

Gerekli Malzemeler:

"Aztek imparatorluğu" masa oyunu (öğretmen tarafından oluşturulabilir)

Anahtar terimlere sahip Aztek imparatorluğu temalı Flashcards (Sanayi Devrimi ile ilgili resimler ve anahtar terimler içerebilir)

İnternet erişimi olan bilgisayarlar veya tabletler



Sağır öğrencilerin öğretmeni Amerikan işaret dilini (ASL) akıcı değilse, bir Video Uzaktan Tercümanlık (VRI) hizmeti

Web Kaynakları :

- <https://www.history.com/topics/industrial-revolution/industrial-revolution>
<https://education.nationalgeographic.org/resource/industrial-revolution-and-technology>
<https://www.britannica.com/event/Industrial-Revolution>
<https://www.investopedia.com/terms/i/industrial-revolution.asp>
<https://www.bl.uk/georgian-britain/articles/the-industrial-revolution>
<https://www.khanacademy.org/humanities/big-history-project/acceleration/bhp-acceleration/a/the-industrial-revolution>
<https://www.youtube.com/watch?v=zjK7PWmRRyg>

Etkinlikler (örnek olarak bir ders için):

I. Giriş (10 dakika)

Sınıfa Aztek imparatorluğuna ve tarihteki önemine zemin hazırlayarak başlayın.

Oyunlaştırma kavramını ve öğrencilerin konu hakkında bilgi edinmelerine yardımcı olmak için nasıl kullanılacağını tanıttın.

Ders boyunca tamamlanacak etkinliklere genel bir bakış verin.

II. Oyun Etkinliği: "Aztek imparatorluğu" Masa Oyunu (20 dakika)

Sınıfı 2-3 öğrenciden oluşan gruplara ayırın.

Her gruba "Aztek imparatorluğu" masa oyununun bir kopyasını ve nasıl oynanacağına dair talimatları verin.

Öğrencilerin oyunu 15 dakika oynamasına izin verin, soruları yanıtlamak ve gerektiğinde temel kavramları tartışmak için duraklayın.

Oyun bittikten sonra sınıfla görüşün ve etkinlikten önemli çıkarımları tartışın.

III. Çalışma Sayfası Etkinliği: "Aztek İmparatorluğu zaman çizelgesi" Bulmacaları (25 dakika)

Her öğrenciye tarihleri içeren bir çalışma sayfası ve aşağıdaki etkinliklerin karma bir seçimini sağlayın:

- 1100 - 1200 Meksika Vadisi ilk olarak göç eden kabileler (Chichimecs, Tepanecs, Mexica ve Acolhua) tarafından yerleşmiştir.



- Aztek'in başkenti Tenochtitlan'ın Texcoco Gölü'nde kurulması için 1345 Geleneksel tarih.
- c. 1345 - 1521 Aztek uygarlığı Mezoamerika'da gelişir.
- c. 1427 Aztek mitolojisinin beş güneşinin çağlarını betimleyen Güneş Taşı, Tenochtitlan'da oyulmuş ve kurulmuştur.
- 1428 Tenochtitlan, Texcoco ve Tlacopan arasında Üçlü İttifak kuruldu.
- 1440 - 1469 I. Motecuhzoma, Aztek imparatorluğu'nun lideri olarak hüküm sürüyor.
- 1502 - 1520 Motecuhzoma II, Aztek imparatorluğu'nun lideri olarak hüküm sürüyor.
- 30 Haz 1520 Aztek hükümdarı Motecuhzoma II'nin ölümü.
- 7 Tem 1520 Hernán Cortés, Otumba'da büyük bir Aztek ordusunu yendi.
- 13 Ağu 1521 Aztek'in başkenti Tenochtitlan, Hernán Cortés liderliğindeki ispanyol kuvvetlerinin eline geçti.

Öğrencilerin bulmacaları tamamlamak için bağımsız veya çiftler halinde çalışmasına izin verin.

Gerekirse onlara yardımcı olmak için flash kartları veya internet kaynaklarını kullanmaları için onları teşvik edin.

Çalışma sayfaları tamamlandıktan sonra cevapları sınıf olarak gözden geçirin.

IV. Video Etkinliği: (20 dakika)

Öğrencilere Aztek Uygarlığına ve dünya tarihi üzerindeki etkisine genel bir bakış sunan çevrimiçi bir video gösterin. (ör. https://www.worldhistory.org/Aztec_Civilization/). Videoyu durdurun ve önemli anları açıklayın.

Sağır öğrencilere videoyu izlerken doldurmaları için bir çalışma sayfası sağlayın ve Amerikan İşaret dili (ASL) tarafından yorumlanan altyazılara erişebildiklerinden emin olun.

Video bittikten sonra, videonun içeriğini sınıfla birlikte gözden geçirin.

V. Sonuç ve Ödev (5 dakika)

Ders sırasında öğrenilen temel kavramları özetleyin ve öğrencileri konuyu kendi başlarına daha fazla keşfetmeye teşvik edin.

Kısa bir araştırma makalesi yazmak veya konunun belirli bir yönü hakkında bir sunum oluşturmak gibi Aztek imparatorluğu ile ilgili ödevler atayın.

Değerlendirme:

Sınıf etkinliklerine katılım, öğrencilerin Aztek imparatorluğu'nun çöküşünün kökenleri, gelişimi ve nedenleri hakkındaki anlayışlarını değerlendirmek için kullanılacaktır.

Çalışma sayfası etkinliği ve ev ödevi de değerlendirme olarak kullanılabilir.

Yukarıdaki ders planı ile öğrenciler, konuyu daha iyi anlamak için masa oyunu, çalışma sayfaları, flash kartlar ve videolar gibi çeşitli oyun ve etkinlikleri kullanarak etkileşimli ve ilgi çekici bir şekilde



öğreneceklerdir. Çalışma sayfası etkinliği ve ev ödevi, öğrencinin sınıfta kapsanan konuyu anlamasını değerlendirmenin bir yolu olacaktır.

Ayrıca, tüm öğrencilerin farklı öğrenme stilleri ve hızları olduğundan, dersin kendileri için daha faydalı hale getirilebilmesi için öğrencilerden geri bildirim almanızı ve ders planını buna göre ayarlamanızı da tavsiye ederim.

Öğrencilerinizin her birinin farklı bir sakatlık derecesi ve farklı ihtiyaçları olabilir. Sağır öğrencilerle çalışırken altyazılı ve / veya işaret dili olan video materyalleri kullanın. Görme engelli veya kör öğrencilerle çalışırken ses materyalleri kullanın. Braille'de de materyaller oluşturmaya çalışın. Disleksik öğrencilerle çalışırken, otistik bir çocukla çalışırken geniş metinli ve arkadaşça formatlı materyaller kullanın, ebeveynleriyle iletişim halinde olun, öğrencilerin ihtiyaçlarını belirlemeye yardımcı olabilirler. Diğer bilişsel sınırlamaları olan çocuklarla çalışırken, bilgileri işleme yeteneklerine uyarlayın. Öğrenme için Evrensel Tasarım ilkelerini öğrenin (UDL; <https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning>), bunları derslerinizde uygulayın.

10) Kara Ölüm (Hıyarcıklı Veba) Avrupa'yı Harap Ediyor (Polonya)

Dijitalleştirilmiş Oyunlaştırma Araçlarıyla Engelli Öğrencilere Tarih Öğretimi
DERS PLANI
Konu: Kara Ölüm (Hıyarcıklı Veba) Avrupa'yı Harap Ediyor
Konu : Tarihçe Süre: 20 – 40 dk. Yaş: tümü
Hedefler: Avrupa'da nüfusun yok olmasına yol açan salgının nedenlerini ve etkilerini tanımak. Tartışılan konuyla ilgili kişilerin isimlerini tanımak. Konuyla ilgili kelime dağarcığını öğrenmek.
Sonuçlar : Öğrenci (engelliliğin derecesine ve türüne bağlı olarak): - derste sunulan grafiklere tepki verir - bir isme, cihaza veya gerçeklere ve durumlara grafik atayabilir - belirli bir konuda basit bir ifade oluşturabilir - belirli bir konu hakkında bir ifade oluşturabilir ve kaynak materyallerle tamamlayabilir
Malzemeler: Multimedya sunumu, tarihi haritalar, internet grafikleri, web siteleri.
Web Resources: https://www.britannica.com/event/Black-Death (EN) https://www.history.com/topics/middle-ages/black-death (EN) https://www.nationalgeographic.com/science/article/the-plague (EN) http://hosted.lib.uiowa.edu/histmed/plague/ (EN) https://www.worldhistory.org/Black_Death/ (EN) https://www.youtube.com/watch?v=m5q-PIN3KSE (EN) https://www.youtube.com/watch?v=mhH0Sf2Yor8 (EN) https://www.youtube.com/watch?v=Qw2OBCfXsEo (EN)



<p>Etkinlikler:</p> <p>Beden Eğitimi Etkinlikleri:</p> <p>a) Bilgi ve teknoloji bağlamında daha önceki tarihsel dönemlerin kısa özellikleri</p> <p>b) Öğrencilerin soru sorarak veya hazır grafikler sunarak aktif hale getirilmesi</p> <p>Ders Etkinlikleri:</p> <p>1) Tarihsel arka plan</p> <p>2) Salgının nedenleri</p> <p>3) Dünyadaki salgının seyri</p> <p>4) Avrupa'da salgının seyri</p> <p>5) Salgının sonuçları ve nöksleri</p> <p>6) Sağlık eğitiminin ve hijyenin önemi.</p> <p>Ders Sonrası Etkinlik:</p> <p>a) Edinilen bilgiyi derinleştirebilir</p> <p>b) Öğrenci öğretmene danışabilir</p> <p>Değerlendirme</p> <p>Seviye 0 (ciddi zihinsel engellilik veya nörolojik hastalık): başarılı / başarısız</p> <p>Seviye 1 (orta derecede zihinsel engellilik veya akıl hastalığı): başarılı / başarısız</p> <p>Seviye 2 (hafif zihinsel engellilik veya akıl hastalığı): ülkenin derecelendirme ölçeği</p> <p>Seviye 4 (hafif, orta veya şiddetli fiziksel engellilik, zihinsel engellilik veya nörolojik hastalık yok): ülke derecelendirme ölçeği</p> <p>Yazarın önerisi - iyileştirme gerektirir. Engellilerle çalışan öğretmenler değerlendirme konusunda deneyime sahiptir.</p>

11) Rönesans (İtalya, Hollanda)

<p>Dijitalleştirilmiş Oyunlaştırma Araçlarıyla Engelli Öğrencilere Tarih Öğretimi</p>
<p>DERS PLANI</p>
<p>Tema: İtalyan Rönesansı</p>
<p>Konu : Tarihçe</p> <p>Süre: 2 saat (her biri 50 dakikalık 2 ders)</p> <p>Yaş: 15-16 yaş</p> <p>Engellilik: hafif zihinsel engellilik</p>
<p>Hedefler:</p> <ul style="list-style-type: none">- Metinden bilgi alın.- Tarihsel referans çerçevesi ile bağlantılar kurun.- Tarihsel dönemin ve tarihsel figürlerin kendine özgü özelliklerini tanıyın.- Ele alınan tarihi döneme ait önemli eserleri ve anıtları tanımlayın.- Çağdaşlığın, çağımızın ahlaki ve maddi kültürünün köklerini tarihte tanıyın.



- Kültürel hareketin özelliklerini ve anlamlı terimleri tanıtır.
- çalışılan dönemin siyasi ve sosyal değişimleri hakkında bilgi edinin.
- Bilgileri seçin ve sıralayın.

Stratejiler

- eklemi deforme eden aşırı yüksek ses tonundan kaçınınız;
- kelime dağarcığınızı dikkatlice seçerek düşüncelerinizi açık ve düzenli bir şekilde ortaya çıkarınız;
- mesajları yeniden formüle etmeye hazır olun;
- açıklama sırasında haritaların kullanımına başvurunuz;
- * zaman çizelgelerinin kullanımına başvurmak;

Malzemeler:

- İnteraktif tahta / Akıllı tahta
- ders kitabı
 - Kısa özet

<https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:e91fe6e0-7122-3d81-8c3d-5c3cb977c087>

- Haritalar

<https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:1bc581a1-1e6f-3736-a82e-4e214a585eeb>

- [Timeline](#)

<https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:32276070-cab1-34c5-8289-d7164b9ce9d8>

- Akıllı Telefon
- Video

Sonuçlar

Dersin sonunda öğrenci:

- Avrupa Rönesansının siyasi-kurumsal, sosyo-ekonomik ve kültürel dönemi hakkında bilgi sahibi olmak;
- Ele alınan olayların kronolojik bir zaman çizelgesini oluşturabilme;
- Siyasi, kurumsal, kültürel ve dini kavramları açık ve etkili bir şekilde ifade etmeye uygun dil araçlarını (dil özellikleri, doğru spesifik sözlük) kullanabilecektir.

Aktivite:

Didaktik öncesi aktivite

Videoyu izleyin Hümanizm, Rönesans ve baskının icadı: çalışma kavramlarını tanıtmak için yararlı bir araç. <https://youtu.be/OtqaxWnTZDk>

PowerPoint Hümanizmini ve Rönesansını, konunun incelenmesine ilk yaklaşım için bir araç olarak kullanın.

<https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:1f0445e7-0e4a-3AE8-835E-347E86BFEe7>

Didaktik aktivite

Ortaçağ kültürü ile bu gelişen dönemde kaydedilen keşifler ve ilerlemeler arasındaki keskin karşıtlığa özellikle dikkat ederek Hümanizm ve Rönesans'a adanmış paragrafların okunmasına geçeceğiz.



Ders sonrası etkinlikler

Özel Denetimler

<https://wordwall.net/play/51925/930/735>

<https://learningapps.org/display?v=pr6p7ekkk23>

Değerlendirme

<https://learningapps.org/display?v=pser916rk23>

Dijitalleştirilmiş Oyunlaştırma Araçlarıyla Engelli Öğrencilere Tarih Öğretimi

DERS PLANI

Konu: Yeni Çağ

Konu : Rönesans (15. ve 16. Yüzyıl)

Keşifler ve reformcular çağı

(1500-1600)

Rönesans dönemi veya 16. yüzyıl

(1500 – 1600)

* Rönesans'ın değişen insan ve dünya görüşü ve yeni bir bilimsel ilginin başlangıcı
* avrupa denizasıırı genişlemesinin başlangıcı
* Hıristiyan Kilisesinde reform ve bölünme (* isyan ve bağımsız bir Hollanda devletinin ortaya çıkışı

Naiplerin ve hükümdarların zamanı

(1600-1700)

* tüccar kapitalizminin ortaya çıkışı ve dünya ekonomisinin başlangıcı
* sivil yönetim ve kent kültürü
* hükümdarlar tarafından mutlak güç arayışı
* bilimsel devrim

Süre:> 10 ders

Yaş: 9-11

Amaçlar : Efsanevi ve dini düşünceden insana ve dünya yansımasına kadar insanlığın gelişimini anlamak. Ayrıca modern bilimin başlangıcı, denizasıırı keşifler, dünya ticaretinin ve ekonomisinin başlangıcı, daha ileri eyalet ve şehir organizasyonu ile. Hepsi zamanımızın bir sonraki gelişimi olarak.

Sonuçlar: Yaşam, toplum ve dünyayla nasıl başa çıkılacağıının farkındalığının temellerini atmak.



Yeni Çağ

Yeni Çağın Kaynakları

* * Yeni Çağ'dan itibaren birçok yazılı ve basılı kaynak korunmuştur. Buna ek olarak, o zamandan beri her türlü bina ve nesne var. Arkeolojik buluntular burada nispeten daha az önemlidir.

Yerleşim, peyzaj ve doğa

* Hollanda büyük bir kentsel yoğunluğa sahiptir. Yine de çoğu insan kırsal alanlarda yaşıyor. Kasabalar asfaltsız köy yollarıyla birbirine bağlanmıştır. Hollanda su yolları bakımından zengindir. Şehirlere genellikle karadan ziyade suyla daha erişilebilir.

* Hollanda'da peyzaj ve doğa, dikleştirme, ıslah, turba ve odun çıkarma, tarım ve avlanma nedeniyle değişiyor.

* Kıtalar arasında temaslara yol açan keşif yolculukları, dünyanın farklı bölgelerindeki doğayı etkiler.

Ekonomi

* Konumları ve denizciliğe olan geleneksel aşinalıkları nedeniyle, Hollanda'nın kıyı bölgeleri bir Avrupa ticaret ve sanayi merkezi haline geliyor. Büyük bir şehir yoğunluğu var. Afrika, Asya ve Amerika'ya keşif yolculuklarında Portekizliler ve İspanyollar, Hollandalılar ve İngilizler tarafından yeni yaşam ve ticaret alanları açılıyor. Yerli nüfus genellikle köleliğin kurbanı olur.

Malzemeler:

Rönesans sanatı ve mimarisinin resimleri ve videoları

15. ve 16. yüzyılda Batı Avrupa haritası

Rönesans figürleri ve etkinlikleri hakkında bilgi içeren oyun kartları

Bir oyun tahtası

Oyun parçaları (küçük figürinler veya piyonlar gibi)

Web Kaynakları :

<https://www.history.com/topics/renaissance/renaissance>

<https://www.britannica.com/event/Renaissance/The-High-Renaissance>

<https://artincontext.org/renaissance-facts/>

<https://www.livescience.com/55230-renaissance.html>

<https://www.ducksters.com/history/renaissance.php>

<https://www.youtube.com/watch?v=Om1jvUzVAtE>



Etkinlikler:

Ders Öncesi Hazırlık:

Rönesans figürleri ve etkinlikleri hakkında bilgi içeren oyun kartlarını yazdırın ve kesin Floransa, Roma ve Venedik gibi İtalya'nın farklı şehirlerini temsil eden boşluklarla bir oyun tahtası oluşturun.

Öğrencilere göstermek için Rönesans sanatı ve mimarisinin resimlerini ve videolarını toplayın.

Ders Taslağı:

Giriş: Derse İtalyan Rönesansı ve neden önemli olduğu hakkında kısa bir genel bakış vererek başlayın.

Öğrencilere dönem duygusu kazandırmak için Rönesans sanatı ve mimarisinin resim ve videolarını gösterin.

Oyun Zamanı: Sınıfı 2-4 öğrenciden oluşan gruplara ayırın. Her gruba oyun kartları ve oyun parçaları dağıtın. Oyunun amacı, grupların Rönesans figürleri ve olaylarıyla ilgili soruları doğru cevaplayarak oyun parçalarını oyun tahtası etrafında hareket ettirmeleridir.

Soru-Cevap: Her gruptan bir öğrenci sırayla sınıfın önüne gelerek oyun kartı çekecektir. Öğrenci daha sonra oyun parçasını hareket ettirmek için karttaki soruyu doğru cevaplamalıdır. Doğru cevap verirlerse, parçalarını oyun tahtasındaki bir sonraki alana taşıyabilirler. Doğru cevap vermezlerse, gruptaki bir sonraki öğrenci deneyebilir.

Grup tartışması: Tüm gruplar bittikten sonra oyundan öğrendikleri hakkında bir grup tartışması yapın. Öğrencileri, İtalyan Rönesansı'nın kilit figürleri ve olayları hakkındaki bulgularını ve içgörülerini paylaşmaya teşvik edin.



Sonuç: Sınıfın İtalyan Rönesansı hakkında öğrendiklerini ve tarihin bu dönemini şekillendiren kilit figürleri ve olayları özetleyin. Öğrencileri Rönesans ve dünya üzerindeki etkisi hakkında daha fazla bilgi edinmeye teşvik edin.

Değerlendirme:

Oyun kartları ve tahta, öğretmenin öğrencilerin ne bildiğini ve nerede daha fazla yardıma ihtiyaç duyabileceklerini anlamasını sağlayan biçimlendirici bir değerlendirme görevi görecektir.

Grup tartışması, öğrencilerin anlayışı hakkında daha fazla bilgi sağlayacaktır.

Yazılı bir test veya proje, öğretmenin öğrencilerin derste kapsanan materyali anlamalarını değerlendirmesine olanak tanıyan özetleyici değerlendirme olarak verilebilir.

Sağır öğrenciler için adaptasyon:

Sağır öğrencilerin içeriği anlamalarına yardımcı olmak için oyun kartları ve Oyun tahtası resimlerle gösterilebilir.

Sağır öğrencilerin katılımını kolaylaştırmak için sınıf tartışması imzalanabilir veya yorumlanabilir.

İçeriği sağır öğrencilerin erişimine açık hale getirmek için videolar ve Resimler altyazılı veya imzalı olacaktır.

Bu ders planı, İtalyan Rönesansı hakkında öğrenmeyi öğrenciler için eğlenceli ve etkileşimli hale getirmek için oyunlaştırmayı kullanır. İçeriğin tüm öğrenciler tarafından erişilebilir olmasını sağlamak için materyallerde ve öğretim stratejilerinde yapılan değişikliklerle sağır öğrenciler için ilgi çekici, etkileşimli ve kapsayıcı olacak şekilde tasarlanmıştır.

12) Boston Çay Partisi: Amerikalı Sömürgeciler Boston Limanına Çay Atarak Yeni İngiliz Vergilerini Protesto Ettiler: 12/16/1773 (Romanya)

Dijitalleştirilmiş Oyunlaştırma Araçlarıyla Engelli Öğrencilere Tarih Öğretimi

DERS PLANI

Konu: BOSTON ÇAY PARTİSİ

Konu : Tarihçe

Süre: 50 + 50 dakika/2 ders

Yaş: 12 yaş ve üstü öğrenciler için

Hedefler :

1. Öğrenciler Boston Çay Partisi'nin bazı nedenleri, katılımcıları, yeri ve sonuçları hakkında temel bilgiler edineceklerdir
2. Öğrenciler Boston Çay Partisi ile ilgili bilgileri zamansal ve coğrafi bağlamda yerleştireceklerdir
3. Öğrenciler Boston Çay Partisi hakkında kısa bir oyun için senaryoyu, kostümleri ve sahneyi araştırarak ve oluşturacaklar.

Sonuçlar :

Öğrenciler, Boston Çay Partisi hakkındaki verileri elde etmek, seçmek, yaratıcı bir şekilde kullanmak, farklı alanlardan gelen bilgileri birleştirmek için farklı kaynaklar ve araçlar kullanacaklar: tarih, haritacılık, tasarım, sanat, BT.

İncelenen olayların sonuçları hakkında görüş bildireceklerdir.

Malzemeler:



"Boston Çay Partisi " ile ilgili tarihi belgeler,
video projektörü / interaktif beyaz tahta,
internet bağlantısı olan dizüstü bilgisayar,
her öğrenci için tablet / akıllı telefon (görme bozukluğu / disleksi olan öğrenciler için
etkinleştirilen ekran okuyucu uygulamaları ile),
PowerPoint sunumu

Ders Öncesi Etkinlikler

Öğretmen, öğrencileri ilgi alanlarına ve yeteneklerine göre takımlar halinde organize edecektir :

Takım 1 - Yazarlar,

Takım 2 - harita oluşturucular

Takım 3 - costume tasarımcıları

Takım 4- aktörler

Ana karakterler için diğer öğrenciler ikincil karakter olarak katılacaktır.

Etkinlikler

Elindeki tüm kaynakları, çevrimiçi ve okul kütüphanesini kullanan her ekip, Boston Çay Partisi hakkında bilgi bulacak ve bunu hedeflerine ulaşmak için kullanacaktır.

Takım 1 - Yazarlar - katılımcıları ve etkinlikleri tanımlayın ve Boston Çay Partisi'nde yer alanların duygularını ve fikirlerini her iki tarafa da ifade eden satırlar yazın (vali, amiral, gemilerdeki kaptanlar, Özgürlük oğulları)

Ekip 2 - harita yapımcıları - 1773'te Boston Limanı ile ilgili tarihi belgeleri arayacak ve bulacak ve bunları olayların yerleşimini ve ana karakterlerin hareketlerini gösteren basit bir harita halinde düzenleyecektir.

Takım 3 - kostüm tasarımcıları - ana ve ikincil karakterler için uygun kostümü araştırarak.

Takım 4 - aktörler - karakterlerini oluşturmak ve rollerini oynamak için diğer takımlarla işbirliği yapacak.

Ders 2

Rol yapma oyunu - Öğrenciler Boston Çay Partisi hakkında yarattıkları kısa oyunu sunacaklar

Özgünlük ve bağlılık düzeyi için puan yıldızları verilecektir.

DEĞERLENDİRME

Game <https://learningapps.org/watch?v=pnrokpstv23>

https://kahoot.it/challenge/05996309?challenge-id=b212d787-6c6d-432e-8ead-bae2a9f3788a_1677443670081

Power point

<https://tiny.pl/w6tsz>

13) Amerikan Devrimi: 1775-1783 (Romanya)

Dijitalleştirilmiş Oyunlaştırma Araçlarıyla Engelli Öğrencilere Tarih Öğretimi

DERS PLANI

Konu: Amerikan Devrimi

Konu : Tarihçe

Süre: 50 dakika / ders

Yaş: 12 yaş ve üstü öğrenciler için



Hedefler :

1. Öğrenciler, Amerikan Devrimi'nin bazı nedenleri, katılımcıları, yerleri ve olayları hakkında temel bilgiler edineceklerdir.
2. Öğrenciler Amerikan Devrimi ile ilgili bilgileri zamansal ve coğrafi bağlamda yerleştireceklerdir
 1. 3. Koloni, vatan, bağımsızlık gibi belirli kelimeleri kullanarak insan karar/eylem - sonuç ilişkisini doğru bir şekilde yorumlayacaktır.

Sonuçlar :

Öğrenciler, Amerikan Devrimi hakkındaki verileri elde etmek, seçmek, düzenlemek, anlamak, farklı alanlardan gelen bilgileri birleştirmek için farklı kaynaklar ve araçlar kullanacaklar: tarih, coğrafya, sanat, BT.

Çalışılan olayların sonuçları hakkında görüşler oluşturacaklardır.

Malzemeler:

tarihsel harita "Amerikan Devrimi",
video projektörü / interaktif beyaz tahta,
internet bağlantısı olan dizüstü bilgisayar,
her öğrenci için tablet / akıllı telefon (görme bozukluğu / disleksi olan öğrenciler için etkinleştirilen ekran okuyucu uygulamaları ile),
-PowerPoint sunumu "Amerikan Devrimi"

KAYNAKÇA:

Bibliography:

Stan, Magda (2018) Istorie – manual pentru clasa a VI-a, București, Editura Didactică și Pedagogică
Popescu, Petru Demetru (1998) Istoria modernă a lumii pentru toți copiii, București, Coresi.
Tucker, Spencer, editor. - Title: (2021) American Revolution: the essential reference guide Santa Barbara, California : ABC-CLIO,
Allison , Robert J. (2015) The American Revolution : a very short.—Revised edition. New York, Oxford University Press

WEB KAYNAK

https://www.ducksters.com/history/colonial_america/timeline.php

<https://www.youtube.com/watch?v=diOTAe-sNa4>

<https://www.nps.gov/subjects/americanrevolution/timeline.htm>

Mental map

<https://docs.google.com/document/d/1AfdcSI5h0zuMDqKxztq2iSTdIfR34hNx/edit?usp=sharing&oid=102609977859348887545&rtpof=true&sd=true>

Ders Öncesi Etkinlikler

Bir oyun kullanarak, Amerikan Devrimi'ne giden önemli olaylar bir zaman çizelgesi oluşturmak olacaktır:

OYUN <https://learningapps.org/display?v=p81up42ac23>

- Sunum 1

Giriş: Öğretmen, Amerikan Revolutinini belirleyen konuları, videoda bahsedilen yerleri ve saatleri tanıtır. Bağlantı (0,00 ila 3,50)

<https://www.youtube.com/watch?v=diOTAe-sNa4>

Daha sonra öğrenciler tarafından tartışılacak önerilen soru seti:

İngiliz Parlamentosu neden 13 Amerikan Kolonisi için yeni vergiler kabul etti? Sömürgeciler nasıl tepki verdi? Sömürgecilerin başlıca şikayetleri nelerdi?

- Sunum 2 / Bağlantı (3.51 - 8.00 arası)

<https://www.youtube.com/watch?v=diOTAe-sNa4>

Daha sonra öğrenciler tarafından tartışılacak önerilen soru seti:



İkinci Sömürge Kongresi hangi kararları aldı? Amerikan Bağımsızlık Savaşı'nın en önemli savaşları hangileriydi? Savaş nasıl sona erdi? Versay Antlaşması ne dedi?

Öğretmen, Amerikan Devrimi'nin askeri ve diplomatik olaylarını sunar ve tartışır

- Sunum 3 Bağlantısı (8.01'den sonra) - <https://www.youtube.com/watch?v=diOTAE-sNa4>

Öğretmen tarafından yönlendirilen ve web kaynaklarını kullanan öğrenciler, Amerikan devrimi'nin temel sonuçlarını belirler

Güç

noktası

<https://docs.google.com/presentation/d/1nOgbLoQEAK58W1dEIKNnJztGhUTYc9XQ/edit#slide=id.p1>

Ders Sonrası Etkinlik

Rol yapma oyunu - Öğrenciler 2 gruba kura çekerek takımlar oluşturacaklar - Terra ve Proxima kolonisi. Her iki tarafın çıkarlarını ihmal etmeden askeri çatışmanın önlenilebileceği bir senaryo tartışacak ve oluşturacaklar.

Görme bozukluğu veya disleksi olan öğrencileri daha iyi dahil etmek için, en yeni metinden konuşmaya uygulamalar için demo veya deneme seçenekleri arayarak erişiminiz olan en yeni teknolojileri kullanın.

Özgünlük ve tartışma için fiyatlar verilecektir

Değerlendirme

Oyun

https://kahoot.it/challenge/06519176?challenge-id=b212d787-6c6d-432e-8ead-bae2a9f3788a_1677359745466

14) Napolyon Savaşları: 1799-1815 (Fransa, Avrupa) (Hollanda, Türkiye)

Dijitalleştirilmiş Oyunlaştırma Araçlarıyla Engelli Öğrencilere Tarih Öğretimi

DERS PLANI

Konu: Napolyon Savaşları: 1799-1815 (Fransa, Avrupa)

Not:

Oyun tabanlı öğrenme, öğrencinin sınıfa aktif olarak katılmasına yardımcı olur ve Amerikan işaret dilini öğretim aracı olarak kullanarak asl'lerini de geliştirir. Oyun, öğrencilerin seviyesine, materyallerin ve zamanın mevcudiyetine göre ayarlanabilir.

Konu : Tarihçe

Süre: 20 - 40 dkAge: all

Hedefler :

Öğrenciler Napolyon Savaşlarının nedenlerini, olaylarını ve sonuçlarını anlayacaklar

Öğrenciler oyun tabanlı öğrenmeyi kullanarak eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerini geliştireceklerdir

Öğrenciler, akranlarıyla iletişim kurmak ve işbirliği içinde çalışmak için Amerikan işaret Dilini (ASL) kullanma pratiği yapacaklar



Sonuçlar :

Öğrenci (engelliliğın derecesine ve türüne bağılı olarak):

- derste sunulan grafiklere tepki verir
- bir isme veya etkinliğe grafik atayabilir
- belirli bir konuda basit bir ifade oluşturabilir
- belirli bir konu hakkında bir ifade oluşturabilir ve kaynak materyallerle tamamlayabilir

Malzemeler:

Avrupa Haritaları (4-5 öğrenci grubu başına 1)

Farklı ülkeleri ve ordularını temsil edecek oyun parçaları (örneğin küçük oyuncak askerler, bayraklar)

Napolyon Savaşları ile ilgili tarihi olayları içeren kart destesi (örneğin "Austerlitz Savaşı", "Tilsit Antlaşması")

Her öğrenci için kalem ve kağıt

Web Kaynakları :

Etkinlikler:

Beden Eğitimi Etkinlikleri

- c) - Toplum, bilim, bilgi ve teknoloji bağlamında önceki tarihsel dönemlerin kısa özellikleri
- d) Öğrencilerin soru sorarak veya hazır grafikler sunarak aktif hale getirilmesi

Ders Etkinlikleri

Resimler ve haritalar gibi görsel yardımcıların yanı sıra asl'nin bir kombinasyonunu kullanarak Napolyon Savaşlarının temel tarihini inceleyerek başlayın.

Sınıfı 4-5 öğrenciden oluşan gruplara ayırın. Her grup, farklı ülkeleri ve ordularını temsil edecek bir Avrupa haritası ve oyun parçaları alacak.

Her grubun farklı bir Avrupa ülkesi rolünü üstleneceğini ve savaşın sonunda en fazla bölgeyi kontrol etmek için diğer gruplarla rekabet edeceğini açıklayarak oyunu tanıttın. Oyun turlarda oynanacak ve her tur savaşın farklı bir yılını temsil edecek.

Her turun başında, her grup Napolyon Savaşlarıyla ilgili tarihi bir olayı içeren bir kart çekecek.

Grup daha sonra olaya nasıl tepki vereceklerini ve bunun ülkelerinin ordularını nasıl etkileyeceğini tartışmak ve strateji oluşturmak için asl'yi kullanmalıdır.

Her grup kararlarını verdikten sonra, öğretmen oyunun "anlatıcısı" olarak hareket edecek ve her etkinliğin sonucunu ve farklı ülkelerin bölgelerini nasıl etkilediğini açıklayacaktır.

Her turun sonunda, öğrenciler asl'yi kararlarını ve ülkelerinin savaşta ilerlemesini nasıl etkilediğini düşünmek için kullanacaklar.

Oyun, son etkinliğe ulaşana kadar birkaç tur devam eder: Napolyon'un Waterloo'daki yenilgisi ve savaşın sonu.

Son olarak, her grup ülkelerinin savaşta rolü ve savaşın ülkelerini nasıl etkilediği hakkında kısa bir ASL sunumu sunacak.

Ders Sonrası Etkinlik

- c) - Edinilen bilgiyi derinleştirebilir
- d) Öğrenci öğretmene danışabilir

Değerlendirme

Oyun sırasında öğrenciyi gözlemleyin ve gözlemleri biçimlendirici değerlendirme için kullanın.



Katılımcılar, oyundaki deneyimleri ve öğrendikleri hakkında bir yansıma ödevi tamamlayacaklar. Asl'deki son sunumlar içerik, dil kullanımı ve sunum becerilerine göre derecelendirilecektir.

15) Amerikan iç savaşı: 1860-1865 (Polonya)

Dijitalleştirilmiş Oyunlaştırma Araçlarıyla Engelli Öğrencilere Tarih Öğretimi
DERS PLANI
Konu: ABD'de iç savaş
Konu: Tarihçe
Süre: 45 dk Yaş: 12-14
Hedefler: İç savaşa yol açan nedenleri ve sonuçlarını anlamak. Dünyadaki değişimlerin seyrinin sunumu Konuyla ilgili kelime dağarcığını öğrenmek
Kaynak ve içerik Tarihsel bağlam Amerika Birleşik Devletleri tarihi, 17. yüzyılın başlarından itibaren On üç Koloninin iç savaştan sonra Amerika Birleşik Devletleri'ne dahil edilmesine kadar Kuzey Amerika'nın Avrupa kolonizasyonu tarihini kapsar. 16. Yüzyılın sonlarında İngiltere (Britanya imparatorluğu), Fransa Krallığı, İspanyol imparatorluğu ve Hollanda Cumhuriyeti, Kuzey Amerika'da büyük kolonizasyon programları başlattı. Birkaç on yıl içinde başarılı koloniler kuruldu. Avrupalı yerleşimciler, maceracılar, çiftçiler, sözleşmeli hizmetçiler, esnaflar ve aristokrasiden çok azı dahil olmak üzere çeşitli sosyal ve dini gruplardan geliyordu. Zamanla, Mississippi Nehri'nin doğusundaki İngiliz olmayan koloniler İngiliz kolonileri tarafından ele geçirildi ve sakinlerin çoğu asimile edildi. Ancak Nova Scotia'da İngilizler, Fransız Akademisyenleri sınır dışı etti ve birçoğu Louisiana'ya taşındı. Kolonilerden bazıları, büyük ölçüde Atlantik köle ticareti etrafında yoğunlaşan yasallaştırılmış kölelik sistemleri geliştirdi. İç savaşın nedenleri Amerikan iç savaşı (12 Nisan 1861 – 26 Mayıs 1865) Amerika Birleşik Devletleri'nde bir iç savaşı. Birlik ("Kuzey") ile Konfederasyon ("Güney") arasında savaşı, ikincisi ayrılan devletlerin oluşturduğu. Savaşın temel nedeni, köleliğin batı topraklarına



yayılmamasına izin verilip verilmeyeceği, daha fazla köle devletine yol açıp açmayacağı veya bunu yapmasının engellenip engellenmeyeceği konusundaki anlaşmazlıktı ve bu, köleliği nihai bir yok olma sürecine sokacağına inanılıyordu.

Köleliğin batı topraklarına yayılmasına karşı çıkan Abraham Lincoln'ün 1860 ABD başkanlık seçimlerindeki zaferle kölelik konusunda onlarca yıllık siyasi tartışmalar başa getirildi. İlk yedi güney köle devleti, Lincoln'ün zaferine Amerika Birleşik Devletleri'nden ayrılarak ve Şubat 1861'de Konfederasyon'u kurarak karşılık verdi. Konfederasyon, sınırları içindeki ABD kalelerini ve diğer federal varlıkları ele geçirdi. Konfederasyon Başkanı Jefferson Davis liderliğindeki Konfederasyon, 34 ABD nüfusunun on birinde ABD nüfusunun yaklaşık üçte biri üzerinde kontrol sağladı. o zamanlar var olan devletler. Çoğunlukla Güneyde olmak üzere dört yıllık yoğun çatışmalar başladı.

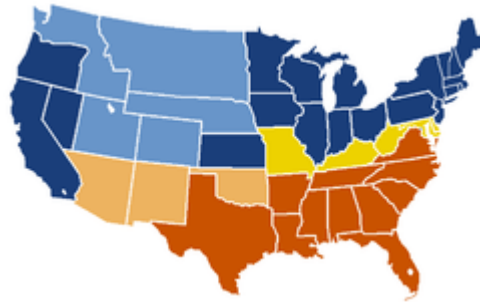
Ana olaylar

1861-1862 yılları arasında Birlik, çatışma sonuçsuz kalsa da önemli kalıcı kazanımlar elde etti. Köleliğin kaldırılması, 1 Ocak 1863'te Abraham Lincoln'ün isyan halindeki eyaletlerdeki tüm kölelerin özgür olduğunu ilan eden ve ülkedeki 4 milyon köleleştirilmiş insanın 3,5 milyondan fazlasına uygulanan Kurtuluş Bildirgesi'ni yayınlamasıyla bir savaş hedefi haline geldi.

14 Nisan 1865'te Başkan Lincoln, Konfederasyon sempatizanı John Wilkes Booth tarafından vuruldu. Lincoln ertesi sabah erken öldü. Lincoln'ün başkan yardımcısı Andrew Johnson, başkan olarak yemin etti ve mücadeleye devam etti.

13 Mayıs 1865'te, savaşın son kara savaşı Teksas'taki Palmito Çiftliği Savaşı'nda yapıldı. Konfederasyonlar onu kaybetti, zafer umudunu kaybetti.

Savaşın, Trans-Mississippi Bakanlığı'nın Mayıs 26 1865 teslim olmasıyla sona erdiği varsayılmaktadır, ancak Amerikan iç savaşı'nın sonucunun açık ve kesin bir tarihsel bitiş tarihi yoktur. Savaşın yasal olarak sona ermesi, 20 Ağustos 1866'da Başkan Andrew Johnson tarafından imzalandı.



Resim 1 Birlik ve Konfederasyon.

Birlik devletleri

Köleliğe izin vermeyen birlik bölgeleri

Köleliğe izin veren Sınır Birliği devletleri

Konfederasyon devletleri



Savaşın başlangıcında köleliğe izin veren (Konfederasyon tarafından talep edilen), ancak 1862'de ABD tarafından köleliğin yasaklandığı birlik bölgeleri

İç savaşın sonuçları:

İç savaş, Amerika Birleşik Devletleri'nin tek siyasi varlığını doğruladı, dört milyondan fazla köleleştirilmiş Amerikalı için özgürlüğe yol açtı, daha güçlü ve merkezi bir federal hükümet kurdu ve Amerika'nın 20. yüzyılda bir dünya gücü olarak ortaya çıkmasının temelini attı

<https://study.com/learn/lesson/effects-of-the-civil-war-in-america.html>

https://en.wikipedia.org/wiki/American_Civil_War

https://en.wikipedia.org/wiki/Colonial_history_of_the_United_States

Sonuçlar:

Öğrenci (engelliliğin derecesine ve türüne bağlı olarak):

- derste sunulan grafik ve videolara tepki verir
- bir isme veya kısaltmaya grafik atayabilir
- belirli bir konuda basit bir ifade oluşturabilir
- belirli bir konu hakkında bir ifade oluşturabilir ve kaynak materyallerle tamamlayabilir

Malzemeler:

Grafiklere / videolara, web sitelerine internet erişimi

Kart oyunu (basılı ve kesilmiş - 4 öğrenci başına bir set)

Web Kaynakları:

<https://study.com/learn/lesson/effects-of-the-civil-war-in-america.html>

https://en.wikipedia.org/wiki/American_Civil_War

https://en.wikipedia.org/wiki/Colonial_history_of_the_United_States

<https://www.britannica.com/event/American-Civil-War>

Etkinlikler:

Beden Eğitimi Etkinlikleri:

- a. İç savaş bağlamında önceki tarihsel dönemlerin kısa özellikleri
- b. Soru sorarak veya hazırlanmış grafikler sunarak öğrencileri harekete geçirmek (ABD bölgesi köleliğe karşı tutuma bölünmüştür)



Ders Etkinlikleri:

a. Giriş - Konuşma Etkinliği: (20 dakika)

Öğrencilerle kölelik terimini tartışın. Kölelerin durumu ve içinde yaşadıkları koşullar hakkında konuşun. Köleliğin kaldırılmasının neden önemli olduğunu açıklayın.

b. Video Etkinliği (10 dakika)

Öğrencilere iç savaş ve sonuçlarına genel bir bakış sağlayan çevrimiçi bir video gösterin. (ör. <https://study.com/learn/lesson/effects-of-the-civil-war-in-america.html>). Videoyu durdurun ve önemli anları açıklayın.

Sağır öğrencilere videoyu izlerken doldurmaları için bir çalışma sayfası sağlayın ve Amerikan İşaret dili (ASL) tarafından yorumlanan altyazılara erişebildiklerinden emin olun.

Video bittikten sonra, videonun içeriğini sınıfla birlikte gözden geçirin.

c. Oyun Etkinliği: "İç savaş" rekonstrüksiyon kart oyunu (15 dakika)

Oyun kartlarıyla ilgili sorular:

Sınıfı 4 öğrenciden oluşan gruplara ayırın.

Her gruba oyun kartlarının bir kopyasını ve nasıl oynanacağına dair talimatlar verin (3 öğrenci sırayla kart çeker ve soruları yanıtlar. Bir öğrenci cevap kağıdına sahip oyun ustasıdır, eğer cevap doğruysa öğrenci kartı saklar. Cevap yanlışsa, öğrenci sahip olduğu tüm kartları oyun ustasına geri verir, kazanan en fazla karta sahip öğrencidir).

Öğrencilerin oyunu 10 dakika oynamasına izin verin, soruları yanıtlamak ve gerektiğinde temel kavramları tartışmak için duraklayın.

Oyun bittikten sonra sınıfla görüşün ve etkinlikten önemli çıkarımları tartışın.

1. İç savaş neden başladı?



2. Kölelik nedir?
3. Köleler nerede çalışıyordu?
4. Köleler nereden geldi?
5. Abraham Lincoln neden öldü?
6. Abraham Lincoln ne zaman öldü (yıl)?
7. İç savaş yasal olarak ne zaman sona erdi?
8. İç savaştan sonra ne oldu?
9. Kuzeyden gelen lehimlere ne deniyordu?
10. Güneydeki askerlerin adı neydi?
11. Konfederasyonların Başkanı kimdi?
12. Birliğin Başkanı kimdi?
13. İç savaşı kim kazandı?
14. İç savaşı kim kaybetti?
15. Abraham Lincoln öldükten sonra ne oldu?

Cevap sayfası:

1. İç savaş neden başladı? Köleliği kaldırmak için
2. Kölelik nedir? Ücret veya takdir almadan çok çalışmak zorunda kalmak
3. Köleler nerede çalışıyordu? Tarlalarda, hizmetçi olarak, taşımacılıkta ve sanayide
4. Köleler nereden geldi? Afrika
5. Abraham Lincoln neden öldü? Çünkü suikasta kurban gitti.
6. Abraham Lincoln ne zaman öldü (yıl)? 1865
7. İç savaş yasal olarak ne zaman sona erdi? 1866
8. İç savaştan sonra ne oldu? Kölelik kaldırıldı
9. Kuzeyden gelen lehimlere ne deniyordu? Sendikacılar
10. Güneydeki askerlerin adı neydi? Konfederasyonlar
11. Konfederasyonların Başkanı kimdi? Jefferson Davis'in
12. Birliğin Başkanı kimdi? Abraham Lincoln'ün



13. İç savaşı kim kazandı? Sendikacılar
14. İç savaşı kim kaybetti? Konfederasyonlar
15. Abraham Lincoln öldükten sonra ne oldu? Yeni bir başkan seçildi ve savaş devam etti

Ders Sonrası Etkinlik:

Soru ve yanıt sesion - İç savaş hakkında başka ne bilmek istersiniz?

Değerlendirme:

Sınıf etkinliklerine katılım, öğrencilerin Aztek imparatorluğu'nun çöküşünün kökenleri, gelişimi ve nedenleri hakkındaki anlayışlarını değerlendirmek için kullanılacaktır.

Çalışma sayfası etkinliği ve ev ödevi de değerlendirme olarak kullanılabilir.

Yukarıdaki ders planı ile öğrenciler, konuyu daha iyi anlamak için masa oyunu, çalışma sayfaları, flash kartlar ve videolar gibi çeşitli oyun ve etkinlikleri kullanarak etkileşimli ve ilgi çekici bir şekilde öğreneceklerdir. Çalışma sayfası etkinliği ve ev ödevi, öğrencinin sınıfta kapsanan konuyu anlamasını değerlendirmenin bir yolu olacaktır.

Ayrıca, tüm öğrencilerin farklı öğrenme stilleri ve hızları olduğundan, dersin kendileri için daha faydalı hale getirilebilmesi için öğrencilerden geri bildirim almanızı ve ders planını buna göre ayarlamanızı da tavsiye ederim.

Öğrencilerinizin her birinin farklı bir sakatlık derecesi ve farklı ihtiyaçları olabilir. Sağır öğrencilerle çalışırken altyazılı ve / veya işaret dili olan video materyalleri kullanın. Görme engelli veya kör öğrencilerle çalışırken ses materyalleri kullanın. Braille'de de materyaller oluşturmaya çalışın. Disleksik öğrencilerle çalışırken, otistik bir çocukla çalışırken geniş metinli ve arkadaşça formatlı materyaller kullanın, ebeveynleriyle iletişim halinde olun, öğrencilerin ihtiyaçlarını belirlemeye yardımcı olabilirler. Diğer bilişsel sınırlamaları olan çocuklarla çalışırken, bilgileri işleme yeteneklerine uyarlayın. Öğrenme için Evrensel Tasarım ilkelerini öğrenin (UDL; <https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning>), bunları derslerinizde uygulayın.

16) Oy Hakkı Hareketi: Kadınlar Oy Hakkı için Savaşıyor: 1893-1928 (Polonya)



Dijitalleştirilmiş Oyunlaştırma Araçlarıyla Engelli Öğrencilere Tarih Öğretimi
DERS PLANI
Konu: Oy Hakkı Hareketi: Kadınlar Oy Hakkı için Savaşıyor: 1893-1928
Konu: Tarihçe Süre: 20 - 40 dk Yaş: tümü
Hedefler: Toplumsal eşitsizlikler ve daha önceki dönemlerde kadınların durumu Toplumsal değişimlere yol açan nedenleri anlamak Söz konusu konuyla ilgili kişilerin isimlerini tanıma Avrupa ve dünyada kadın hakları mücadelesinin sunumu "Toplumsal devrimin" Avrupa ve dünya üzerindeki etkileri Konuyla ilgili kelime dağarcığını öğrenmek
Sonuçlar: Öğrenci (engelliliğin derecesine ve türüne bağlı olarak): - derste sunulan grafiklere tepki verir - bir isme veya etkinliğe grafik atayabilir - belirli bir konuda basit bir ifade oluşturabilir - belirli bir konu hakkında bir ifade oluşturabilir ve kaynak materyallerle tamamlayabilir
Malzemeler: Multimedya sunumu, tarihi haritalar, internet grafikleri, web siteleri.
Web Kaynakları: https://www.britannica.com/topic/woman-suffrage (EN) https://www.history.com/topics/womens-history/the-fight-for-womens-suffrage (EN) https://en.wikipedia.org/wiki/Women%27s_suffrage (EN) https://kids.nationalgeographic.com/history/article/womens-suffrage-movement (EN) https://www.archives.gov/education/lessons/woman-suffrage (EN)
Etkinlikler: Ders Öncesi Etkinlikler: a. Bilgi ve teknoloji bağlamında önceki tarihsel dönemlerin kısa özellikleri b. Soru sorarak veya hazırlanmış grafikler sunarak öğrencileri harekete geçirmek Ders Etkinlikleri: a. Dünyadaki kadınların durumu b. Eşitlik fikri c. Feminizm



- d. Özgürleşme
- e. Süfrazizm
- f. Süfrajjet hareketinin ünlü figürleri
- g. Takvim
- h. Toplumsal değişimlerin etkileri

Ders Sonrası Etkinlik:

- a. Öğrenci edindiği bilgiyi derinleştirebilir
- b. Öğrenci öğretmene danışabilir

Değerlendirme:

Seviye 0 (ciddi zihinsel engellilik veya nörolojik hastalık): başarılı / başarısız
Seviye 1 (orta derecede zihinsel engellilik veya akıl hastalığı): başarılı / başarısız
Seviye 2 (hafif zihinsel engellilik veya akıl hastalığı): ülkenin derecelendirme ölçeği
Seviye 4 (hafif, orta veya şiddetli fiziksel engellilik, zihinsel engellilik veya nörolojik hastalık yok):
ülke derecelendirme ölçeği

Yazarın önerisi - iyileştirme gerektirir. Engellilerle çalışan öğretmenler değerlendirme konusunda deneyime sahiptir.

17) Rus Devrimi: 1917-1922 (Makedonya)

Oyunlaştırmayı Dijitalleştirerek Engelli Öğrencilere Tarih Öğretimi

DERS PLAN

Konu: Rus Devrimi: 1917-1922

Konu : Tarihçe

Süre: 1 saat

Yaş: 11-15 yaş

Hedefler :

Sovyet Rusya'da Ekim Devrimi'ni tanımlayacak, anlayacak ve açıklayabilecektir.

Öğrenciler Lenin ve Bolşeviklerin Petrograd ve Moskova'yı nasıl kontrol altına aldıklarını tanımlayacak, anlayacak ve açıklayabileceklerdir.

Öğrenciler, Lenin'in sosyalist bir plan oluşturma konusundaki temel planını belirleyecek, anlayacak ve açıklayabilecek ve ardından Lenin 1924'te öldüğünde bu planın başarılı olup olmadığını analiz edebilecekler.

Sonuçlar :

Rus Devrimi hakkında bilgi edinme: 1917-1922

Malzemeler:



Powerpoint sunumu

Görme engelliler ve disleksili öğrenciler için sesli materyaller

Görme engelliler için dokunsal resimler, (dokunsal) haritalar

İşitme engelli öğrenciler için işaret dili içeren videolar

Etkisiz devre dışı bırakılanlar için basit içerik ve renkli sayfalar

3D basılı materyaller hazırlayın

Web KAYNAK

<https://study.com/academy/lesson/the-russian-revolution-timeline-causes-effects.html>

<https://www.sfponline.org/uploads/91/10.3%20CL%20Russian%20Revolution%20Causes.pdf>

<https://www.pinterest.com/pin/290763719664249530/>

<https://www.britannica.com/event/Russian-Revolution>

<https://www.youtube.com/watch?v=KOK1TMSyKcM>

Etkinlikler:

Ders Öncesi Etkinlikler

Etkinlikleri ısıtın, öğrencilere Temel Sorular sorun

* Vladimir Lenin kimdi?

* Lenin'in sosyalizm ve devrim felsefesi neydi?

• Lenin Rusya'da nasıl iktidara geldi? Ekim Devrimi olaylarındaki rolü neydi?

* Lenin hükümdarlığı döneminde (1917-1924) hangi reformları başlattı?

Ders Etkinlikleri

* Ders / PPT - Lenin yönetiminde Rusya

* Video - Lenin: Devrimci

* Bağımsız Etkinlik - Öğrenciler Lenin ve Ekim Devrimi ile ilgili makaleleri ve kaynakları okurlar.

* Öneri: Öğrencilerin ödev için bu makalelerden ve kaynaklardan bazılarını okumalarını sağlayın

* Öneri: AP / İleri Düzey öğrenciler Troçki'nin Rus Devrimi Tarihini okumalıdır.

* Grup Etkinliği - Sokratik Seminer: Lenin'in devrim felsefesi ve 1917 Ekim Devrimi'ndeki rolü üzerine tartışma.

Ders Sonrası Etkinlik

Değerlendirme - Deneme: 1917 Ekim Devrimi'ni, Lenin ve Bolşeviklerin Petrograd'ın kontrolünü nasıl ele geçirdiklerini ve Lenin'in Bolşevik Devrimi'nin ilk günlerinde sosyalist bir devlet kurma temel planının ne olduğunu ayrıntılı olarak açıklayın.

Değerlendirme

Öğrenciye birkaç gazete makalesi ile bağlantı verin. Etkinlik: Şu gazete manşetlerine bir göz atın. Bu manşetlerden, 1917'deki Ekim Devrimi'nden ve Vladimir Lenin'in Rusya'da kontrolü ele geçirmesinden sonra ne olacağını tahmin ediyorsunuz? Kendi kağıdınıza 1-2 cümle yazın.



--

18) Birleşmiş Milletler Kuruldu: 1945-1946 (Avrupa, N. & S. Amerika, Asya, Afrika, Avustralya)
(Polonya)

Dijitalleştirilmiş Oyunlaştırma Araçlarıyla Engelli Öğrencilere Tarih Öğretimi
DERS PLANI
Konu: Birleşmiş Milletler (BM)
Konu: Tarihçe
Süre: 45 dk Yaş: 12-14
Hedefler: Birimlerin oluşturulmasına yol açan nedenleri anlamak, geliştirmek ve hedeflemektir. Avrupa ve dünyadaki değişimlerin seyrinin sunumu Konuyla ilgili kelime dağarcığını öğrenmek
Kaynak ve içerik Birleşmiş Milletler (veya BM), özellikle gayri resmi olarak Birleşmiş Milletler Örgütü (veya UNO) olarak da anılır, dünyanın en büyük ve en tanınmış uluslararası kuruluşudur. Kuruluşunda BM'nin 51 üye devleti vardı. Bugün 193 tane var; dünyanın egemen devletlerinin neredeyse tamamı. BM'nin merkezi New York City'deki uluslararası topraklardadır ve Cenevre, Nairobi, Viyana ve Lahey'de (Uluslararası Adalet Divanı'na ev sahipliği yapan) başka ana ofisleri vardır. Amaç Belirtilen amaçları uluslar arasında dostane ilişkiler geliştirmek, uluslararası işbirliğini sağlamak ve ulusların eylemlerini uyumlu hale getirmek için bir merkez olmak olan hükümetlerarası bir kuruluştur. Diğer hedefler arasında uluslararası barış ve güvenliğin korunması, insan haklarının korunması, insani yardım sağlanması, sürdürülebilir kalkınmanın teşvik edilmesi ve uluslararası hukukun korunması yer almaktadır. * Köken



BM, II. Dünya Savaşı'ndan sonra gelecekteki dünya savaşlarını önlemek amacıyla kuruldu. 25 Nisan 1945'te 50 ülke bir konferans için San Francisco'da bir araya geldi ve 25 Haziran 1945'te kabul edilen ve BM'nin faaliyete geçtiği 24 Ekim 1945'te yürürlüğe giren BM Şartı'nı hazırlamaya başladı.

Örgütün dünya barışını koruma misyonu, Amerika Birleşik Devletleri ile Sovyetler Birliği ve müttefikleri arasındaki Soğuk Savaş nedeniyle ilk on yıllarında karmaşıktı. Görevleri öncelikle silahsız askeri gözlemcilerden ve öncelikle izleme, raporlama ve güven artırıcı rollere sahip hafif silahlı birliklerden oluşuyordu. 1960'larda yaygın sömürgeleşmenin ardından BM üyeliği önemli ölçüde arttı. O zamandan beri, Mütevelli Heyeti tarafından izlenen 11 güven bölgesi de dahil olmak üzere 80 eski koloni bağımsızlık kazandı. Soğuk Savaş'ın sona ermesinden sonra BM, çok çeşitli karmaşık görevleri üstlenerek saha operasyonlarını değiştirdi ve genişletti. Örneğin BM, Salvador iç savaşının sona ermesini müzakere etti, Namibya'da başarılı bir barışı koruma misyonu başlattı ve apartheid sonrası Güney Afrika ve Kızıl Kmerler sonrası Kamboçya'da demokratik seçimleri denetledi. 1991'de BM, Irak'ın Kuveyt'i işgalini püskürtten ABD liderliğindeki bir koalisyona yetki verdi

Milenyum Zirvesi, BM'nin 21. yüzyıldaki rolünü tartışmak üzere 2000 yılında düzenlendi. Üç günlük toplantı, tarihteki en büyük dünya liderleri toplantısıydı ve yoksulluğun azaltılması, cinsiyet eşitliği ve halk sağlığı gibi alanlarda uluslararası kalkınmaya ulaşma taahhüdü olan Binyıl Kalkınma Hedefleri'nin (veya Binyıl Kalkınma Hedefleri) tüm üye devletler tarafından kabul edilmesiyle sonuçlandı. 2015 yılına kadar yerine getirilmesi gereken bu hedeflere yönelik ilerleme nihayetinde eşitsizdi. 2005 Dünya Zirvesi, BM'nin kalkınma, barışı koruma, insan hakları ve küresel güvenliği teşvik etmeye odaklandığını yineledi. Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri (veya SKH'LER), Binyıl Kalkınma Hedefleri'nin başarılması için 2015 yılında başlatıldı.



BM bayrağı:



BM amblemi:

https://en.wikipedia.org/wiki/United_Nations

<https://www.un.org/en/>

Sonuçlar:

Öğrenci (engelliliğin derecesine ve türüne bağlı olarak):

- derste sunulan grafik ve videolara tepki verir
- bir isme veya kısaltmaya grafik atayabilir
- belirli bir konuda basit bir ifade oluşturabilir



- belirli bir konu hakkında bir ifade oluşturabilir ve kaynak materyallerle tamamlayabilir

Malzemeler:

Grafiklere / videolara, web sitelerine internet erişimi

Kart hafıza oyunu (basılı ve kesilmiş - 2 öğrenci başına bir set

Web Kaynakları:

https://en.wikipedia.org/wiki/United_Nations

<https://www.un.org/en/>

<https://www.britannica.com/topic/United-Nations>

Etkinlikler:

Beden Eğitimi Etkinlikleri:

- a. Savaş zamanı bağlamında önceki tarihsel dönemlerin kısa özellikleri
- b. Soru sorarak veya hazırlanmış grafikleri (bayrak, amblem) sunarak öğrencileri harekete geçirmek

Ders Etkinlikleri:

1. Giriş - Video Etkinliği: (20 dakika)

Öğrencilere bm'ye ve bunun dünya tarihi üzerindeki etkisine genel bir bakış sağlayan çevrimiçi bir video gösterin.(ör. <https://www.youtube.com/watch?v=PUZ5tmyJSnc>). Videoyu durdurun ve önemli anları açıklayın.

Sağır öğrencilere videoyu izlerken doldurmaları için bir çalışma sayfası sağlayın ve Amerikan İşaret dili (ASL) tarafından yorumlanan altyazılara erişebildiklerinden emin olun.

Video bittikten sonra, videonun içeriğini sınıfla birlikte gözden geçirin.

2. Oyun Etkinliği: "UN" kart hafıza oyunu (20 dakika)

Oyun kartları hakkında bilgi:



BM (Birleşmiş Milletler)

BM (Birleşmiş Milletler Örgütü)

BM 1945 yılında kuruldu

BM barışı korumayı amaçladı

BM bayrağı (grafik kullan)

BM amblemi (grafik kullan)

Bm'de 193 ülke var

Günümüzde BM yoksulluğun azaltılmasını hedefliyor

Günümüzde BM cinsiyet eşitliğini hedefliyor

Günümüzde BM halk sağlığını hedefliyor

Günümüzde BM sürdürülebilir kalkınmayı hedefliyor

Günümüzde BM küresel güvenliği hedefliyor

Günümüzde BM insan haklarını hedefliyor

Sınıfı 2-3 öğrenciden oluşan gruplara ayırın.

Her gruba "The UN" kart hafıza oyununun bir kopyasını ve nasıl oynanacağına dair talimatları verin.

Öğrencilerin oyunu 15 dakika oynamasına izin verin, soruları yanıtlamak ve gerektiğinde temel kavramları tartışmak için duraklayın.

Oyun bittikten sonra sınıfla görüşün ve etkinlikten önemli çıkarımları tartışın.

Ders Sonrası Etkinlik:

Soru ve yanıt sesion - BM hakkında başka ne bilmek istersiniz?

Değerlendirme:

Sınıf etkinliklerine katılım, öğrencilerin Aztek imparatorluğu'nun çöküşünün kökenleri, gelişimi ve nedenleri hakkındaki anlayışlarını değerlendirmek için kullanılacaktır.



Çalışma sayfası etkinliđi ve ev ödevi de değeriendirme olarak kullanılabilir.

Yukarıdaki ders planı ile öğrenciler, konuyu daha iyi anlamak için masa oyunu, çalışma sayfaları, flash kartlar ve videolar gibi çeşitli oyun ve etkinlikleri kullanarak etkileşimli ve ilgi çekici bir şekilde öğreneceklerdir. Çalışma sayfası etkinliđi ve ev ödevi, öğrencinin sınıfta kapsanan konuyu anlamasını değeriendirmenin bir yolu olacaktır.

Ayrıca, tüm öğrencilerin farklı öğrenme stilleri ve hızları olduğundan, dersin kendileri için daha faydalı hale getirilebilmesi için öğrencilerden geri bildirim almanızı ve ders planını buna göre ayarlamanızı da tavsiye ederim.

Öğrencilerinizin her birinin farklı bir sakatlık derecesi ve farklı ihtiyaçları olabilir. Sağır öğrencilerle çalışırken altyazılı ve / veya işaret dili olan video materyalleri kullanın. Görme engelli veya kör öğrencilerle çalışırken ses materyalleri kullanın. Braille'de de materyaller oluşturmaya çalışın. Disleksik öğrencilerle çalışırken, otistik bir çocukla çalışırken geniş metinli ve arkadaşça formatlı materyaller kullanın, ebeveynleriyle iletişim halinde olun, öğrencilerin ihtiyaçlarını belirlemeye yardımcı olabilirler. Diğer bilişsel sınırlamaları olan çocuklarla çalışırken, bilgileri işleme yeteneklerine uyarlayın. Öğrenme için Evrensel Tasarım ilkelerini öğrenin (UDL; <https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning>), bunları derslerinizde uygulayın.

19) Dijital Devrim: Dijital Elektrikli Bilgisayarın İcadı (Polonya)

Dijitalleştirilmiş Oyunlaştırma Araçlarıyla Engelli Öğrencilere Tarih Öğretimi
DERS PLANI
Konu: Dijital Devrim: Dijital Elektronik Bilgisayarın İcadı
Konu: Tarihçe Süre: 20 -40 dk Yaş: tümü
Hedefler: Teknolojinin gelişmesine, bilimin ve bilginin gelişmesine yol açan nedenleri anlamak. Avrupa ve dünyadaki değişimlerin seyrinin sunumu Konuyla ilgili kelime dağarcığını öğrenmek
Sonuçlar: Öğrenci (engelliliğın derecesine ve türüne bađlı olarak): - derste sunulan grafiklere tepki verir



<ul style="list-style-type: none">- bir isme veya cihaza grafik atayabilir- belirli bir konuda basit bir ifade oluşturabilir- belirli bir konu hakkında bir ifade oluşturabilir ve kaynak materyallerle tamamlayabilir
Malzemeler: Multimedya sunumu, internet grafikleri, web siteleri
Web KAYNAK https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_Revolution https://www.techopedia.com/definition/23371/digital-revolution https://www.britannica.com/event/Digital-Revolution https://www.britannica.com/topic/The-Fourth-Industrial-Revolution-2119734#ref1255185 https://pl.wikipedia.org/wiki/Rewolucja_cyfrowa
Etkinlikler: Beden Eğitimi Etkinlikleri: a. Bilgi ve teknoloji bağlamında önceki tarihsel dönemlerin kısa özellikleri b. Soru sorarak veya hazırlanmış grafikler sunarak öğrencileri harekete geçirmek Ders Etkinlikleri: 1. Giriş - sanayi devrimi ile ilgili haberlerin hatırlatılması 2. Elektronik bileşenler ve mikroişlemciler 3. İlk bilgisayarlar ve çevre birimleri 4. Endüstri otomasyonu 5. Dijital fotoğrafçılık 6. Dijital kitaplar 7. Elektronik bankacılık 8. Yapay zeka Ders Sonrası Etkinlik: a) Edinilen bilgiyi derinleştirebilir b) Öğrenci öğretmene danışabilir
Değerlendirme: Seviye 0 (ciddi zihinsel engellilik veya nörolojik hastalık): başarılı / başarısız Seviye 1 (orta derecede zihinsel engellilik veya akıl hastalığı): başarılı / başarısız Seviye 2 (hafif zihinsel engellilik veya akıl hastalığı): ülkenin derecelendirme ölçeği



Seviye 4 (hafif, orta veya şiddetli fiziksel engellilik, zihinsel engellilik veya nörolojik hastalık yok):
ülke derecelendirme ölççeđi

Yazarın önerisi - iyileştirme gerektirir. Engellilerle çalışan öğretmenler değerlendirme konusunda deneyime sahiptir.

20) ~~The Vietnam War: 1955-1975 (Vietnam, Cambodia, Laos) (Unknow)~~

21) Sovyetler Birliđi, ilk insan yapımı Uydu Olan Sputnik'i Fırlattı: 10/4/1957 - Rusya (Polonya)

Dijitalleştirilmiş Oyunlaştırma Araçlarıyla Engelli Öğrencilere Tarih Öğretimi
Ders planı
Konu: Sovyetler Birliđi, ilk insan yapımı Uydu Olan Sputnik'i Fırlattı: 10/4/1957 (Sovyetler Birliđi / Rusya)
Konu : Tarihçe Süre: 20 – 40 dk. Yaş: tümü
Hedefler: Uzayın süper güçler (ABD ve Sovyetler Birliđi) tarafından fethinin nedenlerini ve sonuçlarını öğrenmek. Bilim ve teknolojinin gelişimi ve politik amaçlarla kullanımı hakkında bilgi edinmek.
Sonuçlar : Öğrenci (engelliliđin derecesine ve türüne bađlı olarak): - derste sunulan grafiklere tepki verir - bir isme, cihaza veya gerçeklere ve durumlara grafik atayabilir - belirli bir konuda basit bir ifade oluşturabilir - belirli bir konu hakkında bir ifade oluşturabilir ve kaynak materyallerle tamamlayabilir
Malzemeler: Multimedya sunumu, tarihi haritalar, internet grafikleri, web siteleri.
Web Resources:
Etkinlikler: Beden Eğitimi Etkinlikleri: a) Bilgi ve teknoloji bağlamında daha önceki tarihsel dönemlerin kısa özellikleri b) Öğrencilerin soru sorarak veya hazır grafikler sunarak aktif hale getirilmesi Ders Etkinlikleri: 1) İkinci Dünya Savaşı'nın sona ermesinden sonra dünyadaki durum 2) İki güç - ABD ve Sovyetler Birliđi 3) Bilim ve teknolojinin gelişimi 4) İlk Sovyet yapay uydusunun uzaya fırlatılması 5) Uzayın fethi - ABD ile SSCB arasındaki rekabet 6) Uzay uçuşu programlarının geliştirilmesi ve diđer gezegenlerin kolonizasyonu Ders Sonrası Etkinlik: a) Edinilen bilgiyi derinleştirebilir



b) Öğrenci öğretmene danışabilir
Değerlendirme
Seviye 0 (ciddi zihinsel engellilik veya nörolojik hastalık): başarılı / başarısız Seviye 1 (orta derecede zihinsel engellilik veya akıl hastalığı): başarılı / başarısız Seviye 2 (hafif zihinsel engellilik veya akıl hastalığı): ülkenin derecelendirme ölçeği Seviye 4 (hafif, orta veya şiddetli fiziksel engellilik, zihinsel engellilik veya nörolojik hastalık yok): ülke derecelendirme ölçeği
Yazarın önerisi - iyileştirme gerektirir. Engellilerle çalışan öğretmenler değerlendirme konusunda deneyime sahiptir.

22) Yuri Gagarin Uzaydaki İlk Adam Oldu: 1961 (Rusya) (Makedonya)

Oyunlaştırma Araçlarını Dijitalleştirerek Engelli Öğrencilere Tarih Öğretimi
DERS PLANI
Konu: Yuri Gagarin Uzaydaki İlk Adam Oldu: 1961 (Rusya)
Konu : Tarihçe Süre: 1 saat Yaş: 11-15 yaş
Hedefler : Uzay Araştırmalarında tarihsel bir figürü araştırın ve sunun. Uzay yolculuğu içindeki çeşitliliği tartışın. İnsanların uzaya seyahat etmek istemelerinin olası nedenlerini belirleyin. Farklı mühendis türlerinin her birinin uzay yolculuğuna nasıl katkıda bulunduğunu açıklayın. Geleceğin uzay yolculuğu için neler tutabileceğine dair örnekler verin.
Sonuçlar : Yuri Gagarin hakkında bilgi edinmek Uzaydaki İlk Adam Oldu: 1961 (Rusya)
Malzemeler: Powerpoint sunumu Görme engelliler ve disleksili öğrenciler için sesli materyaller Görme engelliler için dokunsal resimler, (dokunsal) haritalar İşitme engelli öğrenciler için işaret dili içeren videolar Etkisiz devre dışı bırakılanlar için basit içerik ve renkli sayfalar 3D basılı materyaller hazırlayın
Web Kaynakları : https://www.twinkl.com/teaching-wiki/the-first-man-in-space https://www.rfi.fr/en/science-and-technology/20210415-a-lesson-for-mankind-60-years-on-from-yuri-gagarin-s-first-space-flight



https://www.nasa.gov/mission_pages/shuttle/sts1/gagarin_anniversary.html

<https://en.islcollective.com/video-lessons/yuri-gagarin-became-the-first-human-in-space>

<https://www.space.com/16159-first-man-in-space.html>

<https://www.twinkl.co.uk/search?q=yuri+gagarin>

Etkinlikler:

Ders Öncesi Etkinlikler

Öğrencilere aşağıdaki soruları sorun:

* Bu posterin başlığı Uzay Yarışı. 'İrk' kelimesini düşünün. Normalde bu kelimeyle kimi / neyi ilişkilendiririz? (Sporcular, koşucular, atlar, arabalar, tazılar). Ne yapıyorlar? (Yarışmak, kazanmaya çalışmak / ilk / en hızlı olmak). Sizce Uzay Yarışı posterindeki insanlar ne yapıyor? (Uzay ile ilgili bir şeyi ilk başaran olmak için yarışmak).

• Neyi başarmaya çalışıyorlar (bir hedefe / hedefe başarılı bir şekilde ulaşmak / ulaşmak)? (En hızlı / en iyi / ilk / en büyük / üstün olmak)

* Bir yarışa katılanlara ne diyoruz? (Yarışmacılar, yarışmacılar); Yarış izleyenlere ne diyoruz? (Seyirciler)

* Birisi bir yarışta en hızlı / ilk olduğunda, o kişiye ne diyoruz? (Kazanan, şampiyon, galip). Kazanan, yarışı kazanan kişidir. Sence o kişi nasıl hissediyor? (Kazanan biri ... neşeli, gururlu, muzaffer, muzaffer, sevinçli vb. Hisseder.)

* Neredeyse kazanan biri için hangi terim kullanılır? (İkinci)

* 'İrk' ile ilişkili diğer kelimeleri keşfedin. (örn. kurşun (er), ikinci, paket, sollama, başa başlama, yıldırım hızı, boyun ve boyun, sürat koşusu, bitiş çizgisi, ölü ısı, yanlış başlangıç, geri düşme, başlangıç bloğu, marş emriyle vb.)

Ders Etkinlikleri

Öğrencileri çiftler halinde düzenleyin. Her çocuk, eşine yarışa katıldığı bir zamanı rakip veya seyirci olarak anlatmak için döner. Öğrencileri üç ila beş tam cümle kullanmaya teşvik edin.

Konuşma görevlerini eşleştirin: Kelime oyunu

Öğrencileri, aşağıdaki görevleri uygun şekilde çiftler halinde, gruplar halinde veya bütün bir sınıf halinde tamamlamaları için düzenleyin.

* Bu kafiye 'İrk' ile kaç kelime düşünebilirsiniz? (örn. yarış, yüz, dantel, ayraç, zarafet, kovalamaca, yer, iz, kasa, taban vb.) Her ortak sırayla bir kelimeye katkıda bulunur. Kazanan çift, kafiyeli kelimelerin çoğunu üreten çifttir. Öğrencilerin dikkatini, bazen sesin 'c' ve bazen 's' ile temsil edildiğine çekin.

* 'Yarış' kelimesindeki bazı harfleri kullanarak kaç kelime yapabiliriz? (örneğin kulak, as, araba, yay, çağdır)

* 'İrk' kelimesinin başka hangi anlamları vardır? (Fiziksel, kültürel, dil, tarih gibi benzer özellikleri paylaşan bir grup insan. İnsan ırkı - Dünyadaki tüm yaşayan insanlar; hepimiz insan ırkının üyeleriyiz)

* 'İrk' kelimesini içeren deyimleri düşünebiliyor musunuz? (örneğin, zamana karşı bir yarış - çok kısa sürede bir şeyi başarmaya çalışmak; bir at yarışı - rakiplerden birinin çok daha üstün olduğu ve kazanma olasılığının en yüksek olduğu; yavaş ve istikrarlı yarış kazanır - yavaş ve metodik



olarak çalışırsanız, acele etmekten daha başarılı olma olasılığınız daha yüksektir - ezop'un Kaplumbağa ve Tavşan masalından)

Çift / Grup konuşma görevi (Sözlü anlatım): Uzay yarışı dizisi

Öğrencilerden posterdeki resimlere yakından bakmalarını isteyin. Uzay yarışındaki olayların sırasına bir sınıf olarak birlikte karar verin. Uzay yarışı ile ilgili görüntüleri sırayla numaralandırın - hangi resim önce, sonra, sonra, sonra vb. Gelir.

Öğrencileri çiftler veya gruplar halinde düzenleyin. Çiftleri veya grupları içinde öğrenciler, uzay yarışının hikayesini bilmeyen birine sadece dört veya beş cümle ile anlatmaya hazırlanmalıdır.

Öğrencileri bazı imgeleri tek bir karmaşık cümlede birleştirmeye teşvik edin (örneğin, Sovyetler Birliği dünyada bir hayvanı uzaya başarıyla fırlatan ilk ülke olmakla kalmadı, aynı zamanda ilk insanı Yuri Gagarin'i uzaya fırlatmayı da başardılar. ilk kadın). Çiftler veya gruplar daha sonra anlatımlarını başka bir gruba, sınıfa veya öğretmene sunar.

Ders Sonrası Etkinlik

Astronot olmak ya da olmamak

Ay'a inen astronotların görüntüsünü aydınlatın. Yolculuklarıyla ilgili bu video klipi oynatın:

<https://www.youtube.com/watch?v=CbTaDOuSePk>

Öğrencilere sorun, astronot olmak ister misiniz?

Değerlendirme

Orada yaşasaydık ay'daki yaşamın nasıl olacağı, dünyadaki yaşamdan nasıl farklı olacağı ve insanların ve hayvanların hayatta kalmak için nasıl adapte olmaları gerekebileceği hakkında hikaye anlatımı. Bu konuda bütün sınıf bir tartışma oluşturun.

23) ABD Başkanı John F. Kennedy, Dallas, Teksas'ta öldürüldü: 11/22/1963 (US) (Poland)

Dijitalleştirilmiş Oyunlaştırma Araçlarıyla Engelli Öğrencilere Tarih Öğretimi
DERS PLANI
Konu: ABD Başkanı John F. Kennedy, Dallas, Teksas'ta öldürüldü: 11/22/1963)
Konu : Tarihçe Süre: 20 – 40 dk. Yaş: tümü
Hedefler : Dünya Savaşı sonrası sosyo-ekonomik değişimlere yol açan nedenleri tanımak. Avrupa ve dünyadaki değişimlerin seyrinin sunumu Tartışılan konuyla ilgili kişilerin isimlerini tanıma "Soğuk Savaş" ın Avrupa ve Dünya için Sonuçları Konuyla ilgili kelime dağarcığını öğrenmek



Sonuçlar :

Öğrenci (engelliliğin derecesine ve türüne bağlı olarak):

- derste sunulan grafiklere tepki verir
- bir isme, cihaza veya gerçeklere ve durumlara grafik atayabilir
- belirli bir konuda basit bir ifade oluşturabilir
- belirli bir konu hakkında bir ifade oluşturabilir ve kaynak materyallerle tamamlayabilir

Malzemeler (malzeme):

Multimedya sunumu, tarihi haritalar, internet grafikleri, web siteleri.

Web Kaynakça :

- <https://www.whitehouse.gov/about-the-white-house/presidents/john-f-kennedy/>
- <https://www.nps.gov/jofi/index.htm>
- <https://www.presidency.ucsb.edu/people/president/john-f-kennedy>
- https://www.senate.gov/senators/FeaturedBios/Featured_Bio_KennedyJohnF.htm
- <https://www.jfklibrary.org/learn/about-jfk/jfk-in-history/november-22-1963-death-of-the-president>
- <https://www.britannica.com/event/assassination-of-John-F-Kennedy/Kennedys-funeral>

Etkinlikler:

Beden Eğitimi Etkinlikleri

- a. - Bilgi ve teknoloji bağlamında önceki tarihsel dönemlerin kısa özellikleri
- b. Soru sorarak veya hazırlanmış grafikler sunarak öğrencileri harekete geçirmek

Ders Etkinlikleri

1. II. Dünya Savaşı'nın sona ermesinden sonra dünyadaki siyasi durum
2. John Kennedy'nin ABD Başkanı seçilmesi
3. Başkanlık
4. Dallas Suikastı - 22 Kasım 1963
5. Suikastın sonuçları

Ders Sonrası Etkinlik

- a. Öğrenci edindiği bilgiyi derinleştirebilir
- b. Öğrenci öğretmene danışabilir

Değerlendirme

Seviye 0 (ciddi zihinsel engellilik veya nörolojik hastalık): başarılı / başarısız
Seviye 1 (orta derecede zihinsel engellilik veya akıl hastalığı): başarılı / başarısız
Seviye 2 (hafif zihinsel engellilik veya akıl hastalığı): ülkenin derecelendirme ölçeği
Seviye 4 (hafif, orta veya şiddetli fiziksel engellilik, zihinsel engellilik veya nörolojik hastalık yok):
ülke derecelendirme ölçeği



Yazarın önerisi - iyileştirme gerektirir. Engellilerle çalışan öğretmenler değerlendirme konusunda deneyime sahiptir.

24) İnternetin Doğuşu: 1965-1995 (ABD) (Polonya)

Dijitalleştirilmiş Oyunlaştırma Araçlarıyla Engelli Öğrencilere Tarih Öğretimi
DERS PLANI
Konu: İnternetin Doğuşu: 1965-1995 (ABD)
Konu: Tarihçe Süre: 20 – 40 dk. Yaş: tümü
Hedefler : İnternetin yaratılış tarihini tanımak. Askeri gizlilikten sivil faydaya. Bilgi aktarımı, eğitim, özel kişilerarası iletişim, e-ticaret ve diğer birçok uygulama için araçlar.
Sonuçlar : Öğrenci (engelliliğin derecesine ve türüne bağlı olarak): <ul style="list-style-type: none">- derste sunulan grafiklere tepki verir- bir isme veya cihaza grafik atayabilir- belirli bir konuda basit bir ifade oluşturabilir- belirli bir konu hakkında bir ifade oluşturabilir ve kaynak materyallerle tamamlayabilir
Malzemeler: Multimedya sunumu, internet grafikleri, web siteleri.
Web Kaynakları : https://www.usg.edu/galileo/skills/unit07/internet07_02.phtml https://home.cern/science/computing/birth-web https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/objects-and-stories/short-history-internet https://www.internetsociety.org/internet/history-internet/brief-history-internet/ https://www.youtube.com/watch?v=36H6z1Uq6gI https://www.youtube.com/watch?v=khajeqHUQ7Q https://www.youtube.com/watch?v=gZINNil-hq0 https://www.youtube.com/watch?v=zdVzEqoQiKQ https://www.youtube.com/watch?v=rLNZMyegB_s https://www.youtube.com/watch?v=UH0m2rhu_Nk
Etkinlikler: Beden Eğitimi Etkinlikleri



- a. Bilgi ve teknoloji bağlamında önceki tarihsel dönemlerin kısa özellikleri
b. Soru sorarak veya hazırlanmış grafikler sunarak öğrencileri harekete geçirmek

Ders Etkinlikleri

1. ABD, Fransa ve Büyük Britanya'nın bir bilgisayar ağı projesinde işbirliği
2. ARPANET ve USENET geçmişi
3. www
4. Elektronik posta
5. Anlık mesajlaşma
6. İnternetin geleceği

Ders Sonrası Etkinlik

- a. Öğrenci edindiği bilgiyi derinleştirebilir
b. Öğrenci öğretmene danışabilir

Değerlendirme:




Seviye 0 (ciddi zihinsel engellilik veya nörolojik hastalık): başarılı / başarısız
Seviye 1 (orta derecede zihinsel engellilik veya akıl hastalığı): başarılı / başarısız
Seviye 2 (hafif zihinsel engellilik veya akıl hastalığı): ülkenin derecelendirme ölçeği
Seviye 4 (hafif, orta veya şiddetli fiziksel engellilik, zihinsel engellilik veya nörolojik hastalık yok):
ülke derecelendirme ölçeği

Yazarın önerisi - iyileştirme gerektirir. Engellilerle çalışan öğretmenler değerlendirme konusunda deneyime sahiptir.

24) Avcılar ve Köylüler Zamanı (MÖ 3000) (Hollanda)

Dijitalleştirilmiş Oyunlaştırma Araçlarıyla Engelli Öğrencilere Tarih Öğretimi	
DERS PLANI	
Konu:	Tijd van jagers en boeren <i>Prehistorie - 3000 v.C.</i> [Avcıların ve Çiftçilerin Zamanı]
Konu :	Tarih [Tarih], 1 avcı - toplayıcıların yaşam biçimi. [Avcı-toplayıcıların yaşam biçimi.] 2 tarım ve tarım toplumlarının ortaya çıkışı. [Tarım ve tarım toplumlarının ortaya çıkışı.]
Süre:	- akşam.
Yaş:	7-8 yaş [7-8 yaş]



Hedefler :	<table border="1"><thead><tr><th>Kenmerkend aspect</th><th>Mogelijke leerinhouden</th></tr></thead><tbody><tr><td colspan="2">Tijdvak 1: Tijd van jagers en boeren</td></tr><tr><td>1. De levenswijze van jagers-verzamelaars.</td><td><ul style="list-style-type: none">• ontbreken van geschreven bronnen = prehistorie• jagers in leven van de natuur, boeren zetten de natuur naar hun hand</td></tr><tr><td>2. Het ontstaan van landbouw en landbouwsamenlevingen.</td><td><ul style="list-style-type: none">• jagers zijn nomaden, boeren hebben vaste woonplaatsen• boeren hebben meer persoonlijk bezit; groter verschil tussen arm en rijk</td></tr></tbody></table>		Kenmerkend aspect	Mogelijke leerinhouden	Tijdvak 1: Tijd van jagers en boeren		1. De levenswijze van jagers-verzamelaars.	<ul style="list-style-type: none">• ontbreken van geschreven bronnen = prehistorie• jagers in leven van de natuur, boeren zetten de natuur naar hun hand	2. Het ontstaan van landbouw en landbouwsamenlevingen.	<ul style="list-style-type: none">• jagers zijn nomaden, boeren hebben vaste woonplaatsen• boeren hebben meer persoonlijk bezit; groter verschil tussen arm en rijk
	Kenmerkend aspect	Mogelijke leerinhouden								
Tijdvak 1: Tijd van jagers en boeren										
1. De levenswijze van jagers-verzamelaars.	<ul style="list-style-type: none">• ontbreken van geschreven bronnen = prehistorie• jagers in leven van de natuur, boeren zetten de natuur naar hun hand									
2. Het ontstaan van landbouw en landbouwsamenlevingen.	<ul style="list-style-type: none">• jagers zijn nomaden, boeren hebben vaste woonplaatsen• boeren hebben meer persoonlijk bezit; groter verschil tussen arm en rijk									
Sonuçlar :	<p>1.1 Tijdsbesef en ruimtelijk perspectief [[Tarihsel) zaman kavramını elde etmek ve mekansal perspektifler]</p>	 <p>Eerst jagers, pas later boeren [Önce avcılar sonra çiftçiler]</p>								
	<p>1.2 Bronnen [Kaynaklar] geen geschriften, archeologische vondsten</p> <ul style="list-style-type: none">- [yazılı kaynak olmadığı, yalnızca o döneme ait arkeolojik bulgular olduğu fikrini edinmek]- [[bilimsel yorumlamanın güvenilirliği]]	 								
	<p>1.3 1.1 tarih öncesi avcılar ve toplayıcılar 1.4 * Ekonomi ve teknoloji 1.5 * Sosyal organizasyon 1.6 * Sanat ve din</p>	<p>1.7 1.7 tarih öncesi çiftçiler 1.8 * Ekonomi ve teknik gelişim 1.9 * Sosyal organizasyon 1.10 * Sanat ve din</p>								
[Amaç]	[[tarih öncesi) avcılar ve çiftçiler arasındaki farkları kültürel, zihinsel ve sosyal bir gelişme olarak da öğrenmek]									
	<p>Tarih öncesi avcılar ve toplayıcılar * Ekonomi ve teknoloji</p> <p>* Avcılar ve toplayıcılar büyük ölçüde doğal çevrenin geçimleri için sunduklarına bağlıdır. Zamanla, her türlü ortamda daha kolay hayatta kalmalarını ve hayatta kalmalarını sağlayan teknikler geliştirirler. dünyaya daha da yayıldı. Sınırlı teknik kaynaklarına rağmen, tarih öncesi avcı-toplayıcılar bazen doğal çevrelerini sürdürülebilir bir şekilde bozdular.</p> <p>* Sosyal organizasyon Avcı-toplayıcılar genellikle hiyerarşik olmayan bir toplumda yaşarlar. Grup büyüklüğü 25 ila 50 kişi arasındadır. Zaman zaman insanlar kabileler halinde bir araya gelirler.</p>	<p>Tarih Öncesi Çiftçiler * Ekonomi ve teknik gelişme</p> <p>* Uzun vadede insanlar çiftçiliğe başlayacak. Bu, bir bölgede daha fazla yiyecek elde etmesini sağlar. Mülkiyet oluşumu ve takas da artık bir rol oynayacak. Tarım bazen toprak erozyonu yoluyla doğaya zarar verir.</p> <p>* Sosyal organizasyon * Çiftçiler ± 100 kişilik köylerde yaşamaktadır. Topraklarını işgalcilere karşı savunmak zorunda kalıyorlar.</p> <p>* Sanat ve din * Sanat ve dinin rol oynadığı bir yaşamı gösteren buluntular vardır.</p>								



	<p>* Sanat ve din * Sanat ve dinin rol oynadığı bir yaşamı gösteren buluntular vardır.</p>	
Malzemeler:	<p>Konuyla ilgili metinlerin veya makalelerin Braille veya büyük basılı kopyaları (kelimelerle anlatılan resimlerle) Avcılar ve çiftçiler tarafından kullanılan alet ve silahların dokunsal diyagramları veya modelleri Diyagramların veya modellerin açıklamalarının ses kayıtları 'Avla ve Topla' oyunu (mevcut kaynaklara göre sınıfa uyarlanabilir)</p>	
Web Kaynakları :	<p>https://www.history.com/news/prehistoric-ages-timeline https://www.ushistory.org/civ/2.asp https://study.com/learn/lesson/prehistory-periods-timeline.html (https://www.youtube.com/watch?v=rLFGra2TITE) (https://www.youtube.com/watch?v=X6wsvyNvtUY) https://flexbooks.ck12.org/user:zxbpc2rzcziwmthaz21hawwuy29t/cbook/world-history-studies_episode/section/1.3/primary/lesson/prehistoric-times/</p>	
Etkinlikler: Beden Eğitimi Etkinlikleri: Ders Etkinlikleri: Ders Sonrası Etkinlik:	<p>Giriş: Öğrencilere, tarih öncesi zamanlarda avcılar ve çiftçiler hakkında bildiklerini beyin fırtınası yapmalarını isteyerek sınıfa başlayın. Dersin konusunu ve amacını tanıttın. Vücut: Öğrencilerin küçük gruplar halinde çalışmasını sağlayın, her gruba metinler veya makaleler, dokunsal diyagramlar veya modeller ve ses kayıtları sağlanacaktır. Öğrencilerin materyalleri keşfetmelerine ve metinleri ve diyagramları anlamalarına yardımcı olmalarına izin verin. Öğrendiklerini tartışmalarını ve bulgularını sınıfla paylaşmalarını sağlayın. 'Avla ve Topla' oyununu tanıttın, oyunun kurallarını ve amacını açıklayın. Aktivite: Sınıfı avcılar ve çiftçiler olmak üzere iki takıma ayırın. Avcılar, yalnızca mızraklar, baltalar ve daha sonra yay ve oklar gibi tarih öncesi avcıların kullanabileceği araç ve silahları kullanarak mümkün olduğunca çok kaynak toplamak zorundadır. Çiftçiler, yalnızca tarih öncesi çiftçilerin kullanabileceği çapalar ve sabanlar gibi araçları kullanarak mümkün olduğunca çok kaynak toplamak zorundadır. Her takımın kaynakları toplamak ve onları başlangıç noktasına geri getirmek için belirli bir zamanı olacaktır. Sonunda en fazla kaynağa sahip olan takım kazanır. Öğrencilerin öğrendiklerini, avcılarının ve çiftçilerin araçlarının ve yaşam biçimlerinin insan uygarlığının gelişimini nasıl etkilediğini düşünmelerini sağlayın. Sonuç: Ders sırasında tartışılan kilit noktaları özetleyin. Konuyla ilgili ödev atayın, bir araştırma makalesi veya sunum olabilir. Not: Bu ders planı, sınıftaki öğrencilerin özel ihtiyaçlarına ve yeteneklerine uyacak şekilde uyarlanabilir ve değiştirilebilir. Ve oyunu Görme Engelli öğrenciler ve disleksili öğrenciler için daha erişilebilir olacak şekilde ayarlamaktan çekinmeyin.</p>	



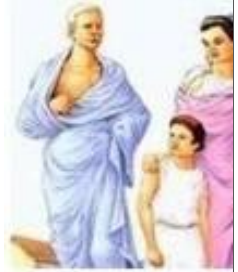
	Ayrıca, öğrencileri oyun tasarımına dahil etmek, fikirlerini ve önerilerini paylaşmalarına izin vermek önemlidir. Oyunlaştırma, öğrenmeyi eğlenceli ve etkileşimli hale getirmek için mükemmel bir araçtır ve görme bozukluğu ve disleksi olan öğrencilerin materyali daha etkileşimli ve dinamik hale getirerek materyalle daha iyi etkileşime girmelerine yardımcı olabilir.
Değerlendirme:	

24) Yunan ve Romalılar Zamanı (MÖ 3000 - MS 500) (Hollanda)

Dijitalleştirilmiş Oyunlaştırma Araçlarıyla Engelli Öğrencilere Tarih Öğretimi								
LESSON PLAN								
Konu:	Tijd van Grieken en Romeinen <i>Klassieke Oudheid</i> [Yunan ve Romalılar Zamanı] <i>3000 v.C. – 500 n.C.</i>							
Konu : Süre: Yaş:	Geschiedenis [History], 3 De verspreiding van Grieks-Romeinse cultuur en confrontatie met Germaanse cultuur. 4 Het christendom in Romeinse Rijk: van verboden tot enig toegestane godsdienst. - p.m. 8-10 jaar [8-10 yaş]							
Objectives :	<table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">Kenmerkend aspect</th> <th style="width: 50%;">Mogelijke leerinhouden</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">Tijdvak 2: Tijd van Grieken en Romeinen</td> </tr> <tr> <td>3. De verspreiding van de Grieks-Romeinse cultuur en de confrontatie met de Germaanse cultuur.</td> <td rowspan="2"> <ul style="list-style-type: none"> • Germanen (boeren gebleven) en Romeinen (verstedelijkt) • voor Christenen geldt slechts één god voor alles. • optreden van Jezus, ontstaan van christendom als 'missionaire' godsdienst • christenen in het Romeinse rijk: van vervolgte minderheid tot heersende meerderheid </td> </tr> <tr> <td>4. Christendom in Het Romeinse Rijk: van verboden tot enig toegestane godsdienst.</td> </tr> </tbody> </table>	Kenmerkend aspect	Mogelijke leerinhouden	Tijdvak 2: Tijd van Grieken en Romeinen		3. De verspreiding van de Grieks-Romeinse cultuur en de confrontatie met de Germaanse cultuur.	<ul style="list-style-type: none"> • Germanen (boeren gebleven) en Romeinen (verstedelijkt) • voor Christenen geldt slechts één god voor alles. • optreden van Jezus, ontstaan van christendom als 'missionaire' godsdienst • christenen in het Romeinse rijk: van vervolgte minderheid tot heersende meerderheid 	4. Christendom in Het Romeinse Rijk: van verboden tot enig toegestane godsdienst.
Kenmerkend aspect	Mogelijke leerinhouden							
Tijdvak 2: Tijd van Grieken en Romeinen								
3. De verspreiding van de Grieks-Romeinse cultuur en de confrontatie met de Germaanse cultuur.	<ul style="list-style-type: none"> • Germanen (boeren gebleven) en Romeinen (verstedelijkt) • voor Christenen geldt slechts één god voor alles. • optreden van Jezus, ontstaan van christendom als 'missionaire' godsdienst • christenen in het Romeinse rijk: van vervolgte minderheid tot heersende meerderheid 							
4. Christendom in Het Romeinse Rijk: van verboden tot enig toegestane godsdienst.								
Outcomes :	2 Oudheid De eerste steden en de Grieks-Romeinse beschaving (7000 v.C. – 500 n.C.)							



	<p>2.1 Bronnen [Sources]</p> <ul style="list-style-type: none">- Kennis over de oudheid berust voor een deel op materiële overblijfselen. Deze laten zien hoe techniek en stijl zich in de deze periode ontwikkeld hebben.- <i>[knowledge about the antiquity is also funded on material remains. These show how techniques and style developed in this period of time.]</i>▪ Samenlevingen in de oudheid hebben een schrift ontwikkeld. Er zijn geschreven bronnen over allerlei onderwerpen. Hierdoor hebben we een beter inzicht in de denk- en leefwereld van de oudheid, dan van het leven in de prehistorie. Via de Romeinen is in het westen van Europa het Latijnse schrift verspreid.▪ <i>[Societies in antiquity have developed a script. There are written sources about all kinds of subjects. By this we have a better insight in the thinking and living world of antiquity, than of life in prehistoric times. The Latin script was spread in western Europe through the Romans.]</i>
	<p>2.2 Naar een samenleving met steden (7000 - 700 v.C.) [Towards societies in cities]</p> <ul style="list-style-type: none">- Grotere opbrengsten in de landbouw leiden tot bevolkingsgroei. Niet iedereen hoeft meer te werken in dienst van de voedselproductie. Er ontstaan andere beroepen. Hierdoor komt de ontwikkeling van steden op gang.- In de stad ontstaan sociale lagen doordat beroepsgroepen verschillen in macht en aanzien. Tot de bovenste laag behoren militaire en geestelijke leiders die leger, godsdienst en bestuur in handen hebben. Slaven worden tot de onderste laag gerekend.- Oorlogvoering is een belangrijke functie van de stad. In iedere stad leeft de gedachte dat men door verovering van andere steden macht en rijkdom kan vergroten. Maar iedere stad weet dat ze ook zelf slachtoffer kan worden van aanvallen van andere steden.
	<ul style="list-style-type: none">- In een samenleving met steden wordt de organisatie van de samenleving zo ingewikkeld dat men voor het vastleggen van afspraken en regels behoefte krijgt aan een schrift.- <i>[Daha fazla tarımsal ürün nüfus artışına yol açar. Artık herkes gıda üretimi için çalışmak zorunda değil. Başka meslekler ortaya çıkıyor. Bu şehirlerin gelişimini tetikler.]</i>- <i>[Kentte sosyal katmanlar ortaya çıkar çünkü meslek grupları güç ve prestij bakımından farklılık gösterir. En üst kademe, orduyu, dini ve hükümeti kontrol eden askeri ve ruhani liderleri içerir. Köleler en alt tabakalar arasında sayılır.]</i>- <i>[Savaş şehrin önemli bir işlevidir. Her şehirde, kişinin diğer şehirleri fethederek gücü ve zenginliği artırabileceği fikri vardır. Ancak her şehir, diğer şehirlerden gelen saldırılara da kurban gidebileceğini bilir.]</i>





2.3 De Grieks-Romeinse beschaving (700 v.C. - 500 n.C.)

• Economische ontwikkeling en kolonisatie

The Greco-Roman Civilization (700 BC - 500 AD)

[Ekonomik kalkınma ve kolonizasyon.]* Zodra Grieken en Romeinen niet meer over voldoende landbouwgrond beschikken, moeten ze voor aanvullende bestaansbronnen zorgen. Ze zoeken deze vooral in gebiedsuitbreiding.

* De Grieken stichten stedelijke nederzettingen op allerlei plaatsen in het Middellandse Zeegebied. Later brengen de Romeinen het gebied rondom de Middellandse Zee en grote delen van Europa onder hun gezag.

[· As soon as Greeks and Romans no longer have enough agricultural land, they have to provide additional sources of livelihood. They mainly seek this in territorial expansion.

· The Greeks founded urban settlements in all kinds of places in the Mediterranean. Later, the Romans brought the area around the Mediterranean Sea and large parts of Europe under their rule.]

• De stad als woonplaats [*The city as a place to live*]

* Het stadsbeeld wordt bepaald door woningen, openbare gebouwen en andere voorzieningen.

* In Grieks-Romeinse steden hebben arm en rijk hun eigen levensstijl. Voor alle groepen zijn er mogelijkheden tot vermaak.

* In de Grieks-Romeinse steden zijn de vrije burgers betrokken bij het bestuur.

[· The cityscape is determined by housing, public buildings and other facilities.

· In Graeco-Roman cities, rich and poor have their own lifestyles. There are opportunities for entertainment for all groups. · · In the Greco-Roman cities, the free citizens are involved in the government.]

• Kunst, godsdienst en wetenschap [*Art, religion and science*]

* Grieken en Romeinen hebben veel gepresteerd op het gebied van bouwkunst, beeldhouwkunst, literatuur en wetenschap.

* Voor Grieken en Romeinen is het bestaan vol goddelijke machten.

* Er ontstaan religieuze bewegingen die achter het veelgodendom één leidend beginsel onderkennen. Eén van deze bewegingen is het christendom. Het is voortgekomen uit het monotheïstische jodendom en is uiteindelijk het meest succesvol in het Romeinse Rijk.

[· Greeks and Romans have reached great achievements in the fields of architecture, sculpture, literature and science.

· For Greeks and Romans, existence is full of divine powers.

[2.3 Greek-Roman
civilisation]]

[* *Economic
Development and
Colonisation*]

[**The city as
residence*]

[**Art, religion and
science*]





	<p>· Religious movements are emerging that recognise one guiding principle behind polytheism. One of these movements is Christianity. It evolved out of monotheistic Judaism and ended up being most successful in the Roman Empire.]</p>
	<p>2. 4 De Romeinen als cultuurverbreiders in de Rijndelta (50 v.C. - 450 n.C.) [The Romans as cultural spreaders in the Rhine delta (50 BC - 450 AD)]</p> <ul style="list-style-type: none">- De Romeinse macht wordt gevestigd door een combinatie van geweld en bondgenootschappen- De Romeinen treffen in de Rijndelta een prehistorisch-agrarische samenleving aan.- Waar de Romeinen komen, worden steden gesticht. Deze steden zijn centra waar Romeinen en Germanen elkaar ontmoeten. Er ontstaat samenwerking op het gebied van economie, politiek en religie. <p>[· Roman power is established through a combination of violence and alliances. · The Romans find a prehistoric-agrarian society in the Rhine delta. · Where the Romans come, cities are founded. These cities are centers where Romans and Germans meet. There is cooperation in the fields of economics, politics and religion.]</p> <p>• Afnemende vitaliteit van de Grieks-Romeinse cultuur [Declining vitality of the Greco-Roman culture]</p> <ul style="list-style-type: none">- De overheersende invloed van de Grieks-Romeinse cultuur houdt in het westen van Europa geen stand, omdat de interne problemen die binnen het Romeinse Rijk ontstaan niet oplosbaar blijken. <p>[· The predominant influence of the Greco-Roman culture does not last in Western Europe, because the internal problems that arise within the Roman Empire prove to be unsolvable.]</p>
	<p>Gerekli malzemeler:</p> <ul style="list-style-type: none">- Antik Yunan ve Roma zaman tutma cihazlarının görüntüleri (örneğin, güneş saatleri, su saatleri)-Bir masa oyunu (veya doldurulabilen yazdırılabilir bir masa oyunu şablonu)- Antik Yunan ve Roma'daki zamanla ilgili temel terimleri içeren Flashcards (örneğin, saat, gün, ay, yıl)
	<p>Web Kaynakları:</p> <p>https://www.britannica.com/topic/history-of-Europe/Barbarian-migrations-and-invasions https://www.thoughtco.com/comparisons-ancient-greece-and-ancient-rome-118635 https://library.triton.edu/greekandroman https://www.historymuseum.ca/cmhc/exhibitions/civil/greece/gr4000e.html https://www.britishmuseum.org/collection/galleries/greek-and-roman-life</p>
	<p>Etkinlikler:</p> <p>Beden Eğitimi Etkinlikleri</p> <p>Giriş (10 dakika):</p> <p>Antik Yunan ve Roma'da zaman konusunu tanıtın ve öğrencilere eski zaman tutma cihazlarının görüntülerini gösterin.</p> <ul style="list-style-type: none">- Eski zamanlarda insanların bugün yaptığımız gibi saatleri veya saatleri olmadığını ve zamanı ölçmek için farklı yöntemler kullanmak zorunda olduklarını açıklayın. <p>Ders Etkinlikleri</p>





Etkinlik 1: Masa Oyunu (30 dakika):

- Sınıfı küçük gruplara ayırın ve her gruba bir masa oyunu (veya doldurulabilecek yazdırılabilir bir masa oyunu şablonu) verin
- Her grup sırayla bir kalıbı yuvarlayacak ve oyun taşını tahta boyunca hareket ettirecektir.
- Masa oyunu, antik Yunanistan ve Roma'da zamanın farklı yönlerini temsil eden farklı karelere sahip olacak. Örneğin, gökyüzü ve gök gürültüsü ile ilişkilendirilen Yunan tanrısı Zeus için bir kare ve gökyüzü ve gök gürültüsü ile ilişkilendirilen Roma tanrısı Jüpiter için bir kare olabilir. Öğrenciler bir kareye indiklerinde, antik Yunan ve Roma'daki zamanın o yönüyle ilgili bir soruyu cevaplamak zorundadırlar.
- Tahtanın sonuna ulaşan grup önce oyunu kazanır.

Etkinlik 2: Flashcard incelemesi (20 dakika):

- Öğrencilere antik Yunan ve Roma'daki zamanla ilgili temel terimleri içeren Flashcards sağlayın.
- Öğrencilerin kartları gözden geçirmek için çiftler halinde veya küçük gruplar halinde çalışmasını sağlayın.
- 5 dakika boyunca bir zamanlayıcı ayarlayın ve öğrencilere zaman sınırı içinde kaç tane flashcard'ı doğru bir şekilde tanımlayabileceklerini görmeleri için meydan okuyun.
- Zaman sınırında en fazla flashcard'ı doğru tanımlayan grup veya çift bir ödül kazanır.

Ders Sonrası Etkinlik

Sonuç (10 dakika):

- Öğrencilerin derste ele alınan kavramları anlamalarını değerlendirmek için basit bir değerlendirmeyi tamamlamalarını sağlayın.
- Önemli çıkarımları gözden geçirin ve öğrencileri öğrendikleri ilginç veya şaşırtıcı şeyleri paylaşmaya teşvik edin.

Değerlendirme

Not: Otizm spektrumu çok çeşitli semptomlara sahip olabileceğinden, lütfen ders planını öğrencilerin yeteneklerine göre ayarlamayı düşünün. Ayrıca, benzersiz ihtiyaçlarını ve onları desteklemenin yollarını daha iyi anlamak için öğrencilerin ebeveynleri ve bakıcıları ile net bir iletişim kurmak önemlidir.

Not 2: Otizmliler ve diğer zihinsel veya davranış bozukluğu olan çocuklar için Hollanda okullarındaki öğretmenlerle istişare, oyunlaştırmanın onlara göre yeni veya daha iyi eğitim fırsatları sunmadığı sonucuna götürür.

24) Keşişler ve Şövalyeler Zamanı (500 -1000 /2000) (Hollanda)

Dijitalleştirilmiş Oyunlaştırma Araçlarıyla Engelli Öğrencilere Tarih Öğretimi		
DERS PLANI		
Konu.	Tijd van monniken en ridders [Time of monks and knights]	Vroege Middeleeuwen 500 - 1000 [Early Middle-Ages]
Konu :	Geschiedenis [History], 5 De verspreiding van het christendom in Europa. [Hıristiyanlığın Avrupa'da Yayılması.]	



Süre:

Yaş:

6 Hofstelsel en horigheid.

[Hofstelsel en horigheid.]

- p.m.

9-11 jaar [9-11 yaş]



Karel de
Grote

742-814

[Charles the
Great]

Hedefler :

[Tarihsel zaman çizelgesinin farkındalığının artırılması ve derinleştirilmesi]

Kenmerkend aspect	Mogelijke leerinhouden
Tijdvak 3: Tijd van monniken en ridders	
5. Verspreiding van het christendom tot in de Lage Landen.	<ul style="list-style-type: none">• gevolgen van verdwijnen van het rijk: veiligheid, geld, handel• horigheid (afhankelijkheid van heren)• autarkische landgoederen: schaarste, mensen op elkaar aangewezen• Vooral plaatselijke machthebbers in burchten: 'ridders'. (leenstelsel, Karel de Grote)• Meeste boeren waren afhankelijk van grootgrondbezitters (adel of kerk) en aan hen onderhorig. (horigheid, vrije boeren)
6. Hofstelsel en horigheid	<ul style="list-style-type: none">• verspreiding van christendom onder Germanen (Willibrord en Bonifatius); invloed Germaanse tradities (kerst, Pasen, e.d.)• rol van monniken en kloosters

Sonuçlar :

3. Middeleeuwen
tussen Romeinse tijd en Renaissance (500 - 1500)

[Orta Çağ]

[Roma dönemi ile Rönesans arasında. (500 – 1500)]

[Tarihsel zaman çizelgesinin farkındalığının artırılması ve derinleştirilmesi]

3.1 Bronnen [Kaynaklar]

* Kennis over de Middeleeuwen berust op diverse bronnen zoals gebouwen, voorwerpen, afbeeldingen en teksten.

[*Orta Çağ hakkında bilgi, binalar, nesnelere, imgeler ve metinler gibi çeşitli kaynaklara dayanmaktadır.]



	<p>3. 2 Overgangstijd: van Oudheid naar Middeleeuwen (300 - 500) [Geçiş Zamanı: Antik Çağdan Orta Çağ'a] • Politieke en economische wanorde [<i>Political and Economic Disorder</i>]</p> <ul style="list-style-type: none">- Door het wegvallen van het Romeins bestuur in het West-Romeinse Rijk ontstaat een strijd om de macht tussen Germaanse stammen. In grote delen van Europa heerst bestuurlijke en economische chaos.- De volksverhuizingen, waarbij allerlei volken in Azië en Europa gedwongen worden een nieuw woongebied te zoeken, dragen bij aan de bestuurlijke en economische wanorde. Steden raken in verval.- - [Batı Roma İmparatorluğu'nda Roma egemenliğinin ortadan kalkması nedeniyle Cermen kabileleri arasında bir iktidar mücadelesi ortaya çıkar. Avrupa'nın büyük bir bölümünde idari ve ekonomik kaos hüküm sürüyor.]- - [Asya ve Avrupa'daki her türlü halkın yeni yaşam alanları bulmaya zorlandığı göçler, idari ve ekonomik düzensizliğe katkıda bulunuyor. Şehirler bakıma muhtaç hale geliyor.]- • Religieuze ontwikkeling: het Christendom [Dini Gelişim: Hıristiyanlık]- kerk is tijdens de volksverhuizingen de enige stabiele factor en bewaarder van
	<p>de schriftelijke cultuur. .</p> <ul style="list-style-type: none">- - [Kilise, göçler sırasında yazılı kültürün tek istikrarlı faktörü ve koruyucusudur.]
	<p>3.3 Vroege Middeleeuwen (500 - 1000) [<i>Early Middle Ages</i>]</p> <ul style="list-style-type: none">• Economische ontwikkeling: op zelfvoorziening gerichte landbouw <p>[* Ekonomik kalkınma: geçimlik tarım]</p> <ul style="list-style-type: none">- De economie in de Middeleeuwen is aanvankelijk een landbouweconomie, grotendeels gebaseerd op zelfvoorziening. Er zijn bedrijven van vrije boeren en landgoederen van grootgrondbezitters die landbouwgrond verpachten aan horige boeren. Op den duur worden grote aantallen vrije boeren horig.- Door ontginningen en door beter gebruik van de grond wordt de landbouwproductie langzamerhand weer opgevoerd. <p>[* Orta Çağ ekonomisi başlangıçta büyük ölçüde kendi kendine yeterliliğe dayanan bir tarım ekonomisiydi. Çiftçilere hizmet etmek için tarım arazisi kiralayan serbest çiftçi çiftlikleri ve büyük toprak sahiplerinin mülkleri vardır. Uzun vadede, çok sayıda serbest çiftçi köle olur.</p> <p>* Arazinin ıslahı ve daha iyi kullanılması yoluyla tarımsal üretim kademeli olarak yeniden artırılmaktadır.]</p>



• **Politieke ontwikkeling: een koninkrijk op basis van het leenstelsel**

[• *Siyasi gelişme: feodal sisteme dayalı bir krallık*]

- De Frankische koningen slagen er vanaf 500 in een groot rijk te vestigen. Invoering van het leenstelsel en een bondgenootschap met de kerk zijn hierbij van grote betekenis geweest. Na ±900 verbreekt dit rijk weer.
- Tussen 800 en 1000 vinden de tochten der Noormannen plaats. Deze tochten zijn een late vorm van de volksverhuizingen.

[• *Frenk kralları 500'den itibaren büyük bir imparatorluk kurmayı başardılar. Feodal sistemin ortaya çıkışı ve kilise ile ittifak bu açıdan büyük önem taşıyordu. ± 900'den sonra bu krallık tekrar dağılır.*

* *800 ile 1000 arasında Normanların seferleri gerçekleşir. Bu yolculuklar nüfus hareketlerinin geç bir şeklidir.*

• **Religieuze ontwikkeling: verbreiding van Christendom en Islam**

- [• *Dini Gelişim: Hıristiyanlığı ve İslam'ı Yayımak*]
- Christenen stichten in Europa steeds meer kerkgebouwen en kloosters. Ze verbreiden het christendom onder de heidenen. De kloosters verwerven veel grond.
- De kerk sluit een verbond met de Frankische koningen. Ze kan op deze manier beter het geloof verbreiden en haar (grond)bezit beschermen. Terwijl het christendom zich verspreidt in grote delen van Europa, verspreidt de Islam zich in het Midden-Oosten, Noord-Afrika en Spanje.

[* *Avrupa'daki Hıristiyanlar gittikçe daha fazla kilise binası ve manastır kuruyorlar. Hıristiyanlığı Yahudi olmayanlar arasında yaydılar. Manastırlar çok arazi edinir.*

* *Kilise, Frenk krallarıyla ittifak içine girer. Böylece imanı daha iyi yayabilir ve toprak mülkünü koruyabilir. Hıristiyanlık Avrupa'nın büyük bir bölümünde yayılırken, islam Orta Doğu, Kuzey Afrika ve İspanya'da yayılıyor.*





4 Late Middeleeuwen (1000 - 1500) [Late Middle Ages]

• Economische ontwikkeling: handel en opkomst van steden

- [Ekonomik Kalkınma: Ticaret ve Şehirlerin Ortaya Çıkışı]

- Ontginning en betere productiemethoden in de landbouw leiden tot forse toename van de voedselproductie, waardoor bevolkingsgroei en handel worden bevorderd.
- De adel profiteert van de toegenomen welvaart. Kastelen worden uitgebreid en legers versterkt.
- De toename van de handel is een stimulans voor het ontstaan van steden en het op gang komen van een geldeconomie.
- Branden en epidemieën zijn reële gevaren voor de inwoners van een stad.

[- Tarımda yetiştirme ve daha iyi üretim yöntemleri, gıda üretiminde keskin bir artışa yol açarak nüfus artışına ve ticaretin teşvik edilmesine neden olur.

- Asalet, artan refahtan yararlanır. Kaleler genişletilir ve ordular güçlendirilir.

- Ticaretteki artış, şehirlerin ortaya çıkması ve para ekonomisinin ortaya çıkması için bir teşvikti. Yangınlar ve salgın hastalıklar bir şehrin sakinleri için gerçek tehlikelerdir.]

• Politieke ontwikkelingen: staatsvorming en stadsbestuur

[Political Developments: State Formation and City Governance]

- Vorsten gebruiken de rijkdommen van de steden om hun centrale gezag te versterken. Ze nemen van belastinggelden ambtenaren in dienst voor het bestuur van hun rijk.
- De steden krijgen in ruil voor geld van de vorst rechten op het voeren van een eigen bestuur. Zo ontstaat naast de geestelijkheid, de adel en de boeren, een vierde stand: de burgers.

[- Prensler, şehirlerin zenginliğini merkezi otoritelerini güçlendirmek için kullanırlar.

İmparatorluklarının yönetimi için yetkilileri işe almak için vergi parası kullanıyorlar.

- Hükümdardan para karşılığında şehirler kendi idarelerini yürütme haklarını alırlar. Böylece, din adamlarına, soylulara ve köylülere ek olarak, dördüncü bir mülk yaratıldı: vatandaşlar.]

• Ontwikkelingen op het gebied van religie, kunst en onderwijs: invloed van de kerk op het dagelijks leven.

[Din, Sanat ve Eğitim Alanındaki Gelişmeler: Kilisenin Günlük Yaşama Etkisi.]

- In de steden worden de prachtigste kerken gebouwd; mede daardoor komen nijverheid en kunst tot bloei. De wereldlijke bouwkunst krijgt een impuls aan het hof en in de steden.
- De kerk heeft een overheersende invloed op de leefwijze van haar gelovigen. Dit blijkt uit de talrijke kerkelijke feesten, uit de kruistochten en uit haar belangrijke rol bij de scholing van de bevolking.

[- Şehirlerde en güzel kiliseler inşa edilir, kısmen bundan dolayı sanayi ve sanat gelişir. Laik mimariye mahkemede ve şehirlerde ivme kazandırılıyor.

- Kilisenin sadıklarının yaşam tarzı üzerinde baskın bir etkisi vardır. Bu, sayısız dini bayramdan, haclı seferlerinden ve nüfusun eğitimindeki önemli rolünden açıkça görülmektedir.]



	<ul style="list-style-type: none">• Overgang van middeleeuwen naar nieuwe tijd [Orta Çağ'dan Modern Zamanlara Geçiş]<ul style="list-style-type: none">- Aan het eind van de Middeleeuwen bepaalt de kerk niet meer volledig het denken en doen. Mensen gaan meer op eigen kracht vertrouwen en nemen zelf beslissingen. Dat leidt tot veranderingen op het gebied van economie, religie en kunst.[- Orta Çağ'ın sonunda kilise artık insanların nasıl düşündüklerini ve hareket ettiklerini tam olarak belirlemiyor. İnsanlar kendi güçlerine daha fazla güvenmeye ve kendi kararlarını vermeye başlıyor. Bu, ekonomi, din ve sanat alanlarında değişikliklere yol açar.]• Politieke organisatie [Political Organisation]<ul style="list-style-type: none">- Aan het eind van de Middeleeuwen eist de vorst geld van de steden. De steden krijgen in ruil hiervoor privileges, waardoor hun macht zich uitbreidt. Als eisen te hoog worden en de rechten van de steden worden ingeperkt, ontstaan spanningen tussen vorst en steden.- Een huurleger maakt de vorst minder afhankelijk van de militaire hulp van de adel. De macht van de adel wordt daardoor ingeperkt. Dit geeft spanningen tussen vorst en adel.
	<p><i>[- Orta Çağ'ın sonunda hükümdar şehirlerden para ister. Karşılığında, şehirler, güçlerini genişleten ayrıcalıklar alırlar. Talepler çok yükseldiğinde ve şehirlerin hakları kısıtlandığında, hükümdar ile şehirler arasında gerginlikler ortaya çıkar.</i></p> <p><i>- Paralı bir ordu, hükümdarı soyluların askeri yardımına daha az bağımlı kılar. Bu, soyluların gücünü sınırlar. Bu, hükümdar ve asalet arasında gerginliğe neden olur.]</i></p>
<p>Gerekli malzemeler:</p> <p>Bir manastırın 3B modeli (veya tanımlanabilen ve dokunulabilen manastırların, katedrallerin ve kalelerin ayrıntılı çizimlerinden oluşan bir seçki)</p> <p>Öğrencilerin parmaklarıyla hissedebilmeleri için yükseltilmiş oyun tahtaları (manastırın farklı bölümlerini temsil eder)</p> <p>Keşifler, şövalyeler ve hazine gibi farklı karakterleri veya nesnelere temsil eden oyun parçaları (örneğin küçük plastik figürler, halkalar)</p> <p>"Katedral İnşası", "Haçlı Seferi" gibi Orta Çağ ile ilgili tarihi olayları içeren kart destesi</p> <p>Yazma materyalleri (ör. Braille yazarı, not alma cihazı)</p>	
<p>Web Kaynak :</p> <p>https://www.history.com/topics/middle-ages/middle-ages</p> <p>https://www.ducksters.com/history/middle_ages_timeline.php</p> <p>https://www.newworldencyclopedia.org/entry/Middle_Ages</p> <p>(https://www.khanacademy.org/humanities/world-history/medieval-times/european-middle-ages-and-serfdom/v/overview-of-the-middle-ages)</p>	
<p>Beden Eğitimi Etkinlikleri</p> <p>Ders Etkinlikleri</p> <p>Ders Sonrası Etkinlik</p> <p>Prosedür:</p> <p>Tanımlayıcı dil, dokusal modeller ve oyunların bir kombinasyonunu kullanarak Orta Çağ'ın temel tarihini ve manastırların rolünü ve şövalyelik kodunu gözden geçirerek başlayın.</p>	



Sınıfı 3-4 öğrenciden oluşan gruplara ayırın. Her grup, farklı karakterleri ve nesnelere temsil etmek için yükseltilmiş bir oyun tahtası ve oyun parçaları alacak.

Orta Çağ'da (keşişler, şövalyeler, lordlar vb.) Her grubun farklı bir grup insan rolünü üstleneceğini ve belirli hedefleri tamamlamak için diğer gruplara karşı yarışacağını açıklayarak oyunu tanıtır. Oyun turlarda oynanacak ve her tur dönemin farklı bir yılını temsil edecek.

Her turun başında, her grup Orta Çağ ile ilgili tarihi bir olayı içeren bir kart çekecektir. Grup daha sonra olaya nasıl tepki vereceklerini ve bunun karakterlerinin hedeflerini nasıl etkileyeceğini tartışmak ve strateji oluşturmak için açıklayıcı bir dil kullanmalıdır

Her grup kararlarını verdikten sonra öğretmen oyunun "anlatıcısı" olarak hareket edecek ve her olayın sonucunu ve bunun farklı karakterlerin hedeflerini nasıl etkilediğini açıklayacaktır

Her turun sonunda, öğrenciler kararlarını ve karakterlerinin ilerlemesini nasıl etkilediğini yansıtmak için açıklayıcı bir dil kullanacaklar.

Oyun, dönemin son etkinliğine ulaşana kadar birkaç tur devam eder.

Son olarak, her grup karakterlerinin Orta Çağ'daki rolü ve dönemin onları nasıl etkilediği hakkında kısa bir sözlü sunum sunacak.

Not:

Oyun, öğrencilerin seviyesine, materyallerin ve zamanın mevcudiyetine göre ayarlanabilir. Yükseltilmiş bir oyun tahtası ve 3D modeller sağlamak, öğrencilerin materyalle dokunsal bir şekilde etkileşime girmesine yardımcı olacaktır. Öğrencileri ekip halinde çalışmaya ve hedeflerine ulaşmak için etkili iletişim kurmaya teşvik edin.

Değerlendirme

24) Hıristiyanlığın doğuşu: Manastırlar (italya)

Dijitalleştirilmiş oyunlaştırma araçlarıyla engelli öğrencilere tarih öğretimi
DERS PLANI
Konu: Hıristiyanlığın doğuşu: Benedictine manastırları
Konu : Tarihçe Süre: 2 saat (her biri 50 dakikalık 2 ders) Yaş: 14-15 yaş Engellilik: ağır zihinsel engellilik
Hedefler: - Hıristiyanlığın yayılmasının politik, ekonomik ve sosyal nedenleri hakkında bilgi. - Manastırcılığın kökenleri hakkında bilgi.



<p>- Doğu ve Batı manastırcılığı arasındaki farkın bilgisi. - Aziz Benedict kuralı bilgisi: ora et labora - Manastırların eğitim işlevini anlayın.</p>
<p>Stratejiler</p> <ul style="list-style-type: none">* odanın iyi aydınlatılmış olduğundan ve öğretmenin yüzünün her zaman açık olduğundan emin olun.;* aşırı yüksek ses tonundan kaçının;* ünlülerin sesini uzatarak yavaş ve işaretsiz bir ritimle konuşun;* düşüncenizi açık ve düzenli bir şekilde ortaya çıkarın, kelime dağarcığınızı dikkatlice seçin; mesajları yeniden formüle etmeye hazır olun;* içerik sunarken, haritalar kullanarak tahtaya yazılmış bir konuşma taslağının kullanımına başvurunuz;* konuyla ilgili mümkün olduğunca açıklayıcı materyaller kullanın (fotoğraflar, resimler, çizimler, yazılım programları vb.);* Sınıfta olan her şeyi öğrenciye bütünleşmiş hissetmeleri için açıklayın.
<p>Sonuçlar:</p> <ul style="list-style-type: none">- İş ahlakının önemi.- Kuralın mirasını sorunsallaştırın ve çalışmanın önemini vurgulayın.
<p>Malzemeler:</p> <ul style="list-style-type: none">* Akıllı tahta* Powerpoint <p>https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:3ff4f241-ebed-39b5-a8d2-29074329d3ef</p> <ul style="list-style-type: none">* Referans metinleri* Akıllı Telefon* Video https://youtu.be/ryRR7ggTf50
<p>Etkinlikler</p> <p>Didaktik öncesi faaliyetler</p> <p>Bu öğretim biriminin tasarımı belirli bir eğitim yolunu izlemelidir:</p> <ul style="list-style-type: none">* konuya özgü kültürel bilgi ve dil becerilerini dikkate almak;* öğrencinin sözcük mirasını zenginleştirecek yeni terimler sözlüğünü vurgulayın;* öğrenciye, mümkün olduğunda ve destek öğretmenin yardımıyla, sınıfta herkes için ele alınacak konuları önceden tahmin etmek; Dikkat ve sınıf yaşamına katılımı teşvik etmek ve öğrencilerin önceki bilgilerinin güçlendirilmesini sağlamak için ön bilgi çok önemlidir. <p>Eğitim faaliyetleri</p> <ul style="list-style-type: none">- konuyu olası tüm iletişimsel ve araçsal yöntemleri (sözlü, grafik-görsel, multimedya) kullanarak sunmak; <p>https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:2ac39c88-6d89-32e2-98c8-91a5cdad0d79</p>



- metni öğrencinin anlama becerilerine uyarlayın: parça sıkıştırılabilir ve resimler veya haritalarla entegre edilebilir

<https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:cf18e040-9a6f-323d-a2c3-5d22645ac11c>

Ders sonrası etkinlikler

Kilisenin siyasi ve dini bir kurum olarak doğuşu.

Değerlendirme

Öğrenciler tarafından yapılan süreç ve ürünler üzerinde değerlendirme yapılır.

Hem amaç hem de prosedürler açısından şeffaf ve paylaşılan değerlendirme.

Değerlendirme aşaması ile ilgili olarak, dil zorluklarının ve anlamsal belirsizlik risklerinin azaltıldığı yazılı testler ve özellikle kapalı çoktan seçmeli anketler tercih edilir; Kolay kullanımları sayesinde mezun olmak ve dolayısıyla edinilen bilginin niceliğini ve niteliğini daha kesin bir şekilde kontrol etmek ve sözcüksel zenginleşme.

<https://wordwall.net/play/51925/546/765>

<https://wordwall.net/play/51925/402/800>

24) Atina: Demokrasiye Doğru / bir örnek (İtalya)

Dijitalleştirilmiş Oyunlaştırma Araçlarıyla Engelli Öğrencilere Tarih Öğretimi
DERS PLANI
Konu: Atina: Demokrasiye Doğru/ bir Demokrasi Örneği
Konu : Tarihçe Süre: 2 Saat (her biri 50 dakikalık 2 ders) Yaş: 13-14 Engellilik: hafif zihinsel engellilik
Hedefler : 1. Eski ve modern demokrasi arasındaki önemli farklılıkları düşünün; 2. Anayasanın onayladığı, yerel ve ulusal düzeyde vatandaşlar arasındaki ilişkileri düzenleyen mekanizmaları, sistemleri ve şirketlerin etik temelini oluşturan ilkeleri tanıy; 3. Medeni bir arada yaşama, öz farkındalık, çeşitliliğe saygı, sorumlu yüzleşme ve diyalogu kullanmanın bilinçli yollarını geliştirin; 4. Birlikte yaşama, demokrasi ve vatandaşlık değerlerini ifade etmek ve yansıtmak; 5. kendi özgün ve olumlu katkılarını yaparak gerçeğe müdahale edebilecek bir kişi olarak tanıyın ve hareket edin.
Sonuçlar : * Bir topluluk, bir ülke, bir medeniyetle ilgili gerçekleri ve olayları uzay ve zamanda nasıl sistematize edeceğinizi öğrenmek. * Çağdaş dünyamızın önemli konularını anlamak, eleştirel ve bilinçli tutumlar geliştirmek için edindiği bilgi ve becerileri nasıl kullanacağını öğrenmek.



Malzemeler:

haritalar

görme engelli ve disleksik öğrenciler için ses materyalleri;
zihinsel engelli öğrenciler için fotoğraf ve resimler.

Etkinlikler:

Ders 1 (50 dakika)

Ders Öncesi Etkinlik: Beyin Fırtınası

Öğretmen tahtaya bir dizi kelime yazar (demokrasi, oligarşi, monarşi vb.) öğrencilere ilgi uyandırmak, öğrencilerin bildiklerini ortaya çıkarmak ve yeni kelime hazinesi sağlamak.

-zihin haritası

<https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:2ca98ad2-82e3-3eac-9739-a0dfea59eed0>

-video <https://youtu.be/nv4T8vsiMkg>

Konunun temel terimlerini anladıklarından emin olmak için kitapta önerilen metinleri okumalarını sağlayın.

(azaltılmış geçmiş içerik)

Okuduklarıyla ilgili hedefli sorular sorun ve demokrasi, oligarşi, monarşi ve dışlanma kavramlarını keşfedin.

Ders Etkinlikleri

Öğrencilere Atina tarihini ve Solon, Clisthenes ve Perikles'in tarihi figürlerini açıklayın

Oligarşi ve monarşi arasındaki farkı açıkla

Atina ve modern demokrasi arasındaki farkı açıkla

Anahtar kelimeler içeren etiketler yazın (demokrasi, oligarşi, monarşi vb.)

<https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:ee988ab4-2bb4-3989-949c-aa402305883d>

Dersin sonunda öğrenciler, öğretmenin öğrencilerin ders sırasında sunulan bazı anahtar kelimelerin anlamını anlayıp anlamadıklarını kontrol etmesini sağlayan hızlı bir Kahoot oyununa dahil olurlar.

<https://create.kahoot.it/share/segna-la-risposta-corretta/225788bd-dea2-4882-bf08-352ff0c9c60d>

Ders 2 (50 dakika)

Ders Sonrası Etkinlikler

Rol yapma oyunu. Öğrenciler, konu ve ele alınan tarihi figürler hakkında daha fazla bilgi edinme fırsatı olarak önerilebilecek tarihi figürlerle bir röportajı simüle etmelidir. Etkinlik farklı aşamalarda geliştirilebilir:



<p>1. Çalışma gruplarının oluşturulması ve rollerin alt bölümü: Öğrenciler çalışma çiftleri oluşturmaya ve farklı rolleri seçmeye davet edilir.</p> <p>2. Bilginin toplanması ve organizasyonu: Öğrenciler, röportajı hazırlamaya başlayacakları tarihsel karakter hakkında rehberli bir web araştırması yürütürler. Bu aşamada öğretmen, ilk ders sırasında sağlanan öğretim materyaline web siteleri ve bağlantılar önerir.</p> <p>3. Son okuma: Provalar ve simülasyonlarla pratik yaptıktan sonra çiftler, detaylandıkları röportajları önerebilecekler. Sonunda rolleri değiş tokuş etmek ve röportajı tersine çevrilmiş rollerle yeniden önermek mümkün olacak.</p> <p>Tamamlandığında, etkinlik öğretmen tarafından hazırlanan ve aşağıdaki eğitim hedeflerine ulaşılmasını değerlendirmeyi amaçlayan bir kılavuz temelinde değerlendirilebilir:</p> <ul style="list-style-type: none">* Tarihsel karakter bilgisi* Sözlü dil becerilerinin geliştirilmesi* Hedeflenen bilgileri arama yeteneği* İşbirliği becerileri* Girişim <p>https://create.kahoot.it/share/trova-la-risposta-corretta/32c26fa7-5dc1-4734-9532-737aca3bfcce</p> <p>Değerlendirme</p> <p>https://learningapps.org/display?v=pv6zmtvet23</p>

25) Atina'da Eğitim (İtalya)

26) Bilinmeyen Tarih Öncesi: Polonya hakkında bunu biliyor muydunuz? (Polonya)

<p>Dijitalleştirilmiş Oyunlaştırma Araçlarıyla Engelli Öğrencilere Tarih Öğretimi</p>
<p>DERS PLANI</p>
<p>Konu: Bilinmeyen Tarih Öncesi: Polonya hakkında bunu biliyor muydunuz?</p>
<p>Konu : Tarihçe Süre: 1 ders saati (45 dakika) Yaş: 12 yaş ve üstü öğrenciler için</p>
<p>Hedefler :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Öğrenciler, konunun kendi başlarına araştırılmasını teşvik etmek amacıyla Polonya'nın tarihöncesi ile ilgili seçilmiş gerçekler / veriler hakkında bilgi sahibi olurlar.2. Öğrenciler, tarihi arkeoloji, antropoloji, biyoloji ve genetik, coğrafya ve klimatoloji ve konuyla ilgili diğer çalışma alanlarıyla birleştirerek öğrenme ve araştırma çabalarında (sınırlı yetenekleri dahilinde) "disiplinler arası yaklaşımı" anlar ve uygular.



Sonuçlar :

Öğrenciler, tarihi modern dünyadaki diğer bilim alanlarıyla ilişkilendirerek geçmişteki insan faaliyetlerini incelemeye ve analiz etmeye yönelik doğal meraklarını teşvik etmenin yeni yollarını teşvik eden daha çok yönlü ve teşvik edici bir öğrenme deneyimine maruz kalırlar.

Sonuçlar :

Öğrenciler, tarihi modern dünyadaki diğer bilim alanlarıyla ilişkilendirerek geçmişteki insan faaliyetlerini incelemeye ve analiz etmeye yönelik doğal meraklarını teşvik etmenin yeni yollarını teşvik eden daha çok yönlü ve teşvik edici bir öğrenme deneyimine maruz kalırlar.

Malzemeler:

Materyaller, çeşitli dijital cihazlarda görüntülenebilen popüler, erişilebilir ve bireysel olarak seçilmiş sunum şablonları (örneğin "Canva" Geçmiş şablonları) aracılığıyla sunulur. Sunumlar arasında metinler, resimler, video filmler ve yaratıcı eğitim slaytları şeklinde alıştırma yer almaktadır. Görüntüler ve metinler, gerçekten ilgi çekici bir sunum için animasyonlar, videolar ve müzik / altyazılarla görünmelidir. Sunum, öğrencilere bildiri olarak pdf / yazdırılabilir materyallerle etkileşim kurma ve / veya bir tür etkileşimli web sitesi haline getirme şansı vermelidir.

Ders Öncesi Etkinlikler

Öğrencilerin tarih kavramı (geçmişteki insan faaliyetlerinin yazılı kayıtlarına dayanarak) ile tarih öncesi (belirli bir kültürde veya toplumda yazmadan önceki geçmiş olaylar) arasındaki temel farkı anlamaları gerekir. Arkeolojik eserlere, kazılara, araçlara, sözlü geleneklere, efsanelere, efsanelere, geçmiş geleneklere veya geleneklere karşı kronikler, yıllıklar, belgeler, mektuplar, yazıtlar / anlamlı semboller gibi tarih ve tarih öncesi kaynaklardan örnekler gösterilmelidir. Bir sonraki adım, öğrencilerle modern bilimin nasıl olduğunu tanıtmak ve tartışmaktır (örn. arkeoloji, genetik / insan DNA çalışmaları veya fosillerin yaşlarını belirlemek için karbon tarihlendirme teknikleri vb.) "Karanlık Çağlara" bakmamıza yardımcı olur. Arka planda müzik parçaları ve yansıtılan görüntülerle birlikte eski efsanelerden, efsanelerden veya folklor hikayelerinden bahsederek konuya biraz "gizemli ve büyümlü" bir atmosfer yaratmak çok hoş ve tavsiye edilir (böylece öğrencilerin çoklu duyuşsal algısını harekete geçirir). Öğretmen, bilimsel terimleri basitleştirmeyi ve / veya yaşlarına, genel bilgilerine, engel türlerine ve bilişsel becerilerine bağlı olarak öğrencileri çok fazla "bilimsel konuşma" ile aşırı yüklemekten kaçınmalıdır.

Etkinlikler ve web kaynakları: (geliştirme sürecinde Canva Geçmiş şablonlarına aktarılacak ve / veya değiştirilecektir)

- Sunum 1

Giriş: Nesnenin bir mamutun dişinden yapılmasından yaklaşık 23.000 yıl sonra, bir Polonya mağarasında (Jaskinia Obłazowa) bulunan dünyanın bilinen en eski bumerangının sunumu. "Tarih Öncesi Adamlar" tarafından yapılan bir video klip ve "Małopolska Sanal Müzeleri" ziyareti, öğrencilerin bu muhteşem nesneyi ve onunla ilgili büyüleyici gerçekleri keşfetmelerine yardımcı olacak. Ve muhtemelen içinde bulunmasını beklersiniz... (Çoğu insan Avustralya olduğunu varsayar - popüler inanışın aksine bumeranglar neredeyse tüm kıtalarda kullanılmıştır)

<https://www.youtube.com/watch?v=oO9Hoy8fxNA>



Yukarıdaki bağlantı, bilgilerini paylaşan iki tarih öncesi meraklısı ile Polonya'nın güneyinde bulunan ve tüm dünyada bu türden en eski insan eseri olan Obłazowa Mağarası bumerangı hakkındaki heyecan verici yorumlar arasında bir tartışma sunuyor. Öğrencilerin bu alıntıyı izlemeleri, okumaları ve dinlemeleri ve daha sonra kısa yorumlarını ifade etmeleri gerekir.

İşte video klibin transkripti (bazı küçük parçalar atlandı):

Merhaba ben Rupert Soskin ve ben Michael Bott

Tarih öncesi arkeoloji dünyasında yürütülen bazı heyecan verici keşiflere ve araştırmalara baktığımız başka bir tarih öncesi flaşa hoş geldiniz

[müzik]

Ve bugün 1987'deki nispeten eski bir keşfe bakıyoruz, ancak şaşırtıcı bir şekilde çok az biliniyor ... bu, dünyanın bilinen en eski bumerangının keşfi...

Bekle! Ne? Üzgünüm?

Evet! polonya'nın güneyindeki Obłazowa Mağarası'nda bulunan dünyanın bilinen en eski bumerangı Polonya'nın güneyinde bulunan en eski bumerang

Güney Polonya'dan geliyor.

Bu şaşırtıcı23 000 yaşında evet

Polonya Bilimler Akademisi'nden arkeologlar, sözlerinde geyik boynuzundan yapılmış bir kama, sarkıt veya boğa kükreyen bir salyangoz kabuğu, kutup tilkisinden bir kolyenin parçası gibi görünen bir üst köpek de dahil olmak üzere çok sayıda litik ve organik eser buldular, çok sayıda taş bıçak ve alet ve o zamanlar Polonya'da bulunan insan kalıntılarının bilinen en eski örneği olan bir insan başparmak kemiği ... evet, bu özel kaydın yerini uzun zamandan beri Polonya'da [daha sonra] bulunan çeşitli insan kemikleri almıştır ... en önemlisi Neandertal bir çocuğun 115.000 yaşındaki parmak kemikleri almıştır [...]

Ancak Obłazowa kazısından bu yana geçen 30 yıldan fazla bir süre sonra bile Pavlov Kültürüne atfettikleri bumerang, dünyanın herhangi bir yerinde bulunan bilinen en eski örnek olmaya devam ediyor!

Altı santimetre genişliğinde yaklaşık 70 santimetre uzunluğunda ve mamut fildişinden yapılmış yaklaşık 1,5 santimetre kalınlığında, üst kavisli tarafı dışın doğal dış kısmı, diğer yüzü düz bir şekilde cilalanmış ve görünmeyen birkaç çizik çizgi gösteriyor. herhangi bir şekilde dekoratif, bu yüzden ekip şüpheleniyor bunlar, öğenin üretimi ile ilgilidir.

Muhtemelen, popüler inanışın aksine, bumerangların tarih öncesi dönemde hemen hemen her kıtada kullanıldığını ve benzersiz bir Avustralya icadı olmadığını, Afrika'da örnekler bulunduğunu, Hindistan'da Florida'dan 9.000 yıllık bir örnek bile olduğunu belirtmekte fayda var.

Avustralya'da şimdiye kadar bulunan en eski bumeranglar, yirmi bin yıl öncesine dayanan kaya sanatında açıkça tasvir edilmelerine rağmen yaklaşık on bin yaşındadır, ancak bu, güney Polonya'daki Pavlov Kültüründen gelen bu iki ayak uzunluğundaki mamut diş parçasından hala üç bin yıl sonradır.

İşte buradasınız millet, paralel bir evrenden tarih öncesi arkeoloji!

Bu kadar sık kaybolan keşiflerden sadece biri fark edilmeden kayabilir ama evet, bunun gerçekten daha yaygın olarak bilinmeyi hak ettiğini düşündük.

Kesinlikle yaptık! evet izlediğiniz için teşekkürler millet.

umarım bu beynini fazla yormamıştır!

Bir dahaki sefere görüşürüz!

[müzik]



Daha sonra öğrenciler tarafından tartışılacak önerilen soru seti:

- Bu eseri daha önce biliyor muydun? Haritadaki yerini gösterebilir misin?
- Bumerangların kaç yaşında olduğunu hatırlıyor musun?
- Bumerangları genellikle hangi yer (ler) le ilişkilendirirsiniz? Onları haritada gösterebilir misin?
- Hiç gerçek bumerang gördün mü / tuttun mu / oynadın mı?
- Nasıl yapıldılar ve geçmişte ne için kullanıldılar?
- En eski bumerang'a daha yakından bakmak ister misiniz? (aşağıdaki bağlantı sizi daha fazla bilgi edinmenizi ve nesneyi 3D hareketli dijital görüntüler de dahil olmak üzere daha ayrıntılı bir şekilde görmenizi sağlayan sanal müzeye aktarır)

<https://muzea.malopolska.pl/en/objects-list/1529>

Sınav soruları kontrol edin (bölüm 1)

1. TARİH öncesidir ...
 - a) geçmişteki insan faaliyetlerinin yazılı kayıtlarının incelenmesi
 - b) yazmadan önce geçmiş olayların incelenmesi
 - c) tarihi kitaplar olmadan insan faaliyetlerinin incelenmesi
2. TARİHTİR ...
 - d) geçmişteki insan faaliyetlerinin yazılı kayıtlarının incelenmesi
 - e) yazmadan önce geçmiş olayların incelenmesi
 - f) tarihi kitaplar olmadan insan faaliyetlerinin incelenmesi
3. Obłazowa Mağarası'ndaki bumerang yaklaşık olarak... yıllar önce.
 - a) 12000
 - b) 20000
 - c) 23000
4. Bumerang yapıldı...
 - a) mamut dişi
 - b) ahşap ve diğer malzemeler
 - c) geyik kemiği

- Sunum 2

Giriş: Dünyadaki bilinen en eski tekerlek görüntüsünün sunumu: Polonya'daki Bronocice Vazosu – tekerleğin insanlık tarihi için icadı ve kullanımı, sadece seyahat ve ulaşım araçlarını değil, tüm medeniyeti düşündüğünüzde fazla tahmin edilemez – ortak Polonyalı ve Amerikalı ekibin sansasyonel keşfi hakkında bilgi edinin. arkeologlar ve vazoda anlatılan hikayenin anlamını keşfetmeye çalışıyorlar (bu bir tür tarih öncesi çizgi film – size hangi hikayeyi anlatacak?). Avrupa'daki diğer yerler ve benzer arkeolojik keşifler dünyası hakkında bilgi edinin.

<https://muzea.malopolska.pl/en/objects-list/1619>

Yukarıdaki bağlantı size nesne hakkında daha fazla bilgi okuyabileceğiniz, resim galerisine bakabileceğiniz ve 3D modeli etkinleştirebileceğiniz sanal müzeyi aktarır. Teknik detaylarla ilgileniyorsanız, web sitesinde kendi başınıza keşfetmek için daha fazla bilgi bulacaksınız.



Bir sonraki bağlantı (aşağıda) sizi Polonya'nın Krakov kentindeki Arkeoloji Müzesi'nin web sitesine aktarır; burada, Bronocice Vazo keşfinin ardındaki hikayeyi keşfetme şansı verecek açıklamaları olan (Lehçe metnin hemen altındaki İngilizce dahil) bir dizi resim ve fotoğrafta gezinebilirsiniz. Tekerlekleri gösteren diğer eserler ve tarihsel zaman çizelgesine sahip dünyada bu tür arabalar. Son olarak, vazodaki çizimlerin arkasına gizlenmiş olabilecek hikayeyi, tarih öncesi geçmişten bir tür çizgi filmmiş gibi yorumlamaya çalışabilirsiniz. Öğrencilere web sitelerini kendi başlarına keşfetmeleri ve meraklarından biraz daha fazla bilgi edinmeleri için yeterli zaman verilmelidir.

<http://ma.krakow.pl/tour/waza-z-bronocic/>

Son aşamada, öğrenciler tekerleğin insanlık tarihi için önemini açıkça anlamalı ve iletebilmelidir. Öğretmen, tekerleğin icadının modern uygarlık ve kültürün temellerinden biri olduğuna işaret ederek konuyu özetleyebilir. Binlerce yıllık yaratıcılık, tekerleğin yerini alacak hiçbir şey yaratmadı. Tekerlek, tüm insan uygarlıkları için ilerlemeyi ve yaratıcılığı teşvik etti. Öğretmen daha sonra (isteğe bağlı olarak) öğrencileri Slovenya'da Ljubljana Batakıklarında keşfedilen 5.200 yıllık dingilli en eski ahşap tekerleğin keşfine maruz bırakabilir. Aşağıdaki bağlantı, sonunda Bronocice Vazosu da dahil olmak üzere keşif hakkında (resimler ve haritalarla) çok kısa bir film sunuyor (transkripte gerek yok).

<https://www.youtube.com/watch?v=CnLKYfDCZFU>

Daha sonra öğrenciler tarafından tartışılacak önerilen soru seti:

- Bu eserleri daha önce duydunuz mu? Konumlarını haritada gösterebilir misin?
- Tekerleğin insan uygarlığı için neden bu kadar önemli olduğunu düşünüyorsunuz?
- Onu başka bir nesneyle değiştirebilecek miyiz?
- Tekerlek icat edilmemiş olsaydı hayatın şimdi nasıl farklı olurdu? Malların taşınmasını ve mesafeler üzerinden iletişimi düşünün.
- Tekerleği bilen ama onu hiç pratik amaçlar için kullanmayan herhangi bir insan uygarlığı / kültürü biliyor musunuz? (örnek: Tekerleği yalnızca oyuncak ve süs eşyası olarak kullanan Kolomb Öncesi Amerikan Yerlileri)

Sınav soruları kontrol edin (bölüm 2)

1. Polonya'daki Bronocice, dünyanın en eski tekerleğinin bulunduğu yerdir.

doğru

Sahte

2. Bronocice Vazosu yaklaşık 5500 yaşında.

doğru

Sahte

3. Vazoda araba kullanan bazı insanlar görebilirsiniz

doğru

Sahte

- Sunum 3

Giriş: Polonya'daki "Krzemionki Opatowskie" de (veya başka bir deyişle "Gerçek Çakmaktaşlar" Hikayesinde) dünyanın en büyük ve muhtemelen en büyük Neolitik (Yeni Taş Devri) Çakmaktaşı Madeninin Sunumu, aynı zamanda UNESCO Dünya Mirası listesinde yer alan yeraltı madenciliği yapıları, çakmaktaşı atölyeleri ve yaklaşık 4.000 şaft ve çukur. Tarih öncesi madenciler tarafından



yapılan tünelleri keşfedin ve yerel çizgili çakmaktaşının Orta Avrupa'nın her yerine büyük bir endüstriyel ölçekte ihraç edilecek Taş Devri araçlarına nasıl dönüştürüldüğünü öğrenin. Yeniden inşa edilen Neolitik tarih öncesi köye bir göz atın ve yaşam ve çalışma koşullarını tadın.

Öğretmen tarafından yapılan tanıtımdan sonra öğrencilerden daha fazla bilgi edinmek ve konuya olan ilgilerini artırmak için Krzemionki Opatowskie hakkında bir arkeoloji dergisinden bir alıntı okumaları istenir:

"Uzun yıllardır konuşuluyor, keşfinden bu yana (...) Polonya'nın merkezinde insanlık tarihindeki ilk sanayi merkezi diyebileceğimiz bir şey olduğu ortaya çıktı. Burada yaşayan topluluklar, taşı çıkararak, işleyerek ve uzun mesafelere taşıyarak endüstriyel bir uygarlığa benzeyen bir şey yarattılar. Arkeolojik toplulukta, Krzemionki uzun zamandır dünya çapında önemli bir anıt olarak kabul edilmiştir.

Krzemionki'deki çizgili çakmaktaşı madenleri 1922'de Ostrowiec, profesör Jan Samsonowicz'de doğan bir jeolog tarafından keşfedildi. Hızla çok önemli bir anıt olarak kabul edildiler: 1994'ten beri bir tarih anıtı ve 1995'ten beri de bir doğa rezervi oldular.

Tarih öncesi çizgili çakmaktaşı madenleri, Geç Taş Devri ve Erken Tunç Çağı'na kadar uzanmaktadır (MÖ 4. ve 2. binyıllar arasında faaliyet gösteriyorlardı). Bir galeri ağı ile birbirine bağlanan yaklaşık 4.000 shaft vardır. Krzemionki'de bulunan shaftlar 9 metre derinliğe kadar. Alet yapımında kullanılan çizgili çakmaktaşı madenlerdeki kireçtaşından çıkarılmıştır.

Krzemionki Opatowskie bölgesinde, hem yeraltı mimarisi - madencilerin kullandığı kazılar ve galeriler - hem de yüzeydeki manzara çok iyi korunmuştur - hala maden kraterlerini, kireçtaşı moloz kıvrımlarıyla çevrili madenlere eski girişleri gözlemleyebilirsiniz. Bu tür diğer arkeolojik alanların aksine, Krzemionki'de en sık çukur madenlerinden niş madenlere, derin sütun odası madenlerine ve oda madenlerine kadar çeşitli maden türlerini de görebilirsiniz.

Çakmaktaşı madenlerinde çalışmak neye benzeyebilir?

Madenlerdeki çalışmalar muhtemelen uygun jeolojik ve teknik bilgiye sahip uzman madenci klanları ve çakmaktaşı alet üreticileri tarafından gerçekleştirildi. Yeraltının yüksekliği 55 ila 120 cm arasında değişmektedir, çünkü çakmaktaşı birikintileri yaklaşık bir metre kalınlığında sadece bir kireçtaşı tabakasında meydana gelir. Bu nedenle, tüm işlerin "dizlerinin üstünde" veya uzanarak yapılması gerekiyordu. Çalışma koşulları, sabit, düşük sıcaklık (5 ila 9°C) ve orada hüküm süren çok yüksek nem nedeniyle daha da kötüleşti. Koridorları ve iş istasyonlarını aydınlatmak için katran ağacından küçük meşaleler kullanıldı, bu da az dumanla yeterli ışığa izin verdi.

Hatta bazı araştırmacılar, meşalelerin mayınların en uzak bölgelerinde hava sirkülasyonunu zorlamak için de kullanılabileceğine inanıyor. Yüksek jeoloji ve mühendislik bilgisinin aksine, yeraltında çalışırken kullanılan basit araçlar vardır. Bunlar öncelikle taş, çakmaktaşı ve hayvan boynuzu kazmalarının yanı sıra havaneli ve tokmaklardı. Ayrıca bir dizi ahşap alet vardı. Bir madenden yararlanma zaman çizelgesi değişiyordu ve 300 yıla bile ulaşabiliyordu. Bir iş vardiyasında mürettebat, sondaja, yüzeye taşınmaya ve minerali işlemeye dahil olan birkaç ila bir düzine kadar kişiden oluşuyordu.

Kireçtaşından çıkarılan çakmaktaşı yeraltında seçildi ve daha sonra en iyi hammadde sepetler veya torbalar içinde yüzeye taşındı. Burada, çakmaktaşı işleme atölyeleri olarak adlandırılan shafttan çıkışın hemen yakınında, malzeme daha küçük parçalara bölündü ve bunlar da aletlere dönüştürüldü - çakmaktaşı eksenler ve keskinler. Çizgili çakmaktaşın en büyük popülaritesi döneminde (MÖ 3. binyılın ilk yarısı), "Krzemionki Opatowskie'de yapılan" aletler madenlerden yaklaşık 700 km ve muhtemelen daha da uzak bölgelere ulaştı!"



kullanıldı. Binlerce yıl öncesine ait madencilik bilgi ve tekniklerinin gelişimini, hayal gücüne hitap eden modeller ve sizi kelimenin tam anlamıyla maden kuyularının derinliklerine götüren bir animasyon da dahil olmak üzere çeşitli şekillerde tanıyacaksınız.

[müzik]

Ancak tüm bunlar, eşsiz maden kompleksinin yeraltı koridorlarında yarım kilometrelik muhteşem yolculuğunuzdan ve büyük ana tanrıça'nın gizemli görüntüsüyle heyecan verici karşılaşmanızdan önce sadece bir ısınma. Çakmaktaşın kendisi de hikayedeki bir karakterdir: Son derece dar bir kireçtaşı kıvrımında uzun oval şekiller şeklinde oluşur. Jurassic denizlerinde oluşumunun kendine özgü sürecini açıklamaya çalışan birkaç teori vardır. En orijinali Mezozoyik kabuklu deniz hayvanlarının önemli rolünden bahseder. Çakmaktaşını dünyanın farklı yerlerinde ve çok çeşitli çeşitlerde bulacaksınız. Karakteristik ekmek rulosu şekli ile tanınabilir. Ayrıca çakmaktaşının sadece uzak atalarımız tarafından değil, imrenildiği de ortaya çıktı. 18. ve 19. yüzyıllarda ateşli silahlar için çakmaktaşları yapmak için kullanıldı. Bugün zarif süslemeler şeklini alıyor. "Krzemionki Opatowskie" müzesi de doğa ile matematik arasındaki şaşırtıcı ilişkiyi açıklıyor ve burada çalışan bilim adamlarının başarılarını ve keşiflerini gösteriyor. Büyük ve küçük tüm keşiflerin zevkine göre, binlerce yıl öncesine ait dünyanın bir parçasını yeniden yarattılar. Neolitik bir yerleşimi yeniden inşa etmeleri, yalnızca o günlerde farklı konut türlerinin nasıl görüldüğünü görmenize değil, aynı zamanda biraz da şansla, o zamanki insanların ortalama günlük yaşamının bizimkinden çok farklı olduğunu kendiniz öğrenmenize olanak tanır. Örneğin bulaşıkları ele alalım. O zamanlar çömlekçi çarkı dünyanın bu bölgesine henüz ulaşmamıştı, bu da şu an için usta bir çift elin yapması gerektiği anlamına geliyor. Ancak Neolitik'in genç meraklıları için, açıkça çok fazla

eğlenceli. Bir parça giysi - buyurun: kalın kaba iplik. Bir tezgahın zekice bir yapısı ve ustaca bir ağırlık seti. Ve bundan sonra sabırla dokuma, itme ve yukarı çekerek oynarsınız. Neolitik bir mutfakta çıraklığa ne dersiniz? Üzgünüz, mekanik değirmen taşları henüz mevcut değil. Canlarım, her şeyi kendiniz ezip parçalamanız ve ardından öğütmeniz, öğütmeniz ve öğütmeniz gerekecek. Erken Tunç Çağı'na adım atmanın zamanı geldi. Sonunda bir metal parçası kullanabilirsin. Bu nedenle tarih öncesi demir işlerini başlatıyoruz ve pazılarımızı çalıştırıyoruz ve metalurjistler için bir zorunluluk olan sabrı uyguluyoruz. "Krzemionki" de sizi bekleyen sıra dışı ve eşsiz maceralar bunlar. Gel ve bize katıl.

[müzik]

Sınav soruları kontrol edin (bölüm 3)

1. Buralarda var... "Krzemionki Opatowskie" maden kompleksindeki shaftlar.
 - a) 2000
 - b) 4000
 - c) 6000
2. Çizgili çakmaktaşı çıkarıldı ...
 - a) sığ çukur madenleri ve niş madenleri
 - b) derin sütun odası ve oda madenleri
 - c) a) ve b) bentlerinde belirtilen her türlü maden
3. Kronolojik olarak hangi sıra doğrudur?
 - a) Taş Devri
 - b) Taş Devri ve Tunç Çağı
 - c) Tunç Çağı
4. Dünya Mirası / UNESCO listesi şunları içerir...



- a) Obłazowa Mağarası'ndaki bumerang
- b) Bronocice Vazo
- c) Krzemionki Opatowskie Çakmaktaşı Madeni

Yukarıdaki faaliyetler için önerilen yönergeler:

Her etkinlik, öğrencilere sunulan materyali ek bir bireysel / grup rekabeti veya işbirliği unsuru ile kontrol etmek ve pekiştirmek için isteğe bağlı kısa çoktan seçmeli veya Doğru / Yanlış alıştırmalarıyla sona erer. Ayrıca, "Daha fazla bilgi edinmek ister misiniz?" internet bağlantıları. Diğer bir seçenek ise, öğrencileri ders sonrası final etkinlikleri kapsamında çoktan seçmeli sorular ve Doğru / Yanlış ifadelerle aynı Tarih Sınavına maruz bırakmaktır.

Bununla birlikte, belirli bir öğrenci grubu (yaşları, sınırlı yetenekleri, bilişsel veya bozukluk sorunları nedeniyle) yukarıdaki sunumların bazı unsurları tarafından sorgulanmaya hazır değilse, öğretmenin bunları değiştirmesi, yani basitleştirmesi veya tamamen atlaması beklenir.

Ders Sonrası Etkinlik

-Tarih Sınavı: Dersin en sonunda yapılacak 1-3 arası sunumlara dayalı çoktan seçmeli sorular ve Doğru / Yanlış ifadeler içeren son bir sınavdır. Öğretmen bunu bir birey veya çift çalışma görevi olarak atayabilir ve en yüksek puan alan bireyi / çifti, büyük tarih kaşifleri olarak bir tür onurlu söz ve övgü veya / ve gruptan genel alkışlarla ödüllendirebilir (tarihle ilgili her türlü belirteç de çok açığız ve yalnızca okul politikasına bağlıdır).

Tarih Sınavı

1. TARİH öncesidir ...

- a) geçmişteki insan faaliyetlerinin yazılı kayıtlarının incelenmesi
- b) yazmadan önce geçmiş olayların incelenmesi
- c) tarihi kitaplar olmadan insan faaliyetlerinin incelenmesi

2. Obłazowa Mağarası'ndaki bumerang yaklaşık olarak... yıllar önce.

- a) 12000
- b) 20000
- c) 23000

3. Bumerang yapıldı...

- a) mamut dişi
- b) ahşap ve diğer malzemeler
- c) geyik kemiği

4. Polonya'daki Bronocice, dünyanın en eski tekerleğinin bulunduğu yerdir.

doğru

Sahte

5. Bronocice Vazosu yaklaşık 5500 yaşında.

doğru

Sahte

6. Vazoda araba kullanan bazı insanlar görebilirsiniz

doğru

Sahte

7. Buralarda var... "Krzemionki Opatowskie" maden kompleksindeki şaftlar.

- a) 2000
- b) 4000



c) 6000

8. Çizgili çakmaktaşı çıkarıldı ...

a) sığ çukur madenleri ve niş madenleri

b) derin sütun odası ve oda madenleri

c) a) ve b) bentlerinde belirtilen her türlü maden

9) Kronolojik olarak hangi sıra doğrudur?

a) Taş Devri

b) Taş Devri ve Tunç Çağı

c) Tunç Çağı

10) Dünya Mirası / UNESCO listesi şunları içerir...

a) Obłazowa Mağarası'ndaki bumerang

b) Bronocice Vazo

c) Krzemionki Opatowskie Çakmaktaşı Madeni

Cevap Anahtarı:

1. B

2. C

3. A

4. Yanlış (tekerleğin en eski görüntüsü)True

5. Yanlış (görünürde kimse yok)

6. B

7. C

8. B

9. C

Başka bir ders sonrası etkinlik olarak öğretmen, öğrencileri tepkilerini ve yorumlarını paylaşmaya teşvik edebilir, konuyla ilgili daha fazla tartışmayı teşvik edebilir ve önerilen bağlantılar veya materyallerle konu hakkında daha fazla bilgi edinebilir ve öğrencilerden bir sonraki ders hakkında geri bildirim sunmalarını isteyebilir. Bu aynı zamanda öğrencilerin kendi mini tarih sunumlarını oluşturma ve hem eğitim çıkarlarını hem de bağımsızlıklarını daha da geliştirme şansı olabilir.

Öğrenme sürecinde ortaya çıkabilecek ek sonuçlar / açıklamalar.

Tarih ve tarih öncesi çalışmalar, insan geçmişi anlamak için modern bilimin farklı alanlarından giderek daha fazla desteğe ihtiyaç duyuyor. Öğrenciler, antik arkeolojik kültürlerin isimleri ve insan göç yolları ile birlikte dünyanın dört bir yanından gelen haritaların, görüntülerin, çok yönlü verilerin analizinde eğitim değerini görmelidir. Geçmişten günümüze modern teknoloji, arkeoloji, genetik, dilbilim ve diğer birçok bilim dalı aracılığıyla eserlerini ve iskelet kalıntılarını analiz ettiğimiz insanlar kimlerdi? O zaman yaşamak gerçekten nasıldı? Tarih okumak, elinizde sadece bir mumla keşfetmeye çalıştığınız binlerce parçadan oluşan bir yapboz veya karanlık bir labirent gibidir. Genç öğrenciler söz konusu olduğunda, öğrencilerin konuyla ilgilenmelerini teşvik edici ve dinamik bir şekilde sürdürmek ve onları daha önce de belirtildiği gibi çok fazla karmaşık bilimsel isim ve veriyle ezmekten kaçınmak önemlidir. Son olarak, tarihten duyulmamış, bilinmeyen veya unutulmuş insanlar ne olacak? Geçmişten gelen insanları, bazen tarih kitaplarımızın çok dolu olduğu büyük isimlerin veya "büyük kahramanların" gölgesinde kalan "tarihin sessiz kahramanları" nın büyük



çoğunluğu olarak da düşünelim. Onların geçmişte günlük yaşamın zorluklarıyla karşı karşıya kaldıklarını, modern zamanlarımız için de ilham kaynağı olabilecek büyük bir cesaret, kararlılık ve beceriklilikle görmeye çalışabiliriz.

Değerlendirme

Olası bir değerlendirme aracı, yukarıda belirtilen Tarih Sınavını bir tarih sınavına dönüştürmek ve kullanmaktır. Diğer bir fikir, öğrencilerin daha sonra dersin içeriğiyle ilgili belirli sorular sorarak belirli gerçeklere ve terminolojiye aşina olup olmadıklarını kontrol etmektir (bu, öğrencilerin tüm ders boyunca öğretmen tarafından izlenen performansları için de geçerlidir). Son olarak, öğrencilerin değeri gerçekten takdir etmeleri ve sonraki eğitim çabalarında bu “disiplinler arası yaklaşımdan” yararlanmaları ve bu eğitim deneyiminin bir parçası olarak farklı çalışma alanlarından bilgi ve becerileri bir araya getirme yeteneklerini göstermelerini beklemek de amaçlanan ilerlemenin bir işaretidir.

27. Göbekli tepe: Zamanın Sıfır Noktası (Türkiye)

Oyunlaştırma Araçlarını Dijitalleştirerek Engelli Öğrencilere Tarih Öğretimi
DERS PLANI
Konu: Göbekli tepe: Zamanın Sıfır Noktası
Konu : Tarihçe Süre: 2 Saat Yaş: 11-15 yaş
Hedefler : * Elde edilen yeni bilgiler ışığında tarih biliminin kendini yenilediğini öğrenir. * Doğrusal tarih anlayışının her uygarlık ve dönem için olamayacağını öğrenir. * Tarihsel empati kurarak döneme göre yaşam ve kültür üzerine fikirler üretir.
Sonuçlar : Tarih bilimi, elde edilen yeni bilgilerle kendini sürekli yeniler.
Malzemeler: Tuval sunumu Göbekli tepe Müze Seti-EBAY Müze Kartları-EBAY Görme engelliler ve disleksili öğrenciler için sesli materyaller Etkisiz devre dışı bırakılanlar için basit içerik ve renkli sayfalar
Web Kaynakları https://www.youtube.com/watch?v=kRow4ElfGO0 https://artsandculture.google.com/story/3wXxoXJ7tDcpLA https://sanalmuze.gov.tr/muzeler/SANLIURFA-GOBEKLITEPE-ORENYERI/ https://tiny.pl/w6tn2 https://tiny.pl/w6tn6



<https://tiny.pl/w6tkq>

Etkinlikler:

Ders Öncesi Etkinlikler

-Göbekli tepe tanıtım videosunu Youtube'da izleyerek; Per Göbekli tepe ile ilgili derse giriş önemli hale getirilmiştir.

<https://www.youtube.com/watch?v=kRow4ElfGO0>

İşte video klibin transkripti:

Tarihin akışını değiştiren keşif Göbeklitepe'dir. İnsanlık tarihinin ilk tapınağı sayılan Göbeklitepe'de biraz merak, biraz tesadüf, çok sabır ve cesaretle yapılan arkeolojik bir keşfin medeniyet tarihini nasıl yeniden yazabildiğini gösteren bir hikaye var. Arkeolojiyle ilgilenmeyen gözlerle doğal bir oluşum gibi gelen Urfa'ya 12 km uzaklıktaki Göbeklitepe, yıllardır sırrını hepimizden saklıyor. İstanbul Üniversitesi ve Şikago Üniversitesi'nin 1963 yılında yaptığı kazılara kadar varlığından habersiz olduğumuz 30 yıl, 1995 yılına kadar da gerçek arkeolojik değerine kadar insanlık tarihine bakış açımızı değiştirmeyi bekliyordu. İlk arkeolojik kazılar 1995 yılında Şanlıurfa Müzesi başkanlığında ve profesör Klaus Schmidt'in başkanlığında bölgede resmi olarak başlamıştır. Peki Göbeklitepe'de neler keşfedildi? Oymalar, taş evler, türbeler ve kusursuz işçilikle muhteşem bir tapınak. Alanlar, merkezde 6 metre yüksekliğinde 12 adet T şeklinde sütun ve 2 adet T şeklinde stilize insan figürü ile çevrilidir. İnsanların oturup tören izleyebileceği setler, sıvı törenlerin yapılabileceği su geçirmez zeminler. Sütunlara aslan, yılan, boğa, turna, yaban domuzu, akrep, örümcek ve tilki figürleri kazınmıştır. Şimdiye kadar bilinenin aksine, avcı-toplayıcıların gelişmiş bir tapınak inşa etme yeteneğine sahip oldukları bu keşifle ortaya çıktı. Neolitik, yani Cilalı Taş devri için böyle bir tapınak kompleksi henüz dünyanın hiçbir yerinde keşfedilmemiştir. Açlık ve korunma içgüdüleriyle yerleşik hayata geçtiği düşünülen avcı-toplayıcılar, aslında ibadet ihtiyacıyla, yani önce tapınağa, sonra şehre ve tarıma yerleşmişlerdir. Böylece göçebe toplulukların tarımı öğrendiği ve yerleşik hayata geçtiği tezi bu keşifle çürütüldü. Mezopotamya'nın ilk kentinden 5.000 yaş, Taş Devri'nden 7.000 yaş ve Mısır Piramitleri'nden 7.500 yaş büyük olan Göbeklitepe'nin yaşının yaklaşık 10.000 yıl olduğu düşünülmektedir. Tek bir tepeden oluşmayan Göbeklitepe'de yan yana dizilmiş yaklaşık 20 tepe vardır. Sadece küçük bir kısmı oyulmuş, tamamı güneye bakan tapınaklar, dünya tarihi adına yeni sorular yaratıyor. Avcı toplayıcılar tapınağı nasıl inşa ettiler? Çok ilkel aletlerle onlarca taşı nasıl hareket ettirdiler? Merkezdeki iki insan figürü bir erkek ve bir kadına mı ait? 12 sayısının önemi nedir? Törenler ne için yapılıyordu? Tapınaklar neden kasıtlı olarak gömüldü ve terk edildi? Bu soruların cevabı insanlık tarihi için büyük önem taşıyor ve dünyanın ilk Göbeklitepe tapınağı gizemini korumaya devam ediyor.

-Sonra öğrencilerden gözlerini kapatmaları ve bundan 12 bin yıl sonra geri döndüklerini hayal etmeleri istenir. Mümkün olduğunca geniş bir ovayı ve bu ovada tek başına rüzgarda kocaman bir ağacın sallandığını hayal etmeleri istenir. Bu ağaç Dilek Ağacıdır! Dersin sonunda ilk grubun dileği bu ağaca yazılacaktır.

Ders Etkinlikleri



1. Öğrenciler bir kez 4 gruba ayrılır. Göbekli tepe'ye sanal bir Gezi yapılır.<https://sanalmuze.gov.tr/muzeler/SANLIURFA-GOBEKLITEPE-ORENYERI/>
2. Dikkatlerini çeken hayvan figürlerini not almaları istenir. Hangi grup daha fazla hayvana dikkat çektiyse ona 1 rozet verilir.
3. Öğrencilerden canva sunumuna yansıyan kelimeleri (aslan, yılan, boğa, turna, yaban domuzu, akrep, örümcek ve tilki) bulmaları istenir. Onu en hızlı bulan gruba bir rozet verilir.
4. Her gruptan kendilerine verilen yapılardan hangisi A, B, C, D ise 360 sanal turu tekrar ziyaret etmeleri istenir. Her grubun binadaki öne çıkan hayvan figürlerini söylemesi beklenir. Her yapı için öne çıkan hayvanlardan bahseden gruplara bir rozet verilir.
5. Grupların her biri için yapılardaki hayvan isimlerinden (tilki, yaban domuzu, akrep, örümcek, yılan, aslan) akrostik bir şiir yazmaları istenir. Şiirleri yazan her gruba bir rozet verilir.
6. Tüm öğrencilerden tekrar yapı D'ye gitmeleri istenmekte ve bu yapıda öğrencilerden yapı 43'e gitmeleri istenmektedir. Sütunu dikkatlice incelemeleri istenir. Ördek mi? Pike? Öğrencilere bunun ne olduğu sorulur. Daha sonra Göbeklitepe sütunlarında hakim olan Kazı Başkanı Klaus Schmidt'in notlarına göre bu kuşun Otis Tarda (Yıllık) kuşu olduğu bildirilir.
7. Müze kart oyunu öğrencilerle oynanır. Kartlardaki her kelime için 3 kelime ipucu vardır. Bu 3 kelime ile gruplardan istenilen kelimeyi söylemeleri beklenir. En çok bilen gruba rozet verilir.
8. En çok rozet alanlar sınıf tarafından alkışlanır ve grubun dileği Dilek Ağacına yazılır ve diğer gruplardan bu dileği yerine getirmeleri istenir.

Ders Sonrası Etkinlik

Öğrencilere konu ile ilgili ders notları verilir.

Öğrencilere bulmacalar verilir.

Değerlendirme

Müze Kart Oyunu

Bulmaca

27) Antik Yunan Uygarlığı (Türkiye)

Dijitalleştirilmiş Oyunlaştırma Araçlarıyla Engelli Öğrencilere Tarih Öğretimi
DERS PLANI
Konu: Antik Yunan Uygarlığı: Oyunlaştırılmış Bir Öğrenme Deneyimi
Konu : Tarihçe Süre: 20 - 40 dk Yaş: tümü
Hedefler : Öğrenciler, hükümetleri, kültürleri, dinleri ve sanatı dahil olmak üzere antik Yunan uygarlığının temel özelliklerini anlayacaklardır.



Öğrenciler antik Yunan uygarlığının tarihsel bağlamını ve önemini kavrayacaklardır. Öğrenciler, oyunlaştırılmış öğrenme stratejilerinin dahil edilmesiyle eleştirel düşünme ve işbirliği becerileri geliştireceklerdir.

Sonuçlar :

Öğrenci (engelliliğin derecesine ve türüne bağlı olarak):

- derste sunulan grafiklere tepki verir
- bir isme veya etkinliğe grafik atayabilir
- belirli bir konuda basit bir ifade oluşturabilir
- belirli bir konu hakkında bir ifade oluşturabilir ve kaynak materyallerle tamamlayabilir

Malzemeler:

Eski Yunan uygarlığı ile ilgili önemli metinlerin işaret dili videoları

Antik Yunanistan'ın dokumsal haritaları

Oyun parçaları (küçük boncuklar veya madeni paralar gibi)

Web Kaynaklar :

<https://www.britannica.com/summary/ancient-Greece>

<https://www.history.com/topics/ancient-greece/ancient-greece>

<https://www.khanacademy.org/humanities/world-history/ancient-medieval/classical-greece/a/greek-culture>

<https://education.nationalgeographic.org/resource/resource-library-ancient-greece/>

<https://www.youtube.com/watch?v=RchSJSJAbc0>

<https://www.youtube.com/watch?v=Bfkp1QMhq-E>

Etkinlikler:

Beden Eğitimi Etkinlikleri

c) - Toplum, bilim, bilgi ve teknoloji bağlamında önceki tarihsel dönemlerin kısa özellikleri

d) Öğrencilerin soru sorarak veya hazır grafikler sunarak aktif hale getirilmesi

Ders Etkinlikleri

1) Amerika Birleşik Devletleri'ndeki Sivil Haklar Hareketinin temel tarihini bir Sonraki kombinasyonu kullanarak gözden geçirerek başlayın, sınıfı her biri 3-4 öğrenciden oluşan küçük gruplara ayırın. Her gruba antik Yunan uygarlığıyla ilgili önemli metinlerden birinin işaret Dili videosunu, antik Yunanistan'ın dokumsal bir haritasını ve bir dizi oyun parçasını sağlayın.

2) Her gruba kendilerine atanan işaret Dili videosunu izlettirin ve videoda açıklanan önemli yerleri ve olayları (Atina, Sparta, Olimpos Dağı vb.) Bulmak için dokumsal haritayı kullanın.). İzlerken, çeşitli yerleri ve etkinlikleri temsil etmek için haritaya oyun parçaları yerleştirmelerini sağlayın.

3) Her grup kendilerine atanan videoyu izlemeyi bitirdikten sonra sınıfı tekrar bir araya getirin ve her gruptan haritasını sunmasını ve işaretledikleri yerleri ve olayları açıklamasını isteyin.

4) Sınıf olarak, antik Yunan uygarlığının olay ve özelliklerinin tarihsel bağlamını ve önemini tartışır.



- 5) Öğrencinin Yunan yaşamının farklı yönlerini tasvir etmek için skeçler / dramalar oluşturmak için birlikte çalışması, öğrencinin sırayla skecin anlatıcısı olması ve hikayeyi grubun geri kalanı için imzalaması gibi ek oyunlaştırma yaklaşımını dahil edin.
- 6) Antik Yunan uygarlığının temel özelliklerini ve tarihteki önemini özetleyerek dersi sonuçlandırır.

Ders Sonrası Etkinlik

c) - Edinilen bilgiyi derinleştirebilir

d) Öğrenci öğretmene danışabilir

Değerlendirme

Öğrencinin oyunlaştırılmış öğrenme etkinliklerine ve tartışmalarına katılımını ve katılımını gözlemleyin ve not alın.

Biçimlendirici bir değerlendirme olarak, öğrencinin derste öğrendiklerini ve oyunlaştırılmış etkinliklerin içeriği daha iyi anlamalarına nasıl yardımcı olduğunu hissettiklerini yazılı olarak yansıtmalarını sağlayın.

Not: Bu sadece örnek bir ders planıdır ve öğrencilerinizin özel ihtiyaçlarına ve yeteneklerine uyacak şekilde ayarlanabilir. Öğrencinin anlayışını kontrol etmek ve gerekirse dersi ayarlamak önemlidir.

28. Antik Yunan ve Roma (Türkiye)

Dijitalleştirilmiş Oyunlaştırma Araçlarıyla Engelli Öğrencilere Tarih Öğretimi
DERS PLANI
Konu: Antik Yunan ve Roma (oyunlaştırmayı kullanan otistik öğrencilere)
Not: Otizm spektrumu çok çeşitli semptomlara sahip olabileceğinden, lütfen ders planını öğrencilerin yeteneklerine göre ayarlamayı düşünün. Ayrıca, benzersiz ihtiyaçlarını ve onları desteklemenin yollarını daha iyi anlamak için öğrencilerin ebeveynleri ve bakıcıları ile net bir iletişim kurmak önemlidir.
Konu : Tarihçe Süre: 20 - 40 dk Yaş: tümü
Hedefler : Öğrenciler antik Yunan ve Roma'da zaman kavramını anlayacak ve zamanla ilgili temel terimleri bağlamda tanıyabilecek ve kullanabileceklerdir.
Sonuçlar : Öğrenci (engelliliğin derecesine ve türüne bağlı olarak): <ul style="list-style-type: none">- derste sunulan grafiklere tepki verir- bir isme veya etkinliğe grafik atayabilir- belirli bir konuda basit bir ifade oluşturabilir- belirli bir konu hakkında bir ifade oluşturabilir ve kaynak materyallerle tamamlayabilir



Malzemeler:

gerekli:

- Antik Yunan ve Roma zaman tutma cihazlarının görüntüleri (örneğin, güneş saatleri, su saatleri)
- Bir masa oyunu (veya doldurulabilen yazdırılabilir bir masa oyunu şablonu)
- Antik Yunan ve Roma'daki zamanla ilgili temel terimleri içeren Flashcards (örneğin, saat, gün, ay, yıl)

Web Kaynaklar:

- https://www.coreknowledge.org/wp-content/uploads/2018/03/CKHG_G6_U2_AGR_SR.pdf
- <https://www.britannica.com/topic/history-of-Europe/Greeks-Romans-and-barbarians>
- <https://multcolib.org/blog/20131231/life-ancient-rome-and-greece>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Sxpd3Cc6c5Y>

Etkinlikler:

Beden Eğitimi Etkinlikleri

- c) - Toplum, bilim, bilgi ve teknoloji bağlamında önceki tarihsel dönemlerin kısa özellikleri
- d) Öğrencilerin soru sorarak veya hazır grafikler sunarak aktif hale getirilmesi

Ders Etkinlikleri

1) Giriş (10 dakika):

Antik Yunan ve Roma'da zamanın konusunu tanıtır ve öğrencilere eski zaman tutma cihazlarının görüntülerini gösterir.

Eski zamanlarda insanların bugün yaptığımız gibi saatleri veya saatleri olmadığını ve zamanı ölçmek için farklı yöntemler kullanmak zorunda kaldıklarını açıklayın.

2) Etkinlik 1: Masa Oyunu (30 dakika):

Sınıfı küçük gruplara ayırın ve her gruba bir masa oyunu (veya doldurulabilen yazdırılabilir bir masa oyunu şablonu) verin

Her grup sırayla bir kalıbı yuvarlayacak ve oyun taşını tahta boyunca hareket ettirecek.

Masa oyunu antik Yunan ve Roma'da zamanın farklı yönlerini temsil eden farklı kareler olacak. Örneğin, gökyüzü ve gök gürültüsü ile ilişkilendirilen Yunan tanrısı Zeus için bir kare ve gökyüzü ve gök gürültüsü ile ilişkilendirilen Roma tanrısı Jüpiter için bir kare olabilir. Öğrenciler bir kareye indiklerinde, antik Yunan ve Roma'daki zamanın o yönüyle ilgili bir soruyu cevaplamak zorundadırlar.

İlk önce tahtanın sonuna ulaşan grup oyunu kazanır.

3) Etkinlik 2: Flashcard incelemesi (20 dakika):

Öğrencilere antik Yunan ve Roma'daki zamanla ilgili temel terimleri içeren flashcards sağlayın.

Öğrencilerin flash kartları incelemek için çiftler halinde veya küçük gruplar halinde çalışmasını sağlayın.

5 dakika boyunca bir zamanlayıcı ayarlayın ve öğrencilere zaman sınırı içinde kaç tane flashcard'ı doğru bir şekilde tanımlayabileceklerini görmeleri için meydan okuyun.

Zaman sınırında en fazla flashcard'ı doğru tanımlayan grubu veya çifti bir ödül kazanır.

4) Sonuç (10 dakika):



- **Öğrencilerin derste ele alınan kavramları anlamalarını değerlendirmek için basit bir değerlendirmeyi tamamlamalarını sağlayın.**
- **Önemli çıkarımları gözden geçirin ve öğrencileri öğrendikleri ilginç veya şaşırtıcı şeyleri paylaşmaya teşvik edin.**

Ders Sonrası Etkinlik

c) Edinilen bilgiyi derinleştirebilir

d) Öğrenci öğretmene danışabilir

Değerlendirme

Öğrencinin oyunlaştırılmış öğrenme etkinliklerine ve tartışmalarına katılımını ve katılımını gözlemleyin ve not alın.

Biçimlendirici bir değerlendirme olarak, öğrencinin derste öğrendiklerini ve oyunlaştırılmış etkinliklerin içeriği daha iyi anlamalarına nasıl yardımcı olduğunu hissettiklerini yazılı olarak yansıtmasını sağlayın.

Not: Bu sadece örnek bir ders planıdır ve öğrencilerinizin özel ihtiyaçlarına ve yeteneklerine uyacak şekilde ayarlanabilir. Öğrencinin anlayışını kontrol etmek ve gerekirse dersi ayarlamak önemlidir.



Yazarlar

Dariusz Dudzik, Anna Stefanowicz-Kocoł

Ortak yazarlar

Aneta Grochowska, Marcin Głodzik, Barbara Derżypolska, Cristina Tiganea, Alexandra Kalemzievska, Sreten Koceski, Herbert ten Thij, Emanuela Adesini, Francesca Contimica, Nebi Demir, Murat Aydogmus

Editör

Anna Stefanowicz-Kocoł

Düzen

Dariusz Dudzik

Telif hakkı

(C) 2023, Tech-Game

The Tech-Game consortium

University of Applied Sciences in Tarnow	UAS	PL
Community Development Institute	CDI	MK
Istituto di Istruzione Superiore Mandralisca	I.I.S	IT
International Excellence Reserve	I.E.R.	NL
The Special Secondary School For Visually Impaired Students	SPDV	RO
Avrupa Yenilikçi Toplum Derneği	EISA	TR)

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

Bu çalışma Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International kapsamında lisanslıdır.



Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

