

**SENARYO ADI: GEÇMİŞTEN GÜNÜMÜZE OYUNCAKLAR**

**HAZIRLAYAN :SEVİL GÖĞÜŞ**

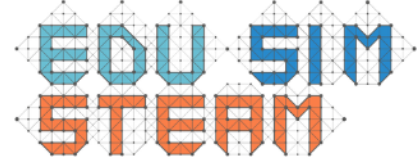
**OKULU :ALTINŞEHİR ANAOKULU**

**İL :ADIYAMAN**

Planlama	
Açıklama	KENDİ OYUNCAĞIMIZI YAPIYORUZ
Tema	GEÇMİŞTEN GÜNÜMÜZE OYUNCAKLAR
Seviye	OKUL ÖNCESİ
Süre	5-6 SAAT
Hazırlık	
Gerçek Yaşamdan Senaryo Ortamı	Günümüz çocukları geleneksel oyuncaklarımızı piyasada pek satılmadığı için tanımıyorlar. “Hayalimdeki oyuncakı tasarlıyorum “ etkinliğimizde öğrenciler müzelerde gördükleri ve dedeleri ve nineleri ile yaptığı sohbetler doğrultusunda geçmişten günümüze oyuncak kültürünü tanımak oyuncaklar tasarlayarak yeni nesillere taşımak.
Görev	Öğrenciler kendi dedeleri ve nineleri ya da çevrelerindeki büyükleri ile görüşmeler yaparak onların zamanında oynadıkları el yapımı oyuncakları hayallerindeki oyuncakla entegre ederek günümüze uyarlayacak ve tasarım oyuncaklar yapmak.
Teknik Bilgiler	Süreçte kullanılacak tüm yeni sözcükler açıklanacak(Prototip, kültür, müze, tasarım,vb.)
Önkoşul Beceriler	-Çizim becerisi gelişmiş olmalı -Gördüğü bir görselden yeni ürün yapabilecek tasarım becerisi olmalı



Co-funded by  
the European Union



**STEAM  
Öğrenme  
Çıktıları**

***Matematik Dersi Kazanımları***

Kazanım : Nesne ya da varlıkların özelliklerini karşılaştırır.

Göstergeleri: Nesne/varlıkların yapıldığı malzemeyi ayırt eder, karşılaştırır.

Nesne/varlıkların kullanım amaçlarını ayırt eder, karşılaştırır.

Kazanım : Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular.

Göstergeleri: Yönergeye uygun olarak nesneyi doğru yere yerleştirir.

Kazanım : Neden-sonuç ilişkisi kurar.

Göstergeleri: Bir olayın olası nedenlerini söyler. Bir olayın olası sonuçlarını söyler.

Kazanım: Problem durumlarına çözüm üretir. Problemi söyler. Probleme çeşitli çözüm yolları önerir. Çözüm yollarından birini seçer. Seçtiği çözüm yolunun gerekçesini söyler.

Seçtiği çözüm yolunu dener. Çözüme ulaşamadığı zaman yeni bir çözüm yolu seçer.

Probleme yaratıcı çözüm yolları önerir.

***Fen Bilgisi Dersi Kazanımları***

Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır. Dikkatini çeken nesne/durum/olaya yönelik sorular sorar.

Kazanım: Nesne/durum/olaya dikkatini verir. Göstergeleri: Dikkatini çeken nesne/durum/olayı ayrıntılarıyla açıklar.

Kazanım:Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur Göstergeleri: Nesne/durum/olayın ipuçlarını söyler. Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.

***Öz Bakım Becerileri Kazanımları:***

**Kazanım 7:** Kendini tehlikelerden ve kazalardan korur. (Göstergeleri: Temel güvenlik kurallarını bilir. Herhangi bir tehlike ve kaza anında yardım ister.)

***STEM Disiplinine Ait Kazanımlar:***

***Teknoloji Kazanımları:***

T.T.8.D.1.4.Özgün tasarım modelini veya prototipini oluşturur.

T.T.8.D.1.6.Tasarladığı ürünü yeniden yapılandırır. (Göstergeleri: Değerlendirme sonuçlarına göre ürünü yeniden yapılandırır.)

Kazanım: Görsel materyalleri okur. Göstergeleri: Görsel materyalleri inceler. Görsel materyalleri açıklar. Görsel materyallerle ilgili sorular sorar.

Kazanım: Dinledikleri/izlediklerinin anlamını kavrar. Göstergeleri: Sözel yönergeleri yerine getirir. Dinledikleri/izlediklerini açıklar. Dinledikleri/izledikleri hakkında yorum yapar.

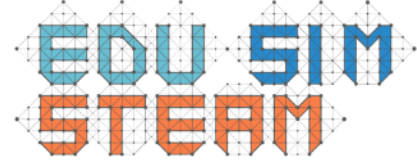
Kazanım: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. Göstergeleri: Nesneleri toplar.

Nesneleri yeni şekiller oluşturacak biçimde bir araya getirir. Nesneleri takar. Nesneleri değişik malzemelerle bağlar. Nesneleri yeni şekiller oluşturacak biçimde bir araya getirir.

Nesneleri çeker/gerer. Malzemelere elleriyle şekil verir. Malzemelere araç kullanarak şekil verir.



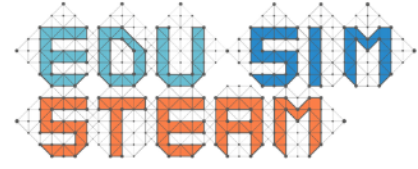
**Co-funded by  
the European Union**



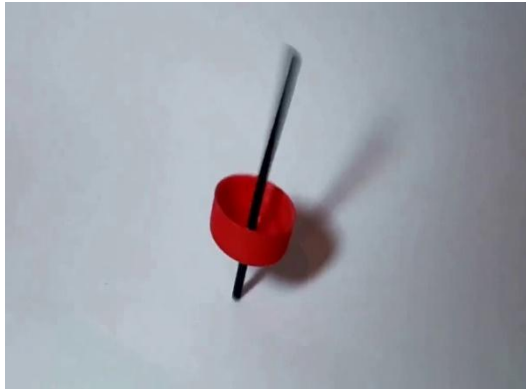
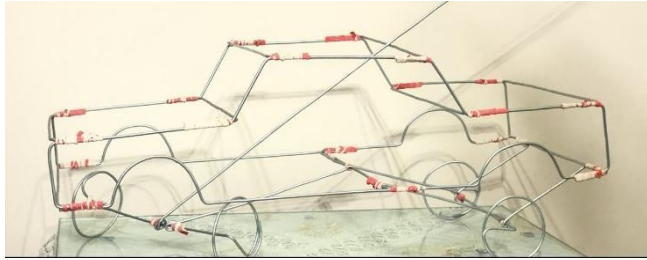
	<p><b>Mühendislik Kazanımları:</b> T.T.7.B.2.1.Tasarımı için taslak çizimler yapar. (Göstergeleri: Gerçek hayatta karşılaşılan probleme ilişkin düşünülen çözüm önerisini veya gerçekleştirebileceği hayalini kâğıt üzerinde iki boyutlu olarak gösterir.)</p> <p>Kazanım : Problem durumlarına çözüm üretir. Göstergeleri: Probleme çeşitli çözüm yolları önerir. Seçtiği çözüm yolunun gerekçesini söyler. Çözüme ulaşamadığı zaman yeni bir çözüm yolu seçer. Mühendislik tasarım döngüsünü kullanır. Kendi tasarımını çizer. Çizdiği tasarımı uygun malzemeler kullanarak yapar.</p> <p><b>Sanatsal Kazanımları:</b></p> <p>Yapılacak oyuncaklarla ilgili boyama sayfaları boyama.</p> <p>Yapılan ürünler ile ilgili dramalar yapılır.</p> <p>Yapılan ürünleri estetik görüntüler içermesi için boncuk, kurdela vb. süsleme.</p> <p><b>21. Yüzyıl Becerilerine Ait Kazanımlar:</b></p> <p>Problem çözme, eleştirel düşünme, yaratıcılık, başkalarıyla uyum içinde hareket etme becerileri geliştirir.</p>
<b>Uygulama</b>	
<b>Etkinlik Süreci</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Öğrencilerimiz zoom üzerinden oyuncak müzelerini gezecekler</li><li>- Öğrencilerimize öncelikle eski el yapımı oyuncak modellerine dair görseller paylaşılacak.</li><li>- Çeşitli malzemelerden Tel, ahşap, teneke, kumaş vb. vb yapılan oyuncaklarla ilgili eğitici videolar Öğretmen rehberliğinde izlenecek ve farkındalık oluşturulacak.</li></ul> <p><a href="https://youtu.be/ksSosIUbg-A">https://youtu.be/ksSosIUbg-A</a></p> <p><a href="https://youtu.be/USPEfQH7LQY">https://youtu.be/USPEfQH7LQY</a></p> <p><a href="https://youtu.be/XcoKCmDlqWM">https://youtu.be/XcoKCmDlqWM</a></p> <p><a href="https://youtu.be/V1Aj2nkgz_s">https://youtu.be/V1Aj2nkgz_s</a></p> <p><a href="https://youtu.be/EfEiwJSr73k">https://youtu.be/EfEiwJSr73k</a></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Oyuncak atölyesi ziyaret edilecek.</li><li>- Problem durumu bir hikaye ile ortaya konularak çocuklardan çözüm önerileri istenecek,not edilecek</li><li>- Öğrenciler kendi dedeleri , nineleri ya da çevrelerindeki dedelerle, ninelerle sohbet ederek görüşmeler yaparak onların zamanında oynadıkları el yapımı oyuncakları anlatmalarını isteyecekler</li><li>- Nasıl tasarımlar yapalım konusunda beyin fırtınası yapılacak</li><li>- Elde edilen bilgiler ve hayallerindeki oyuncaklara entegre edilecek</li></ul>



Co-funded by  
the European Union



-Elde var olan el yapımı oyuncak modellerinin yeniden tasarlanması prototipi öğretmen rehberliğinde çizilecek ,çizimlere dair hayalleri yine ChatterPix, web 2.0 aracı ile dile getirilecek. Yapılan tasarımları 3 boyutlu sunabilecekler ve sergilenecektir.

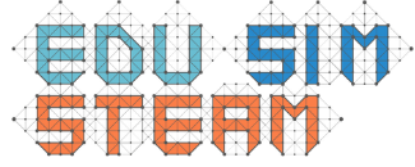


#### Değerlendirme

Öğrencilerin süreç boyunca elde ettikleri kazanımların tespit edilmesi amacıyla etkinlikle ilgili düşünceleri sorularak etkinlik tamamlanır.  
Biçimleyici değerlendirme yapmak için aşağıdaki sorular sorulabilir:



Co-funded by  
the European Union



	<p>*Seçtiğin el yapımı oyuncacı deęiřtirmek isteseydin neleri deęiřtirirdin?</p> <p>*Neden bunları deęiřtirmek istedin?</p> <p>*Yeniden dizayn ettięin oyuncak hangi özellikleri taşıyor?</p> <p>*Oyuncaęın sahip olduęu özellikler ne işe yarıyor?</p> <p>*Yeniden tasarladığın oyuncacı kullanım yeri, amacı nedir?</p> <p>*Yapmış olduęun bu ürün farklılaştırılabilir mi ve gelecek nesillere aktarılabilecek özellikte mi?</p> <p>Ayrıca Padlet, Google forms, kelime bulutu, chatterpix, vb . web 2.0 araçları ile deęerlendirilir.</p>
<b>Referans</b>	
<b>Kariyer Bağlantıları</b>	<p>-Makine mühendislięi</p> <p>-Tasarım mühendislięi</p>
<b>Materyaller</b>	<p>Artık materyaller (koliler, paketler, kumař parçaları, boncuklar, ipler, tüller,süt.oyun hamuru kapları,vb.), yapıştırıcı, silikon, resim kâğıdı, keçe, řönil, boya ve dięer malzemeler</p>
<b>İlgili Kaynaklar</b>	<p><a href="https://images.app.goo.gl/JFzTfprq51GHcNmKA">https://images.app.goo.gl/JFzTfprq51GHcNmKA</a></p> <p><a href="https://images.app.goo.gl/SR8YPYr1pGu5XgJK9">https://images.app.goo.gl/SR8YPYr1pGu5XgJK9</a></p> <p><a href="https://images.app.goo.gl/7JzmznhZVymEPCeX8">https://images.app.goo.gl/7JzmznhZVymEPCeX8</a></p> <p><a href="https://images.app.goo.gl/FwWLnCusq6itC9kM9">https://images.app.goo.gl/FwWLnCusq6itC9kM9</a></p> <p><a href="https://images.app.goo.gl/NRgGV7xaeMUFQWdK9">https://images.app.goo.gl/NRgGV7xaeMUFQWdK9</a></p> <p><a href="https://images.app.goo.gl/asimkbeTUssfzXKb8">https://images.app.goo.gl/asimkbeTUssfzXKb8</a></p>
<b>Kaynakça</b>	



Co-funded by  
the European Union