

HAFTA	TARİH	YAPILACAKLAR				
1		1. Yaratıcılık ve İnovasyon Eğitim Programı hakkında açıklama yapılması. 2. "Torrance Yaratıcı Düşünme Şekil Testi" ön uygulama. 3. Öğrenci çalışma gruplarının belirlenmesi. 4. Öğrencilere çalışmak üzere 7. sınıf kazanımlarının dağıtılması.				
HAFTA	TARİH	AŞAMA	ÖĞRENME ÇIKTILARI	İÇERİK	ÖĞRENME – ÖĞRETME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
2		HAZIRLIK AŞAMASI	1. Yaratıcı düşünmesini engelleyen durumları sözlü olarak ifade edebilir. 2. Beynin fizyolojik yapısını açıklayabilir. 3. Öğrenmenin beyinde nasıl gerçekleştiğini açıklayabilir. 4. Yaratıcı düşünmenin önemine ilişkin zihin haritası tasarlayabilir.	1. Beynin Yapısı 2. Beyinde Öğrenme 3. Zihin Haritası	1. <u>Isınma Aşaması</u> : Öğrencilerin kalıp yargıların düşüncelerinin nasıl etkilediği ile ilişkili ısınma çalışmasının yapılması, 2. <u>Sorun Belirleme Aşaması</u> : Öğrencilerin yaratıcı sorunlarla karşılaştırılması, 3. <u>Bilgi Paylaşımı Aşaması</u> : Beynin fizyolojik yapısını ve nasıl öğrendiğini anlatan sunumun paylaşılması, 4. <u>Analiz Aşaması</u> : Paylaşılan bilgilerin analiz edilmesi, 5. <u>Somutlaştırma Aşaması</u> : Zihin Haritası yönteminin uygulanarak öğrencilerin yaratıcı ürün ortaya çıkarmaları, 6. <u>Değerlendirme Aşaması</u> : Ortaya çıkan ürünlerin ve ders sürecinin öğrencilerle değerlendirilmesi,	Öğrenci ürünleri dereceli puanlama anahtarı kullanarak değerlendirilir. Öğrencilerin derse ilişkin yorumları içerik analizi yapılarak değerlendirilir.

HAFTA	TARİH	AŞAMA	ÖĞRENME ÇIKTILARI	İÇERİK	ÖĞRENME – ÖĞRETME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
3		HAZIRLIK AŞAMASI	<p>1. Yaratıcılığın eğitim sistemindeki durumunu sorgulayabilir.</p> <p>2. Literatürde yer alan yaratıcılık tanımlarını analiz edebilir.</p> <p>3. Kendi yaratıcılık tanımını yazabilir.</p> <p>4. Yaratıcılık kuramlarını karşılaştırabilir.</p> <p>5. Türk eğitim sisteminde yaratıcı düşünme becerisinin geliştirilmesi ve inovasyon kültürünün oluşturabilmesi için öneriler sunabilir.</p>	<p>1. Yaratıcılık Gerekli Midir?</p> <p>2. Yaratıcılık Nedir?</p> <p>3. Yaratıcılık Kuramları</p> <p>4. Tersine Beyin Fırtınası</p>	<p>1. <u>Isınma Aşaması</u>: Öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerini kullanmaları gereken ısınma çalışmasının yapılması,</p> <p>2. <u>Sorun Belirleme Aşaması</u>: Öğrencilerin kendi yaratıcı düşünme becerilerinin gelişiminde Türk eğitim sisteminin etkisini fark etmelerinin sağlanması,</p> <p>3. <u>Bilgi Paylaşımı Aşaması</u>: “Yaratıcılık Nedir?”, “Yaratıcılık Kuramları” sunumlarının öğrencilerle paylaşılması,</p> <p>4. <u>Analiz Aşaması</u>: Yaratıcılık kavramı ve kuramları açısından Türk eğitim sisteminin analiz edilmesi,</p> <p>5. <u>Somatlaştırma Aşaması</u>: Türk Eğitim sisteminde yaratıcı düşünme becerisinin ortadan kaldırılması için neler yapılabileceğine ilişkin fikirler üretilmesi,</p> <p>6. <u>Değerlendirme Aşaması</u>: Ortaya çıkan fikirlerin yaratıcı düşünme açısından değerlendirilmesi,</p>	<p>Öğrencilerin ürettiği fikirler büyük grup tartışması yapılarak tartışılır.</p> <p>Öğrencilerin derse ilişkin yorumları içerik analizi yapılarak değerlendirilir.</p>

HAFTA	TARİH	AŞAMA	ÖĞRENME ÇIKTILARI	İÇERİK	ÖĞRENME – ÖĞRETME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
4		HAZIRLIK AŞAMASI	<p>1. Yaratıcılık döngüsü basamaklarını sıralayabilir.</p> <p>2. Literatürde yer alan yaratıcılık süreci basamaklarını karşılaştırabilir.</p> <p>3. Yaratıcılık süreçlerini takip ederek yaratıcı bir ürün geliştirebilir/tasarlayabilir.</p>	<p>1. Yaratıcılık Süreçleri</p> <p>2. Metafor ve Analoji</p>	<p>1. <u>Isınma Aşaması</u>: Öğrencilerden yaratıcı düşünme becerilerinin kullanarak kendilerine ait bir özelliği metaforlaştırarak grupta paylaşımlarını içeren ısınma çalışmasının yapılması,</p> <p>2. <u>Sorun Belirleme Aşaması</u>: Yaratıcı düşünme becerisinin nasıl bir süreç geçirerek ortaya çıktığının fark ettirilmesi,</p> <p>3. <u>Bilgi Paylaşımı Aşaması</u>: Literatürde yer alan yaratıcılık süreçlerinin öğrencilerle paylaşılması ve süreçlerin farklı ve benzer özelliklerinin karşılaştırılması,</p> <p>4. <u>Analiz Aşaması</u>: Yaratıcılık sürecini içeren bir televizyon dizisinin (House M.D.) izlenerek yaratıcılık süreçlerinin analiz edilmesi,</p> <p>5. <u>Somutlaştırma Aşaması</u>: Yaratıcılık süreçlerinin öğretilmesinde kullanılacak metaforların yer aldığı bir şarkı sözü bestelenmesi,</p> <p>6. <u>Değerlendirme Aşaması</u>: Ortaya çıkan öğrenci ürünlerinin yaratıcılık açısından değerlendirilmesi,</p>	<p>Öğrenci ürünleri dereceli puanlama anahtarı kullanılarak değerlendirilecektir.</p> <p>Öğrencilerin derse ilişkin yorumları içerik analizi yapılarak değerlendirilecektir.</p>

HAFTA	TARİH	AŞAMA	ÖĞRENME ÇIKTILARI	İÇERİK	ÖĞRENME – ÖĞRETME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
5		HAZIRLIK AŞAMASI	<p>1. Yaratıcı bireylerin yaşam öykülerinden yola çıkarak yaratıcı düşünen bireylerin sahip olması gereken nitelikleri listeleyebilir.</p> <p>2. Yaratıcı bireylerin özelliklerinden yararlanarak yaratıcı öğretmen ve öğrenci özelliklerinin neler olması gerektiğini sorgulayabilir.</p> <p>3. Yaratıcı öğretmen ve öğrenci özelliklerinin geliştirilmesi için fikirler üretebilir.</p> <p>4. Yaratıcı öğretmen ve öğrenci özelliklerinin geliştirilmesi için ürettiği fikirlere ilişkin yaratıcı ürünler tasarlayabilir.</p>	<p>1. Yaratıcı Birey Özellikleri</p> <p>2. Yaratıcı Öğretmen Özellikleri</p> <p>3. Yaratıcı Öğrenci Özellikleri</p> <p>4. Lotus (Nilüfer) Çiçeği</p> <p>5. Sıcak Sandalye</p>	<p>1. <u>Isınma Aşaması</u>: Öğrencilerin kendilerine ait özellikleri ifade edecekleri ısınma çalışmasının yapılması.</p> <p>2. <u>Sorun Belirleme Aşaması</u>: Yaratıcı birey olarak kabul görmüş kişilerin “Sıcak Sandalye” tekniği uygulanarak tanıtılması ve yaratıcı birey özelliklerinin neler olabileceğinin fark ettirilmesi.</p> <p>3. <u>Bilgi Paylaşımı Aşaması</u>: Yaratıcı birey özelliklerinin neler olduğunun öğrencilerle sorgulanarak listelenmesi.</p> <p>4. <u>Analiz Aşaması</u>: Yaratıcı birey özelliklerinin analiz edilerek yaratıcı öğretmen ve öğrenci özelliklerinin neler olabileceğinin belirlenmesi.</p> <p>5. <u>Somutlaştırma Aşaması</u>: Lotus (Nilüfer) Çiçeği tekniğinin nasıl uygulandığının açıklanması ve öğrencilerden bu tekniği kullanarak öğretmenlere ve öğrencilere yaratıcı düşünme becerisi özelliklerini kazandırmada kullanılacak fikirler üretilmesi. Üretilen fikirlerin kısa filminin çekilmesi.</p> <p>6. <u>Değerlendirme Aşaması</u>: Kısa filmlerin dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilmesi.</p>	<p>Öğrencilerin hazırlamış oldukları kısa filmler dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilecektir.</p> <p>Öğrencilerin derse ilişkin yorumları içerik analizi yapılarak değerlendirilecektir.</p>

HAFTA	TARİH	AŞAMA	ÖĞRENME ÇIKTILARI	İÇERİK	ÖĞRENME – ÖĞRETME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
6		HAZIRLIK AŞAMASI	<p>1. Okul/sınıf ortamında yaratıcılığı geliştiren ve engelleyen durumları belirleyebilir.</p> <p>2. Yaratıcı düşünme becerisinin gelişimini engelleyen durumların çözümüne yönelik öneriler üretebilir.</p> <p>3. Yaratıcılığı geliştiren eğitim/iş/sınıf ortamları tasarlayabilir.</p>	<p>1. Yaratıcılık ve Çevre</p> <p>2. Da Vinci Tekniği</p> <p>3. Görsel Materyal Hazırlama</p>	<p>1. <u>Isınma Aşaması</u>: “Yer Değiştiren Nesnelere” adlı eğitsel oyun ile katılımcıların içinde buldukları ortamın dikkatli bir biçimde incelenmesi,</p> <p>2. <u>Sorun Belirleme Aşaması</u>: Okul ve sınıf ortamlarının yaratıcı düşünme becerilerini destekleyen bir ortam olup olmadığının sorgulanması,</p> <p>3. <u>Bilgi Paylaşımı Aşaması</u>: Yaratıcı düşünme becerisini geliştiren ortamların özelliklerinin paylaşılması,</p> <p>4. <u>Analiz Aşaması</u>: Okul ve sınıf ortamının yaratıcı düşünme becerisini geliştiren ortamların özellikleri açısından incelenmesi ve analiz edilmesi,</p> <p>5. <u>Somutlaştırma Aşaması</u>: Yaratıcı düşünme becerisini geliştirilmesinde kullanılan Da Vinci tekniğinin tanıtılması ve bu tekniğin kullanılarak okul ve sınıf ortamında yapılabilecek düzenlemelerin görselleştirilmesi,</p> <p>6. <u>Değerlendirme Aşaması</u>: Görsellerin dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilmesi.</p>	<p>Öğrencilerin ürettiği fikirler büyük grup tartışması yapılarak tartışılır.</p> <p>Öğrencilerin derse ilişkin yorumları içerik analizi yapılarak değerlendirilecektir.</p>

HAFTA	TARİH	AŞAMA	ÖĞRENME ÇIKTILARI	İÇERİK	ÖĞRENME – ÖĞRETME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
7		HAZIRLIK AŞAMASI	<p>1. Farklı inovasyon tanımlarını karşılaştırarak inovasyon kavramını tanımlayabilir.</p> <p>2. Yaratıcılık ve inovasyon kavramlarının benzer ve farklı özelliklerini karşılaştırabilir.</p> <p>3. Farklı ülkelerin eğitim alanındaki inovasyonlarını değerlendirebilir.</p> <p>4. Eğitim alanında kullanılabilecek inovatif bir ürün tasarlayabilir/fikir üretebilir.</p>	<p>1. Yaratıcılık ve inovasyon</p> <p>2. Farklı Ülkelerde Eğitim Alanında İnovasyon Uygulamaları</p> <p>3. SCAMPER Tekniği</p>	<p>1. <u>Isınma Aşaması</u>: Öğrencilerden bir ürünü farklı biçimlerde kullanmalarının istenmesi,</p> <p>2. <u>Sorun Belirleme Aşaması</u>: Çeşitli örnekler üzerinden inovasyon kavramının tartışılması ve kavramın anlamının netleştirilmesi,</p> <p>3. <u>Bilgi Paylaşımı Aşaması</u>: Farklı inovasyon kavramlarının tanımlarının sunulması, yaratıcılık ve inovasyon kavramlarının benzer ve farklı özelliklerinin tartışılması,</p> <p>4. <u>Analiz Aşaması</u>: Farklı ülkelerin eğitim alanındaki inovasyonlarının incelenmesi ve analiz edilmesi,</p> <p>5. <u>Somutlaştırma Aşaması</u>: Öğrencilerin SCAMPER tekniğini uygulayarak eğitim alanında inovatif bir ürün tasarlamaaları,</p> <p>6. <u>Değerlendirme Aşaması</u>: Öğrenci ürünlerinin inovatif bir ürün olup olmamasının büyük grup tartışması ile değerlendirilmesi.</p>	<p>Öğrencilerin ürettiği fikirler büyük grup tartışması yapılarak tartışılır.</p> <p>Öğrencilerin derse ilişkin yorumları içerik analizi yapılarak değerlendirilecektir.</p>
HAFTA	TARİH	AÇIKLAMA				
8		VİZE HAFTASI				

HAFTA	TARİH	AŞAMA	ÖĞRENME ÇIKTILARI	İÇERİK	ÖĞRENME – ÖĞRETME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
9		HAZIRLIK AŞAMASI	<p>1. Yaratıcı düşünme becerisini geliştirmeye yönelik ders tasarımı modelinin aşamalarını açıklayabilir.</p> <p>2. Yaratıcı düşünme becerisini geliştirmeye yönelik ders tasarımı modelini kullanarak ders planı tasarlayabilir.</p>	<p>1. Yaratıcılığı Geliştirmeye Yönelik Ders Modeli</p> <p>2. Rastgele Nesnelere Tekniği</p>	<p>1. <u>Isınma Aşaması</u>: Öğrencilerden, ıssız bir adaya düşseler yanlarına alacakları üç ürünü söylemeleri istenerek hem öğrencilerin kişilik özellikleri belirlenmeye hem de somutlaştırma aşamasındaki çalışma için nesnelere belirlenmesi sağlanır.</p> <p>2. <u>Sorun Belirleme Aşaması</u>: Öğrencilerle geride kalan 6 haftalık uygulama süreçlerini düşünerek Yaratıcı Düşünme ve İnovasyon Eğitim Programı'nın ders tasarımı modeli fark etmeleri sağlanır.</p> <p>3. <u>Bilgi Paylaşımı Aşaması</u>: Yaratıcı düşünme becerisini geliştirmeye yönelik hazırlanmış ders modelinin tanıtılması,</p> <p>4. <u>Analiz Aşaması</u>: Tanıtılan ders modelinin yaratıcı düşünme becerisini geliştirmede etkisi olup olmayacağına sorgulanması/tartışılması,</p> <p>5. <u>Somutlaştırma Aşaması</u>: Öğrencilerden dersin başında belirlemiş oldukları üç nesneye iki ilişkisiz nesne daha eklemeleri ve bu beş nesnenin kullanılabileceği yaratıcı düşünme becerisini geliştirmeye yönelik modelin kullanıldığı sosyal bilgiler dersi tasarımları,</p> <p>6. <u>Değerlendirme Aşaması</u>: Ders planlarının dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilmesi.</p>	<p>Öğrencilerin hazırladıkları ders planları dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilecektir.</p> <p>Öğrencilerin derse ilişkin yorumları içerik analizi yapılarak değerlendirilecektir.</p>

HAFTA	TARİH	AŞAMA	ÖĞRENME ÇIKTILARI	İÇERİK	ÖĞRENME – ÖĞRETME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
10		HAZIRLIK AŞAMASI	<p>1. Yaratıcı düşünme becerisinin ölçülüp ölçülemeyeceğini nedenleri ile açıklayabilir.</p> <p>2. Yaratıcı düşünme becerisinin ölçülmesinde kullanılan yöntemleri tanımlayabilir.</p> <p>3. Yaratıcı düşünme becerisinin ölçülmesine ilişkin dereceli puanlama anahtarı tasarlayabilir.</p>	<p>1. Yaratıcı Düşünme Becerisi Değerlendirilebilir Mi?</p> <p>2. Yaratıcılık Nasıl Değerlendirilir?</p> <p>3. Performans Görevi Uygulama</p> <p>4. Dereceli Puanlama Anahtarı Geliştirme</p>	<p>1. <u>Isınma Aşaması</u>: Yaratıcı düşünme becerilerinin ölçülmesine ilişkin bir performans görevinin uygulanması,</p> <p>2. <u>Sorun Belirleme Aşaması</u>: Farklı videoların paylaşılması ve videolardan hangisinin daha yaratıcı olduğunun tartışılması, yaratıcılığa ilişkin karar verirken kullanılan ölçütlerin sorgulanması,</p> <p>3. <u>Bilgi Paylaşımı Aşaması</u>: Yaratıcı düşünme becerisinin ölçülmesine ilişkin bakış açılarının paylaşılması, performans değerlendirme ve dereceli puanlama anahtarları hakkında bilgi sunulması,</p> <p>4. <u>Analiz Aşaması</u>: Yaratıcı düşünme becerisinin ölçülüp ölçülemeyeceğine ilişkin bilgilerin analiz edilmesi,</p> <p>5. <u>Somutlaştırma Aşaması</u>: Yaratıcı düşünme becerisinin ölçülmesine ilişkin bir dereceli puanlama anahtarı tasarlanması,</p> <p>6. <u>Değerlendirme Aşaması</u>: Tasarlanan ürünlerin yaratıcılığı ölçüp ölçemeyeceğinin tartışılması.</p>	<p>Öğrencilerin geliştirdiği puanlama anahtarlarının incelenmesi.</p> <p>Öğrencilerin derse ilişkin yorumları içerik analizi yapılarak değerlendirilecektir.</p>

HAFTA	TARİH	AŞAMA	ÖĞRENME ÇIKTILARI	İÇERİK	ÖĞRENME – ÖĞRETME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
11		KULUÇKA AŞAMASI	1. Okul dışı ortamlarda yaratıcı düşünme becerisini geliştirmeye yönelik etkinliklere katılır.	1. Farklı Alanlarda Yaratıcı Uygulamalar 2. Yaratıcı Drama	<p>1. <u>Isınma Aşaması</u>: Öğrencilere oyun hamurları ve rastgele atık malzemeler verilmesi ve 2023 yılında eğitim alanında kullanılabilecek inovatif ürünler tasarımlarının ve bu ürünlerin sergilenebileceği ortamı düzenlemelerinin istenmesi,</p> <p>2. <u>Canlandırma Aşaması</u>: Tasarlanan inovatif ürünlerin kullanılıp kullanılmamasına ilişkin çatışma durumlarının belirlenmesi ve bu çatışma durumlarının doğaçlama ve rol oynama teknikleri kullanılarak canlandırılması,</p> <p>3. <u>Değerlendirme Aşaması</u>:</p> <p>Yaratıcı dramaya ilişkin kuramsal bilginin paylaşılması ve yapılan çalışmaların yaratıcı drama çalışmalarına uygun olup olmadığının değerlendirilmesi.</p> <p>Açıklama: Bu çalışmada yaratıcı drama yöntem olarak kullanıldığı için yaratıcı drama ders modeline göre tasarlanmıştır.</p>	Süreç katılımcıların ve Lider (Öğretmen) görüşlerine göre değerlendirilmiştir.

HAFTA	TARİH	AŞAMA	ÖĞRENME ÇIKTILARI	İÇERİK	ÖĞRENME – ÖĞRETME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
12		KULUÇKA AŞAMASI	1. Katılmış olduğu sanatsal etkinlik ile sosyal bilgiler alanıyla yaratıcı ilişkilendirmeler yaparak ders planı geliştirebilir.	1. Yaratıcılık ve Sanat	Bu haftaki çalışmada öğrencilerden daha önce hiç katılmadıkları ya da çok az katıldıkları/izledikleri (opera, bale, sergi vb.) sanatsal bir etkinliğe katılmaları istenmiştir. Katıldıkları etkinlik ile sosyal bilgiler alanı arasında ilişkilendirmeler kurarak bir ders planı tasarımları istenmiştir.	Geliştirilen öğrenci ürünleri dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilmiştir.
13		AYDINLANMA AŞAMASI	1. Yedinci sınıf sosyal bilgiler dersinde kullanılabilecek yaratıcı ders süreci tasarlayabilir.	1. Yaratıcı Uygulama Örneklerinin Hazırlanması	Bu haftaki çalışmada öğrencilerden kendilerine dönem başında verilmiş ödevi tekrar tasarımları istenmiştir. Öğrenci grupları tasarımlarını yaparak derse gelmişlerdir. Ders sırasında eğitim fakültesinin farklı bölümlerinde öğrenim gören öğrenciler derse çağırılmıştır. Öğrencilerden tasarlamış oldukları ürünleri farklı bölümlerdeki öğrencilerle paylaşmaları ve onların görüşlerini almaları istenmiştir. Küçük grup çalışmalarının ardından öğrencilerden ortaya çıkardıkları tasarımları “Okul Deneyimi” dersi kapsamında gitmiş oldukları okullardaki öğretmen ve öğrencilerle paylaşmaları istenmiştir. Özellikle öğrencilerin bakış açısına dayalı olarak tasarımlarını düzenlemelerinin beklendiği bilgisi verilmiştir.	Öğrencilerin grup çalışmalarına, farklı bölümlerdeki öğrencilerin katılımlarına ve 7. Sınıf öğrencilerinin önerilerine ilişkin değerlendirmeleri içerik analizi ile değerlendirilecektir.
14		DOĞRULAMA AŞAMASI	1. Tasarladığı yaratıcı ürünü etkin bir biçimde sunabilir. 2. Sunulan yaratıcı ürünleri eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirebilir.	1. Yaratıcı Ürün Sunumları	Her grup hazırlamış olduğu ürünü öğretim üyelerinden oluşan değerlendirme grubuna ve sınıf arkadaşlarına sunum yapmışlardır. Öğrenci ürünleri öğretim üyeleri tarafından değerlendirilmiştir.	
HAFTA	TARİH	AÇIKLAMA				

15		Torrance Yaratıcı Düşünme Şekil Testi Son Uygulama Odak Grup Görüşmesi
16		Hazırlanan yaratıcı ürünlerin teslim edilmesi (Final Haftası)