

## Senaryo ADI:GIDAMI KORUYORUM

Planlama	
Açıklama	Artık yemeklerin değerlendirilmesi ve israfın önlenmesi
Tema	Çevre koruma
Seviye	5-6 yaş
Süre	1 hafta
Hazırlık	
Gerçek Yaşamdan Senaryo Ortamı	Derin ve Demir anaokuluna giden 2 kardeştir. Yemek yemeyi pek sevmeyen, sürekli yemek ayrımı yapan kardeşler her gün yemek saatinde tabaklarındaki yemekleri yemeden çöpe döküp sınıfa dönmektedir. Bu duruma çok üzülen öğretmenleri her gün sağlıklı beslenmenin ve israfın önemini anlatsa da durum hep aynıdır. Öğretmen yemeklerin yenmemesinden, yenmeyen yemeklerin çöpe gitmesinden; bundan kaynaklı oluşan israftan çok rahatsızdır. Bu duruma çözüm bulmaya çalışmaktadır.
Görev	Artan yemeklerin israf olmasını engellemek için ayrıştırılmasını sağlayacak sıvı ve katı atık kutuları tasarlama
Teknik Bilgiler	<ul style="list-style-type: none"><li>• Artan yemeklerin ayrıştırılması ne demek?</li><li>• Sıvı atık nedir?</li><li>• Katı atık nedir?</li></ul> Yaş grubu sebebi ile velilerden yardım almaları istenir
Önkoşul Beceriler	Ayrıştırma kavramı ile ilgili detaylı bilgi edinme Sıvı ve katı atıklar ile ilgili bilgi edinme Atık kutuları ile ilgili veliler ile araştırma yapma



Co-funded by  
the European Union



<b>STEAM Öğrenme Çıktıları</b>	<p><b>Bilişsel Gelişim Kazanımları</b> Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir (Göstergeleri: Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır) Kazanım 2: Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur (Göstergeleri: Nesne/durum/olayın ipuçlarını birleştirerek tahminini söyler) Kazanım 17: Neden-sonuç ilişkisi kurar. (Göstergeleri: Bir olayın olası nedenlerini ve olası sonuçlarını söyler) Kazanım 19: Problem durumlarına çözüm üretir. (Göstergeleri: Probleme yaratıcı çözüm yolları üretir)</p> <p><b>Dil Gelişim Kazanımları</b> Kazanım 7: Dinlediklerinin/izlediklerinin anlamını kavrar. (Göstergeleri: Dinledikleri/izledikleri hakkında yorum yapar) Kazanım 10: Görsel materyalleri okur. (Göstergeleri: Görsel materyalleri inceler. Görsel materyallerle ilgili sorulara cevap verir)</p> <p><b>Sosyal Duygusal Gelişim Kazanımları</b> Kazanım 3: Kendini yaratıcı yollarla ifade eder. (Göstergeleri: Duygu, düşünce ve hayaylleri özgün yollarla ifade eder. Nesneleri alışılmışın dışında kullanır. Özgün özellikler taşıyan ürünler oluşturur) Kazanım 7: Bir işi veya görevi başarmak için kendini güdüler. (Göstergeleri: Başladığı işi zamanında bitirmek için kendini güdüler)</p> <p><b>Motor Gelişim Kazanımları</b> Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. (Göstergeleri: Malzemeleri keser. Malzemeleri yapıştırır. Nesneleri yeni şekiller oluşturacak biçimde bir araya getirir)</p> <p><b>Öz Bakım Becerileri Kazanımları</b> Kazanım 7: Kendini tehlikelerden ve kazalardan korur. (Göstergeleri: Temel güvenlik kurallarını bilir. Herhangi bir tehlike ve kaza anında yardım ister)</p> <p><b>STEM Disiplinine Ait Kazanımlar</b> Teknoloji Kazanımları: T.T.8.B.1.5. Akıllı ürün kavramına uygun olarak gelecekte kullanılabilecek bir ürün tasarlar. (Göstergeleri: Gelecekte karşılaşılabilecek problem belirler; bu problemin tanımını yapar ve tanımlanan çözüme ilişkin akıllı bir ürün tasarlar) T.T.8.D.1.4. Özgün tasarım modelini veya prototipini oluşturur</p> <p><b>Mühendislik Kazanımları: T.T.7.B.2.1. Tasarımı için taslak çizimler yapar. (Göstergeleri: Gerçek hayatta karşılaşılan probleme ilişkin düşünülen çözüm önerisini veya gerçekleştirebileceği hayalini kağıt üzerinde iki boyutlu olarak</b></p>
--------------------------------	--



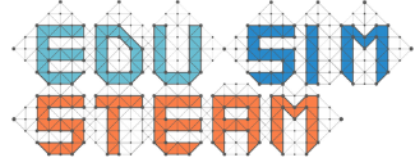
Co-funded by  
the European Union



	<p>gösterir)</p> <p>21. Yüzyıl Becerilerine Ait Kazanımlar: Problem çözme, eleştirel düşünme, yaratıcılık, başkalarıyla uyum içinde hareket etme becerileri geliştirir.</p>
<b>Uygulama</b>	
<b>Etkinlik Süreci</b>	<p>Öğretmen çocuklar ile birlikte problem analizi yapar. Bütün çocuklara mutlaka söz hakkı verilir. Çocuklara ayırım yapmadan yemek yeme alışkanlığı kazandırmak için neler yapılabileceği sorulur. Ayrıca yine çocuklara çöpe giden gıdaların nasıl değerlendirilebileceği sorulur. Öğretmen bütün çocukların fikirlerini not alır ve şu soruları sorar:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Çocuklar neden yeterli miktarda ve sağlıklı beslenmek zorundadır?</li><li>• Yeterli ve sağlıklı beslenilmediği takdirde neler olabilir?</li><li>• Tabaklarımızdaki yemeklerimizi neden bitirmeliyiz?</li><li>• Tabaklarımızdaki yemekleri bitirmedeğimizde neler olabilir?</li><li>• Artan yemekler nasıl değerlendirilebilir?</li><li>• Sokak hayvanları sizce nasıl besleniyordur?</li><li>• En ekonomik şekilde sokak hayvanlarını nasıl besleyebiliriz?</li></ul> <p>Bu aşamada sağlıklı beslenme ile ilgili animasyon izlenebilir.</p> <p>“Artan yemekleri nasıl değerlendirebiliriz?” sorusu çocuklara sorulur. Çocukların verdiği cevapların ardından notlar alınır. Ortak fikir belirlenir. Daha sonar hazırlanan malzemeler çocuklara sunulur ve çocuklardan seçtikleri malzemeler ile sıvı ve katı artan yemekler için kutular tasarımları istenir. Öğretmen çocukları gruplara ayırır. Her grubun masasına gerekli malzemeler yerleştirilir. Malzemelerle nasıl bir ürün yapacaklarını hayal ederek kağıtlara çizmeleri istenir. Ardından öğretmen rehberliğinde çizilen ürünler tasarlanır. Tasarlanan ürünler yemekhaneye yerleştirilir. Artan yemekler kutulara döküldükçe inceleme ve ölçüm yapılır. Sohbet edilir.</p>
<b>Değerlendirme</b>	<p>Öğrenciler U şeklinde oturur. Her grup yaptığı ürünü anlatır. Hangi malzemeleri kullandıklarını ve hangi aşamaları izleyerek ürünü oluşturduklarını paylaşırlar. Ürünlerin problem durumuna sağladığı katkıyı anlatırlar. Digger gruptaki ürünlerle ilgili olarak benzerlikler ve farklılıklar hakkında sohbet ederler.</p>
<b>Referans</b>	
<b>Kariyer Bağlantıları</b>	Mühendislik, tasarımcı
<b>Materyaller</b>	Farklı ebatlarda kutular Farklı materyallerden oluşan kutular



Co-funded by  
the European Union



	Makaslar Katıtlar
<b>İlgili Kaynaklar</b>	
<b>Kaynakça</b>	<a href="https://youtu.be/j6npGAsPi8w">https://youtu.be/j6npGAsPi8w</a>



Co-funded by  
the European Union