

fore sigh TED

exploring kids

"Küçük Bilim İnsanları Keşfediyor"



Değerli Velimiz;

Anaokulumuzun gelenekselleşen Bilim Günleri - foresighTED etkinliğinin üçüncüsünü bugün tamamladık. Öğrencilerimiz "Fen, Teknoloji, Mühendislik, Sanat ve Matematik" olmak üzere hazırlanan atölyelerde birbirinden farklı deneylere ve çalışmalara katıldılar. Hafta içinde sosyal medyadan ve web sayfamızdan etkinliklerimize dair görüntüleri sizlerle paylaşmıştık. Detaylı paylaşımları sınıf web sayfalarımızda yayınlacağız. Bilim günlerimize ilişkin küçük bir özeti sizlerle paylaşıyoruz.

AÇILIŞ



KAPANIŞ



3. foresighTED Bilim Günlerinin açılışı Kolej Sokağı'nda hazırlanan sahnede "Bilim Günleri" şarkısının söylenmesi ve "Şaşkın ile Bilgin" in bilim konulu tiyatro gösterisi ile yapıldı. Atölyelerin yanısıra Kolej Sokağı'nda her atölyeye ait bir etkinlik aracılığıyla tüm hafta boyunca foresighTED' in devamlılığı sağlandı. Cuma günü öğrencilerimizi yine çok sevdikleri "Şaşkın ile Bilgin" sürprizi bekliyordu. Eğlenceli gösterileriyle öğrencilerimizin bilim günlerine ait deneyimlerini pekiştirdiler.

FEN - SCIENCE



Pin Pon Topları Nasıl Havalanır? (Hava Basıncı Deneyi)

Pin pon topunun havalanmasının nedeni hareket halindeki hava basıncının durağan havaya göre daha düşük olmasıdır. Saç kurutma makinası yardımıyla topun etrafında bir alçak basınç alanı oluşturulmaktadır. Dışarıda durağan hava olduğundan basınç daha yüksektir. Bu da topun yukarı doğru itilmesiyle sonuçlanmaktadır.



Havayla Hareket Eden Araba (Havanın Gücü Deneyi)

Rüzgârı göremeyiz ama çevremizdeki etkilerini hissederiz. Rüzgâr hareket halinde olduğu için kinetik enerjiye sahiptir. Bu etkinlik ile öğrencilerin üfleme tekniğini kullanarak rüzgâr oluşturulabileceğini fark etmeleri sağlandı. Öğrenciler üfleyerek maket arabanın hareketini gözlemlediler.



Topların Resmi (Hava ile Yer Değiştiren Nesneler Deneyi)

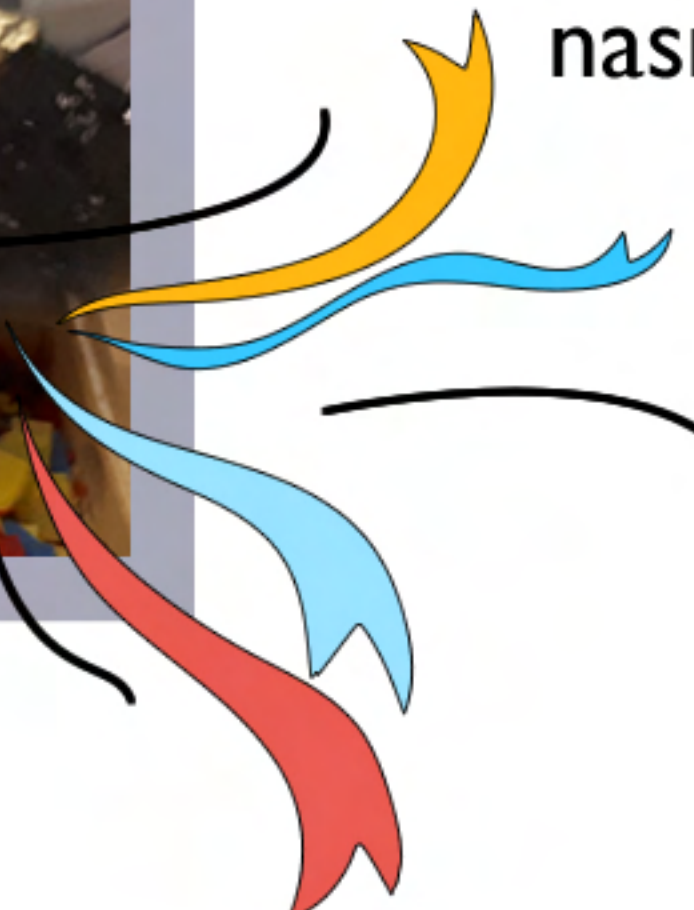
Bu deney ile havanın cisimlere itme kuvveti uygulayarak hareket ettirdiğini, farklı boylardaki nesnelerin hareket etmesi için farklı güçte enerjiye ihtiyacı olduğunu öğrencilerimiz deneyimleyerek keşfetti. Havayla yer değiştiren nesneler deneyi ile çeşitli boylardaki köpük toplar kullanılarak sanat çalışması gerçekleştirildi.



Yelpaze ile Uçuşan Pelur Kağıtları

(Havanın Hafif Malzemeleri Hareket Ettirmesi Deneyi)

Küçük formlarda kesilmiş pelur kağıtlarının yelpaze kullanılarak nasıl havalandıkları gözlemlendi. Pelur kağıdına rüzgarın nasıl bir direnç uyguladığı hakkında konuşuldu. Rüzgarın, içinde hareket eden cisimlere, nasıl bir kuvvet uyguladığının fark edilmesi sağlandı.



TEKNOLOJİ - TECHNOLOGY



Zıpır Bardaklar

Motora takılan ağırlık sayesinde titreşen bir oyuncak olan “Zıpır Bardaklar” etkinliğindeki amacımız, öğrencilerimizin üretkenliğini ve hayal gücünü geliştirmek. A2 öğrencilerimiz; pil, pil yuvası, motor, timsah kablo gibi araçları tanıdılar ve devre tamamlama, yönergelere uyarak sıralı montaj becerilerini, el-göz koordinasyonlarını geliştirme fırsatı yakaladılar.



Oyun Hamurlarıyla Elektrik

“Elektrikli Hamurlar” etkinliğinde ise A2 öğrencilerimiz; elektrik konusunu keşfederken led lamba, pil, pil yuvası gibi malzemeleri tanıdılar. Bu etkinlik öğrencilerimizin yaratıcılığına ve hayal gücüne destek olurken el becerisi ve teknoloji bilgisi de kazanmalarına katkı sağladı. Öğrencilerimiz iletken oyun hamurlarıyla bir cupcake yapıp üzerine mum görevi gören bir led lamba taktılar ve lambanın yanması için bir devre oluşturdular.



VR Gözlük (Dinozorlar, Aslanlar, Filler...)

Vr Gözlük (Sanal Gerçeklik Gözlüğü): Akıllı telefon ekran görüntüsünü daha gerçekçi göstermek için tasarlanmış bu teknolojik gözlüklerle A1 öğrencilerimiz; Güney Afrika'daki fil sürüsünün vahşi doğadaki yaşamını daha yakından ve yaşayarak izleme şansı buldular. Ormandaki ağaçları, yerdeki çimenleri, göldeki suyu, yanlarından geçen filleri adeta oradaymış gibi izlerken sanal ortamın yarattığı gerçeklik hissiyatını da deneyimlediler.



Dijital Mikroskop

Dijital Mikroskop: Bilimsel araştırmayı yeni bir seviyeye getiren bu teknolojik dijital mikroskop sayesinde A1 öğrencilerimiz, seçtikleri malzemeleri yüksek çözünürlükle net ve keskin görüntülerle bilgisayar ekranından incelediler. Seçtikleri malzemelerin büyütüldüğünde neye benzediğini görüp şaşırان öğrencilerimiz bu eğlenceli öğrenme aracını kullanmaktan keyif aldılar.



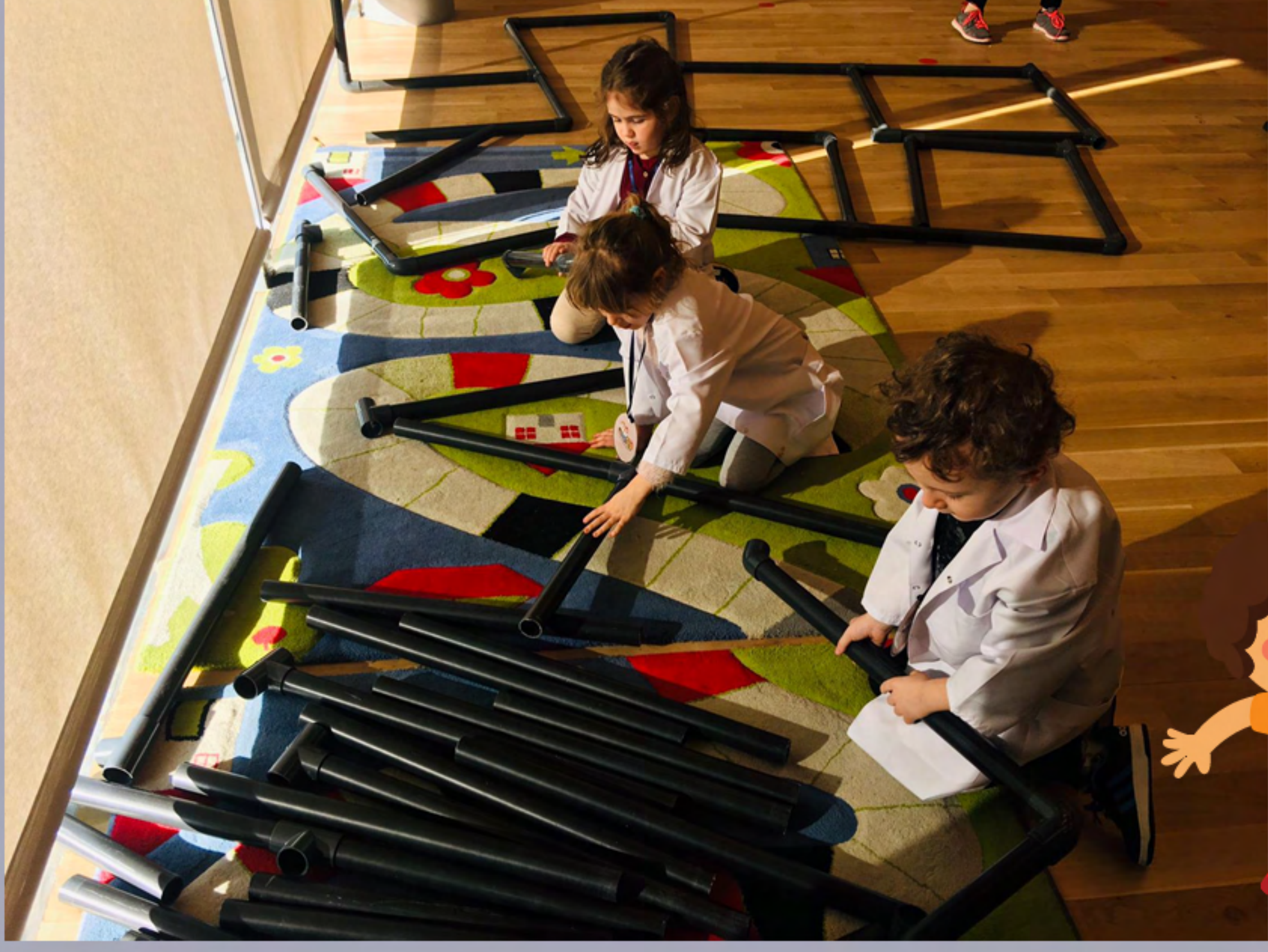
MÜHENDİSLİK - ENGINEERING

Atölye etkinliklerine başlamadan önce posterler aracılığıyla mühendisliğin dalları öğrencilere tanıtıldı. Mühendislerin ne işler yaptıklarına dair örnekler verildi ve öğrencilerin gözlemlerini paylaşmalarına fırsat verildi.



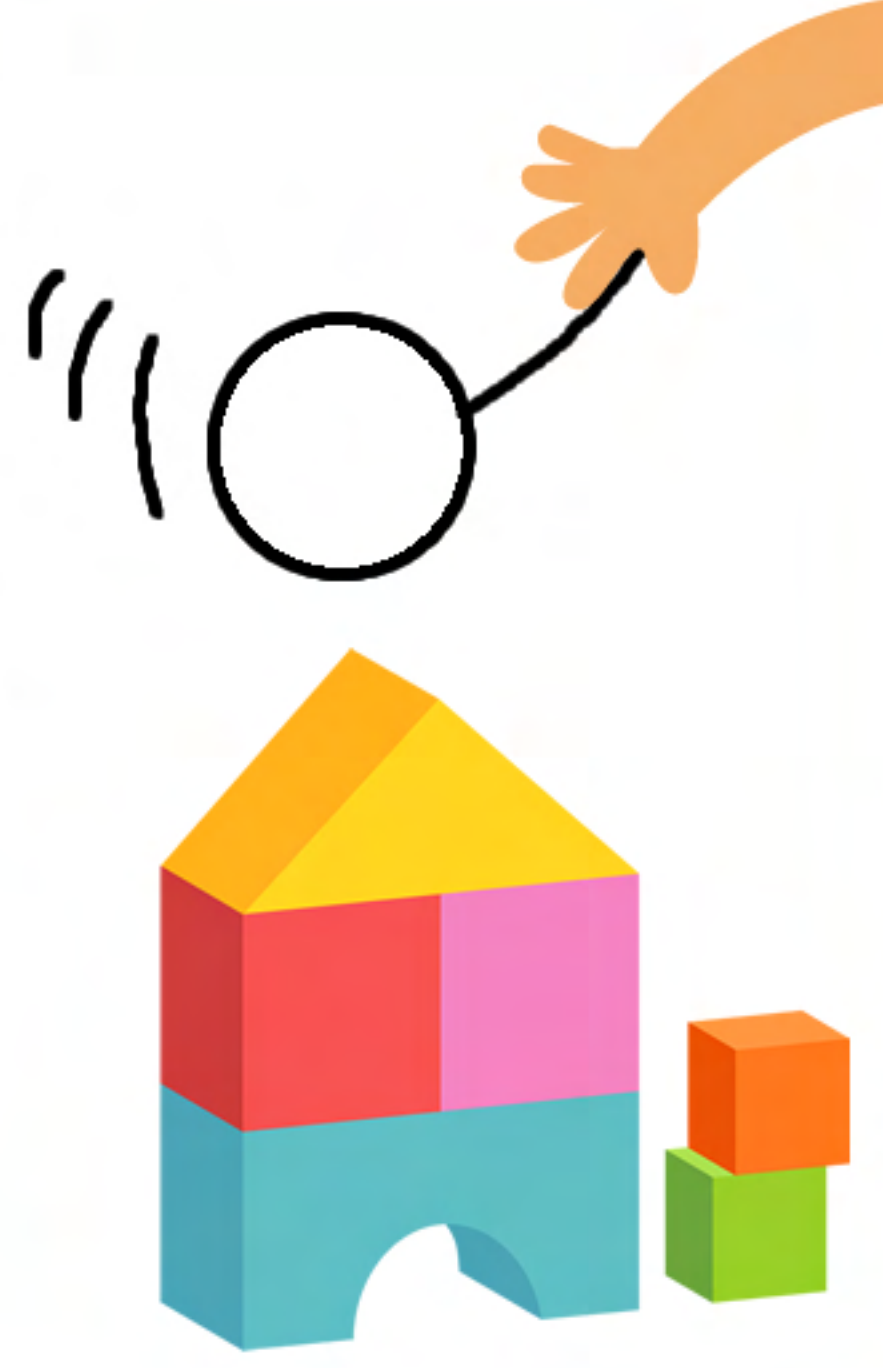
Borularla Ev İskeleti Yapımı

Çocukların plastik boruları kullanarak bir ev iskeleti yapmaları sağlandı. İşbirliği yaparak büyük ve küçük kaslarını dengeli bir şekilde kullanmaları istenen çocukların; yaratıcı düşünceleri ve problem çözme becerileri de desteklendi.



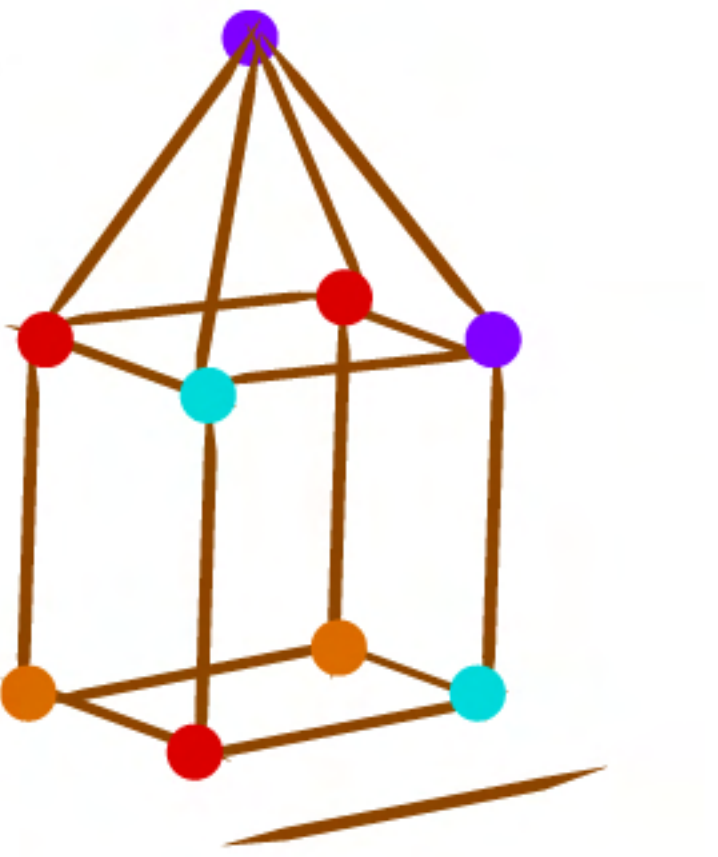
Binaları Yıkma

Çocuklara, çok eskiyen binaları yıkmak için kullanılan çelik gülle yöntemi tanıtıldı ve çocukların yaptıkları kuleleri ipin ucundaki ağırlığı kullanarak yıkmaları sağlandı. Öğrencilerin ağırlık, uzaklık ve mekanda konum kavramlarını içselleştirmeleri sağlandı.



Taş ile Kumu Birbirinden Ayırma ve Maket Yapımı

Makara yardımıyla taş ve kum dolu kovaların süzgece aktarımı ve birbirlerinden ayrılması sağlandı. Ayrılan malzemeler, kürdan, köpük ve oyun hamuru kullanılarak çocukların bina, araç, köprü vb. maketi yapmaları sağlandı. Malzemeleri ayrıştırma, küçük materyal kullanarak detaylı maket çalışması yapma vb. çalışmalarla çocukların yaratıcı düşünce becerileri desteklendi.



Mısır Yağmuru

Bir havuzun içerisine yerleştirilen mısır tanelerinin delikli bir kovaya doldurularak makara sistemi ile havaya kaldırılması amaçlandı. Çocukların basit fizik kurallarını denemeleri; makaraları tanımaları, ağırlık, boş, dolu vb. kavram bilgilerinin gelişmesi desteklendi.



SANAT - ART

Sanat Atölyesi, etkinlik seçiminde renkleri ve gökkuşağını temel alarak planlama yaptı.



Gökkuşağı Deneyi



A1 Grubu Öğrencilerinin sünger baskısı ile gökkuşağı oluşturmaları etkinliği ile;
öğrencilerle ana ve ara renklerle ilgili sohbet edilerek renkleri ve renk karışımlarını tanıtmak, farklı malzemeler(sünger) ve farklı tekniklerle(baskı tekniği) ile resim yapmalarını sağlamak, gökkuşağının ve gökkuşağı renklerinin oluşumu ile ilgili farkındalık oluşturmak amaçlandı. Öğrenciler süngerlerin üzerine çizgi halinde yan yana parmak boyalarını sürerek, baskı tekniği ile A4 kağıtlarına kendi gökkuşağı çalışmalarını aktardılar.



Renkli Köpükler

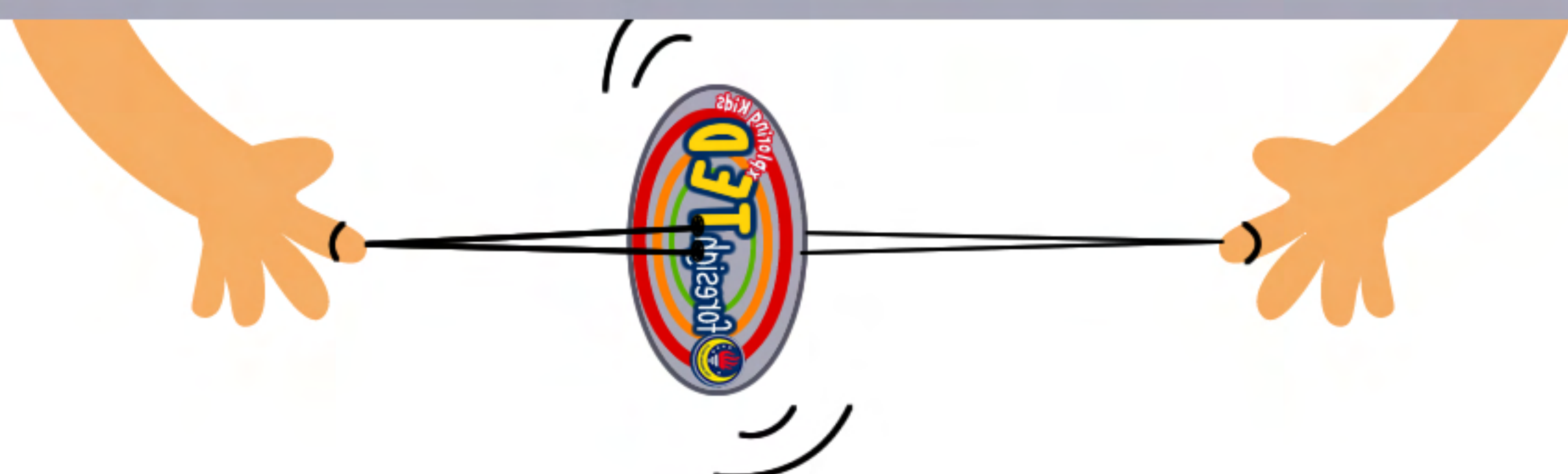
A2 Grubu Öğrencilerinin baloncuk boyama etkinliği ile;
Sanat ve deneyi birleştirerek öğrencilerin sabun, su ve boyalardan köpük oluşturmaları, farklı renklerde hazırlanmış köpüklerin oluşumunu gözlemlemeleri, köpükleri kullanarak desen oluşturmaları ve etkinlik sürecindeki gözlemlerini eğlenceli bir şekilde deneyimlemeleri amaçlandı. Öğrenciler pipetlerle üfleyerek baloncuklar yaptılar, oluşan baloncuklara A4 kağıtlarında üfleme tekniği ile farklı desenler oluşturdular.



Fır Fır Yapımı



A1 ve A2 Grubu Öğrencilerinin fır fır yapımı etkinliği ile;
Çevrelerinde gördükleri ForesighTED logosunu etkinliklerinde de görmelerini sağlayarak süreç ile ilgili farkındalık oluşturmak, ulaşılabilir malzemeleri kullanarak ürün tasarlamak, renkleri iç içe geçmiş dairelere taşıyarak seçtikleri boyalarla boyamaları ve ortaya çıkan bu ürünü eğlenceli bir oyuncak olarak kullanabilmeleri, fır fır oyuncaklarını havada çevirerek ana renklerin birbirine karışarak ara renkleri oluşturmalarını gözlemlemeleri amaçlandı. Öğrenciler ForesighTED logolu fır fırlarını tamamlayarak oyuncaklarını çevirmeyi deneyimlediler.

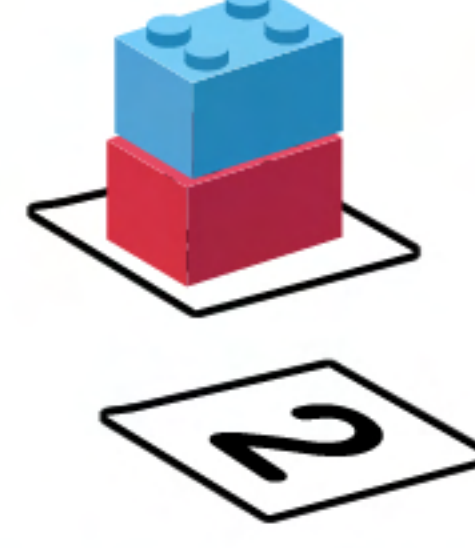


MATEMATİK - MATHS



Sayılarla Blok Avı

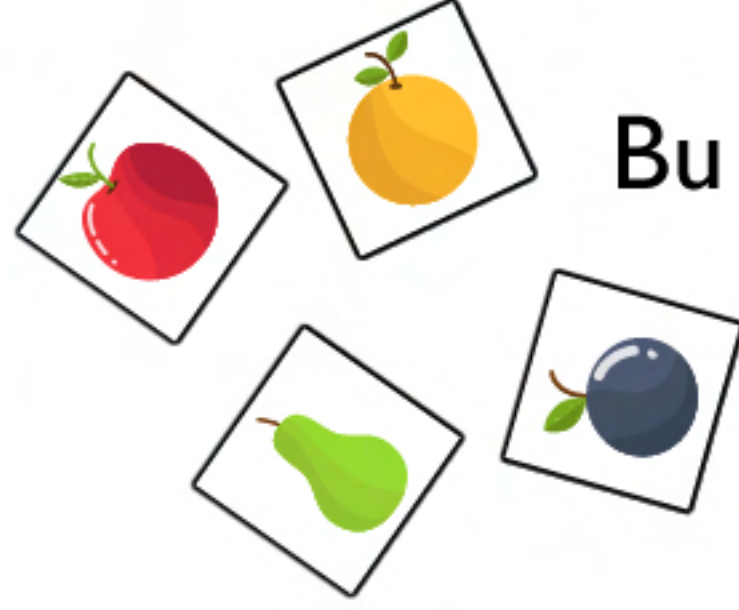
Sınıf zeminine hazırlanan sayılar kadar blok dizme oyunudur. Bu etkinliğin amacı, çocuklarda rakamları tanıma, sayı sayma, koordinasyon ve düşünme yeteneklerinin gelişimini sağlamaktır.



Sudoku

Çocuklara verilen kartlarda bulunan şekillerin resimlerin torbadan çekilmesiyle oynanan tamamlama oyunudur.

Bu oyun çocukların eğlenerek rakam, şekil, renk tanıma ve dikkat becerilerinin gelişimini desteklemektedir.



Tombala

Sudoku sorularında belirlenmiş miktarda rakam, şekil, nesne sudoku içine yerleştirilmiş olarak verilir. Daha sonra belirlenmiş kurala uygun olacak şekilde rakamları yerleştirmeleri istenir. Her satırda tüm rakam, şekil, nesne vb. bulunmalı ve bunlar sadece birer defa yer almalıdır. Her sütunda tüm rakam, şekil, nesne vb. bulunmalı ve bunlar sadece birer defa yer almalıdır. Sudoku çocukların konsantrasyonunu artırır, zeka gelişimini ve üreticiliğini destekler.



Örüntü ve Dikkat Oyunu

Örüntü bir nesne ve ya da olay kümesindeki elemanların ardışık olarak düzenli bir biçimde birbirlerini takip ederek yinelenmesidir. Örüntü çalışmaları, okul öncesi dönem çocuklarının zihinsel gelişimini desteklemek için çok önemli alıştırmalardır. Mantıksal kavrama, akıl yürütme, hafızada tutma gibi bir kaç becerinin aynı anda aktif olmasını sağlar ve dikkatin yoğunlaşmasını gerektirir. Bu etkinlikte öğrenciler, kartlarda bulunan görsellerin dikkatle inceledikten sonra karttaki örüntü kuralının bulunup bardaklarla örüntü oluşturdular.



Haydi Tahmin Et

Farklı nesnelerin standart olmayan ölçü birimleri ile önce tahmin edilip, sonra ölçülmesi oyunudur. Bu etkinlik ile öğrencilerin tahmin etme, karşılaştırma yapma, ölçme ve değerlendirme yapma becerilerini geliştirilmesi amaçlandı.

