

Küçük Mimarlar Oyun Evi Tasarlıyor

COMU

***Senaryo başlığı/oyunun adı***: Küçük mimarlar oyun evi tasarlıyor

Çocukların yaşı (ilkokul öğrencileri): 8 yaş

Gereken süre:15 dakika

İçerik/Konu: Geometri (üçgen, kare, dikdörtgen, daire, beşgen, altıgen)

Etkinliğin amacı:İki boyutlu şekillerin özelliklerini tanımlama ve karşılaştırma.

# GİRİŞ

Bu etkinlik;

* çocukların bir yerde yaşanan doğal afette zarar görmüş diğer çocuklarla empati kurmalarını ve onlar için birşey yapma motivasyonunu sağlama açısından sosyal-duyuşsal yönlerinin,
* iki farklı iki boyutlu şekli karşılaştırarak amacına uygun seçmelerini ve kullanmalarını sağlayarak matematiksel-mantıksal ve görsel zeka alanlarının ve
* kendi tasarımlarını gerçekleştireckleri için yaratıcı düşnme becerilerini geliştirmeyi amaçlamaktadır.

Etkinliğin öğrencilerin yaşına uygun hikayesi, onları geometride iki boyutlu şekillere ilişkin bilgisini kullanarak başka bir yerde depremden etkilenmiş yaşıtları için oyun evi tasarlamalarını sağlayacak bir senaryoya götürecek!.

## Kaynaklar:

1. Yerde oyun masası oluşturmak için renkli bant

2. İki tane robot ve yön okları

3. Farklı renklerde, büyüklüklerde ve dokularda üçgen, kare, dikdörtgen, daire, beşgen, altıgen (renkler: sarı, mavi, kırmızı, yeşil, pembe; dokular: düz, çizgili, noktalı, vb.)

# Senaryonun ayrıntılı açıklaması

06 Şubat 2023’te Türkiye’de 10 ili etkileyen büyük bir deprem meydana geldi. Bu deprem sonucunda birçok kişinin yaşadığı binalar, okullar, vb. yerler hasar gördü. Sizin yaşlarınızda birçok çocuk da bu durumdan etkilendi. Bu çocuklardan biri olan Hazal ailesiyle çadırda yaşamaktadır. Hazal rüyasında kocaman bir oyun evi görür, diğer çadırda yaşayan arkadaşlarıyla bu oyun evinde oynadığını görür. Sabah uyandığında annesine rüyasında gördüğü oyun evini anlatır. Sizler de Hazal’ın rüyasında görmüş olduğu oyun evini düşünmek ve onu tasarlamak istermisiniz? Sen Hazal’ın yerinde olsan nasıl bir oyun evi tasarlardın, hangi renklerden ve şekillerden olurdu. Bu tasarımın mimarları olmak ister misiniz?

# Adımlar

1. Öğretmen tarafından etkinliği gerçekleştirecek çocuk sayısı da dikkate alarak 2-3 kişilik 2 farklı ekip oluşturulur.

2. Öğretmen tarafından senaryo öğrencilerle paylaşılır.

3. Öğrenciler senaryo ile ilgili duygu ve düşüncelerini paylaşır.

4. Öğretmen şekilleri haritada uygun yerlere yerleştirir. Şekilleri yerleştirirken öğrencilerden elindeki şeklin özelliklerini söylemelerini ister. Haritada seçtiği karelere bir şekil koyulmaz, iki farklı şekil koyulur. Çünkü amaç bu iki şekilden birisinin seçilmesi ve seçerken de iki şekli karşılaştırmalarıdır.

5. Ekiplerden Hazal ve arkadaşları için tasarlayacakları oyun evi için şekillere, bu şekillerin hangi renklerde ve dokularda olacağına karar vermeleri istenir (şekiller: üçgen, kare, dikdörtgen, daire, beşgen, altıgen (renkler: sarı, mavi, kırmızı, yeşil, pembe; dokular: düz, çizgili, noktalı, vb.)

6. Öğrencilerden oyun evi tasarıları için toplayacakları şekillere ilişkin bir yol haritası çıkartmaları istenir.

7. Her ekip kendi robotunu programlar (veya okları doğru sıraya koyun) ve başlata basar!

8. Ekipler arkadaşlarınla tasarladığın oyun evinin şekillerini sırayla toplar ve küçük mimarlar olarak Hazal’a oyun evi inşa ederler.

# Öğretmen İÇİN İpuçları ve püf noktaları

1. 2-3 kişilik oluşturulacak ekiplerin heterojen özellikte sahip olmasına dikkat edelim.

2. Her ekibin kendi mimar robotuna ortak bir kararla işbirlikli öğrenme çerçevesinde isim vermesini isteyin.

3. Etkinliğin kurallarını ve bilgilerini başta verin.

4. Senaryo ile ilgili çocukların duygu ve düşüncelerini yüksek sesle ifade etmesini sağlayın, bu konuda onları yüreklendirin.

5. İki robotun başlangıç noktalarını değiştirerek aynı noktada çakışmalarını önleyebilirsiniz.

6. Çocukların robotları kodlamakta hata yapmalarından korkmalarının önüne geçiniz, arkadaşlarının olumsuz eleştirilerine izin vermeyiniz. Hata yaptıklarında onları yüreklendirerek bunun oyunun bir parçası olduğunu sezdiriniz.

7. Öğrencinin haritadaki bir kutuda bulunan iki farklı geometric şekilden birisini seçme konusunda ısrarcı olunuz. Iki şekli özellikleri (kenar sayısı, açı vb. özellikleri) açısından yüksek sesle karşılaştırmalarını isteyiniz.

8. Öğrencilerin tasarladıkları oyun evlerine “daha güzel, bu daha iyi olmuş, vb.” yorum yapmayınız, yapılmasına izin vermeyiniz. Çünkü burda önemli olan becerilerden birisi de yaratıcı düşünmedir.

## Senaryo uygulaması ve diğer kaynaklar:

Bu senaryo için özel olarak oluşturulmuş haritalar, oklar ve diğer materyaller.

## Senaryonun/oyunun çeşitleri:

Etkinlikte ekipler arası rekabet çok fazla olursa, etkinlik tek grup olarak çocukların sırasıyla şekilleri seçip toplamasıyla da gerçekleştirilebilir.