1. **TEMA: Entegre Müfradat /2 saat**
* **Giriş aşaması:**

Öğretmen sınıfa girer, katılımcılarla tanışır. Elinde getirdiği bir kitabı öğretmenlerin elden ele dolaştırarak incelemelerini ister. Bu kitabın hangi dersin çalışma kitabı olabileceğini ve hangi kazanımlara hizmet ettiğini sorar fikirlerin tartışılmasını ister.

* **Keşfetme aşaması:**

Katılımcıların kitapla ilişkili düşünceleri alındıktan sonra kitabın disiplinler arası sanat görsel sanatlar ve matematik dersi kazanımlarını içerisinde barındırdığını ifade eder sebepleri ile açıklar.

* **Açıklama aşaması:**

Özel Yetenekli öğrencilerin eğitiminde kullanılan entegre müfradat kavramını ilk kez ortaya atan Van Tassel Baska hakkında bilgi verilir, müfredatın felsefi temelleri açıklanır.

* **Derinleştirme aşaması:**

-Entegre eğitim müfradatı tüm detayları ile açıklanır.

-Entegre müfradatın günümüzdeki uygulamalarına örnekler verilir.

-IB programların entegre müfredat özellikleri gösteren uluslararası bir eğitim müfredatı olarak iyi bir entegre müfradat olduğu gerekçeleri ile açıklanır.

-Katılımcılar 4 farklı gruba ayrılır.

-2 gruba matematik ve Türkçe derslerinin kazanımlarına hizmet eden özel yetenekli öğrenciler tarafından geliştirilmiş bir kutu oyunu oynatılır.

-Diğer 2 gruba matematik ve tarih dersi kazanımlarına hizmet eden bir kutu oyunu oynatılır.

Oyun oynayan gruplar çaprazlanarak tüm katılımcıların iki oyunu da oynayabilmeleri sağlanır.

* **Değerlendirme aşaması:**

Her gruptan entegre müfradat kapsamında kullanılabilecek en az iki farklı dersin kazanımlarına hizmet edecek bir oyun tahtası tasarlamaları (canvada) istenir.