

Eğlenceli Bilim ile Oyunda Bilim

KOLAYLAŞTIRICI ÖĞRETMENLER İÇİN BİLGİLENDİRME NOTLARI

A.OYUN BAŞLAMADAN ÖNCE

Doğa Laboratuvarında Keşif Oyunu 5N1K

NEDİR?

Doğa Laboratuvarında Keşif Oyunu, çocukların doğada zaman geçirirken karşılaştıkları problemlere bilimsel bakış açısıyla çözüm getirebilmesini sağlar. Amaç; çocukların bilimsel çalışmanın doğayı anlama çabası olduğunu yaparak yaşayarak öğrenmesidir.

NASIL OYNANIR?

Oyun, 5 ayrı istasyonda yer alan deneylerin yapılması ve ilgili soruların yanıtlanması ile şekillenir. Takımlar deneyi tamamladıklarında 20 puan ve sonrasında sorulan sorulara verdikleri her bir doğru yanıt için 10 puan kazanırlar. En çok puanı alan takım, yarışmayı birinci olarak tamamlar. Takımların istasyonları aynı puanla tamamlamaları durumunda ise, süreye bakılır. Süreci en kısa sürede tamamlamış olan, oyunu kazanır.

NE ZAMAN?

Oyun, akademik takvimden bağımsız şekilde yapılandırılmıştır. Yeterli sürenin sağlanabildiği her gün oynanabilir. Okul Dışarıda Günü gibi özel günlerde ya da sene başı-sonu etkinliği olarak da yapılandırılabilir.

NEREDE?

Oyun istasyonları, okul binası içerisinde sınıf, koridor, laboratuvar, yemekhane, kütüphane gibi ortamlara hazırlanabilir. İstasyonlardan bir ya da daha fazlasının bahçede hazırlanması tavsiye edilir.

NEDEN?

Oyun, çocuğun iyi olma halinin desteklenmesinde temel bir öneme sahiptir. Y yaparak yaşayarak öğrenmeye dayalı bilim eğitimi ile harmanlanmış bir oyun ortamı ise; öğrencilerin eğlenerek öğrenmelerinde, bilimin doğayı anlama çabası olduğunu kavramalarında etkin rol oynar...

KİM?

Oyunda tasarlanan deneyler, bilişsel ve motor beceri anlamında 8-12 yaş aralığına uygundur. 3-4 kişiden oluşan takımlar, istasyondaki görevlerini en yüksek puanla ve en kısa sürede tamamlamayı hedefler. Takım sayısının en fazla 5-6 ile sınırlı kalması, sürecin daha verimli işlemesi için önemlidir.

Eğlenceli Bilim ile Oyunda Bilim

KOLAYLAŞTIRICI ÖĞRETMENLER İÇİN BİLGİLENDİRME NOTLARI

A.OYUN BAŞLAMADAN ÖNCE

Benim Rolüm Ne?

- 1.Oyun kurallarını takım oyuncuları ile birlikte okuyun. Tüm öğrencilerin kuralları anladığından emin olun.
2. Her takım farklı bir istasyonla başlayacak ve aynı anda aynı istasyonda olmayacakları şekilde planlama yapılır. Aksi durumda aynı istasyonlarda kesişmeler yaşanacaktır.
3. Her istasyonda en az 1 kolaylaştırıcı öğretmen olacak şekilde planlama yapın.

Görevli Olduğum İstasyon İçin Yapmam Gereken Bir Ön Hazırlık Var mı?

İstasyon1 - Geri Dönüşüm: Bu istasyonda; her bir takım için 70 g un, 30 g şeker, 3 ml yeşil gıda boyası, 1 adet dil çubuğu, 2 parça 10x10 ölçüde kesilmiş kumaş hazırlamanız gerekmektedir. Öğrenciler; un, şeker ve sudan yönergede belirtilen miktarlarda ölçüm yaparak kullanacaklardır.

İstasyon2 - Su Arıtım Cihazı: Bu istasyonda; her bir takım için 1 adet bardak, 1 paket kalın kum, 1 paket ince kum, 1 paket toprak, 1 paket pamuk, 1 paket aktif karbon, 1 adet yarım litrelik su ve uygun şekilde kesilmiş 2 pet şişe, hazırlamanız gerekmektedir.

İstasyon 3 - Kendi Fenerini Yap: Bu istasyonda; her bir takım için 1 adet renkli çubuk, 1 adet 15x1 cm ölçüde bakır bant, 1 adet 8x1 cm ölçüde bakır bant, 1 adet led lamba, 1 adet dosya mandalı, 1 adet para pil hazırlamanız gerekmektedir. Ayrıca; makas ve bant kullanılacaktır.

İstasyon4 - Anemometre Yapalım: Bu istasyonda her bir takım için 2 adet tahta blok (üzerinde delik açılmış), 1 adet vida , 4 adet şeffaf kap, 2 adet çift taraflı bant, 4 adet tek tarafı delinmiş dil çubuğu hazırlamanız gerekmektedir. Yapım esnasında makas kullanılacaktır.

İstasyon5 - Kurda Kuşa Aşa: Bu istasyonda her bir takım için sinek teli (20x20), 4 adet şönül, 16 adet iki ucu delik dil çubuğu, 4 adet civata ,4 adet somun hazırlamanız gerekmektedir. Ayrıca yapım esnasında 1 adet sivri uçlu kurşun kalem kullanılacaktır.

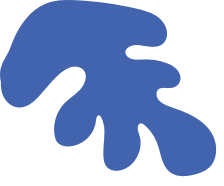
Eğlenceli Bilim ile Oyunda Bilim

KOLAYLAŞTIRICI ÖĞRETMENLER İÇİN
BİLGİLENDİRME NOTLARI

B.OYUN ESNASINDA

Benim Rolüm Ne?

- Süre, malzemeleri takım oyuncularına vermeniz ile başlar, deney tamamlandığında ya da sorular yanıtlandığında sona erer. Bu süreyi kendi çizelgenize ve öğrencilerin kartına işlediğinize emin olun.
- Takım, istasyonda en fazla 20 dakika kalabilir.
- Deneyi tamamlayan grup isterse daha fazla puan kazanmak için soruları yanıtlar isterse doğrudan diğer istasyona geçer.
- Deneyi, 20 dakika içinde tamamlayamayan gruba deney için verilecek olan 20 puanın sadece 10 puanı verilir. Soruları yanıtlaması için artı süre verilmez. Takım, diğer istasyonla oyuna devam eder.
- İstasyondaki görevlerini tamamlayan gruba puanı verilir ve bu puan etiketi, takım kartlarındaki ilgili yere yapıştırılır. Öğrenciler istasyondan kaç puan aldıklarını ve ne kadar sürede tamamladıklarını bilerek ayrılırlar. Takımın almış olduğu puanı, kendi çizelgenize de not aldığınızdan emin olun.
- Deneyin tamamlanması 20 puan, deneyle ilgili her bir soru ise 10 puandır. Öğrenciler her bir istasyondan en fazla 40 puan ile ayrılabilirler.
- Sormuş olduğunuzda sorularda, sadece soru cümlesini 2 kez net biçimde okuyun. Soruyu açıklamayın, öğrencilerin sorularına yanıt vermeyin. Her takıma sadece 2 yanıt hakkı tanıyın.
- İstasyondaki görevlerini tamamlayan gruba, bir sonra gideceği istasyon bilgisinin yer aldığı bilgilendirme kağıdı, zarf içerisinde verilir.
- Her takım oyunu farklı bir sırayla oynayacağı için, size gelmiş olan takımı doğru istasyona yönlendirdiğinizden emin olun.



Eğlenceli Bilim Kampı

KOLAYLAŞTIRICI ÖĞRETMENLER İÇİN BİLGİLENDİRME NOTLARI

B.OYUN ESNASINDA

Deneyin tamamlanması ne anlama gelir?

- Her bir istasyon için; deneyin tamamlanmış olma koşulu aşağıda tanımlanmıştır.

İstasyon 1 - Geri Dönüşüm:

- İki kumaş parçasının, öğrenciler tarafından yapılan yapıştırıcı ile birbirine yapıştırılması ile deney tamamlanır.

İstasyon 2 - Su Arıtım Cihazı:

- Su arıtma cihazından geçirilen çamurlu suyun 3 damlasının süzülmesi ile deney tamamlanır.

İstasyon 3 - Kendi Fenerini Yap:

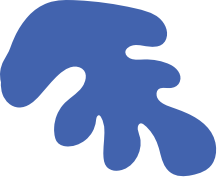
- Elde edilen fenerin 3 kez yakılıp söndürülmesi ile deney tamamlanır.

İstasyon 4 - Anemometre Yapalım

- Anemometreye üflenerek dönmesi sağlanır. Anemometre 1 tam tur attığında, deney tamamlanır.

İstasyon 5 - Kurda Kuşa Aşa

- Elde edilen kuş yemliği herhangi bir yere (ağaç dalı, kapı kolu, sandalye kenarı gibi) asıldığında deney tamamlanır.



Eğlenceli Bilim Kampı

KOLAYLAŞTIRICI ÖĞRETMENLER İÇİN BİLGİLENDİRME NOTLARI

C. OYUN TAMAMLANDIKTAN SONRA

Puanlama Nasıl Yapılır?

- Tüm takımların oyun kartlarını final masasına teslim etmesi ile oyun sonlanır.
- Tüm kolaylaştırıcı öğretmenler bir araya gelir ve puan çizelgelerini birbirleri ve öğrencilerinki ile karşılaştırır.
- Takımların puanı toplanır.
- Puanlar açıklanırken önce her takımın aynı istasyondan aldığı puan paylaşılır. İstasyonlardan gelen puanlar eklenerek devam eder.
- Puanlarda eşitlik olması durumunda, oyunu tamamlama süreleri karşılaştırılır. En kısa sürede tamamlayan oyunu kazanmış olur.
- Kazanan takım oyuncuları, bir küçük yaş grubuna oynanacak oyunda kolaylaştırıcı rolünü üstlenir.
- Takımların "Bilimin eğlenceli dünyasına yolculuk zamanı" cümlesini keşfettiklerinden emin olun!

