**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.**