**6. HAFTA**

**HEDEF ÖRNEKLERİ**

|  |  |
| --- | --- |
| **DÜZEY** | **BİLİŞSEL ALAN** |
| BİLGİ | * Teknik terimlerin özelliklerini (ya da ilişkilerini) vererek tanımlama
* Belli kültürler hakkında belli başlı olguları hatırlama
* Edebiyat türlerini bilme
* Sağlık kavramlarını değerlendirmede kullanılacak bilimsel yöntemlerin bilgisi
* Belli bir kültür hakkındaki belli başlı kuramları hatırlama
 |
| KAVRAMA | * Matematikte sembollerle ifade edilmiş bir ifadeyi başka sembollerle ifade etme
* Sosyal verilerin çeşitli türlerini yorumlama
* Akımların (sanat/felsefe/edebiyat) devamını tahmin etme
 |
| UYGULAMA | * Verilen problemi, 4 işlemden uygun olanını seçerek çözme
 |
| ANALİZ | * Olguları denencelerden ayırt etme
* Bir denencenin ölçütlerle tutarlılığını denetleme
* Bir reklamdaki cezbedici malzemede kullanılan teknikleri fark etme
* Bir sanat eserinde kavramayı kolaylaştıran biçim ve örüntüyü fark etme
 |
| SENTEZ | * Fikirleri çok iyi bir biçimde örgütleyerek yazma
* Denenceleri sınama yollarını önerme
* Belli bir eğitim durumu için bir öğretim birimi planlama
 |
| DEĞERLENDİRME | * Tartışmalarda mantık yanılgılarını teşhis etme
* Batıl inançları eleştirel bir şekilde değerlendirme
* Bir eseri (sanat/edebiyat) o alandaki en yüksek standartlarla karşılaştırma
 |
| **DÜZEY** | **DUYUŞSAL ALAN** |
| ALMA | * Bir sanat eserinde (ya da bir mimari yapıda, bir kumaşta) estetik faktörlerin farkında olma
* Başkaları konuşurken dikkatli dinleme
* Sosyal problemlere karşı duyarlı olma
* Edebi metinlerde yansıtılan insani değerler ve yargılara karşı uyanık olma
 |
| TEPKİDE BULUNMA | * Sağlık kurallarına uymaya yatkın olma
* Oyun bahçesi kurallarına uyma
* Kendisinin ve başkalarının sağlığını korumak için sorumluluk kabul etme
* Boş zamanlarını değerlendirmek için okumaktan zevk alma
 |
| DEĞER VERME | * Etkili yazma ve konuşma yeteneğini geliştirmeye sürekli istek gösterme
* Bir grubun konulmayan üyelerinin konuşmalarını sağlamayı kendine iş edinme
* Demokrasinin temelindeki fikirlere ve ideallere kendini vakfetme
 |
| ÖRGÜTLEME | * Beğendiği bir sanat objesinin özelliklerin tanımaya çalışma
* Sosyal politika ve olayları “herkes için refah” standartlarına göre değerlendirme
* Dinlenme zamanını aktivitelerinin gereklerine göre düzene sokmak için plan yapma
 |
| KİŞİLİK HALİNE GETİRME | * Kanıtlar ışığında davranış değiştirmeye hazır bulunma
* Problemler üzerinde dogmalar, duygular ya da arzulara göre değil mantık ve bilimsel sonuçlara göre karar verme
* Tutarlı bir hayat felsefesi geliştirme
 |
| **DÜZEY** | **PSİKO-MOTOR ALAN** |
| ALGILAMA | * Bir müzik aleti çalmada işitsel işaretlere karşı duyarlılık
* Müziği dansa uygun şekilde tanıma
* Yemek yaparken tarifteki basamakları takip etme
 |
| KURULUŞ | * Sofra kurmadaki adımların bilgisi
* Dikişte uygun araçlar bilgisi
* Bilgisayar kullanmak için uygun oturuş durumuna geçiş
* Bilgisayarı doğru kullanmaya isteklilik
 |
| KLAVUZLA YAPMA | * Bir dansın adımlarını gösterene bakarak yapma
* Fotoğraf makinesinin yeni bir fonksiyonunu deneme yoluyla keşfetme
 |
| MEKANİKLEŞME | * Yemek tarifindeki malzemeleri sırasıyla ve uygun şekilde karıştırma
* Dans figürlerini doğru şekilde yapma
 |
| KARMAŞIK DAVRANIŞ | * Bir makineyi işletme
* Keman çalma
* Dikiş dikme
 |
| UYUM | * Bilinen yetenek ve figürleri uygun şekilde kullanarak modern dans kompozisyonu geliştirme
 |
| YARATMA | * Modern dans yaratma
* Psiko-motor davranım gerektiren yeni bir oyun yaratma
 |

Kaynak: Selahattin Ertürk, Program Geliştirme.

**ÖĞRENCİ GÖREVİ: Kendi alanınızla ilgili her bir hedef alanında ve her düzeyde birer hedef örneği yazın. Daha sonra bu hedefler için hedef davranışlar oluşturun.**