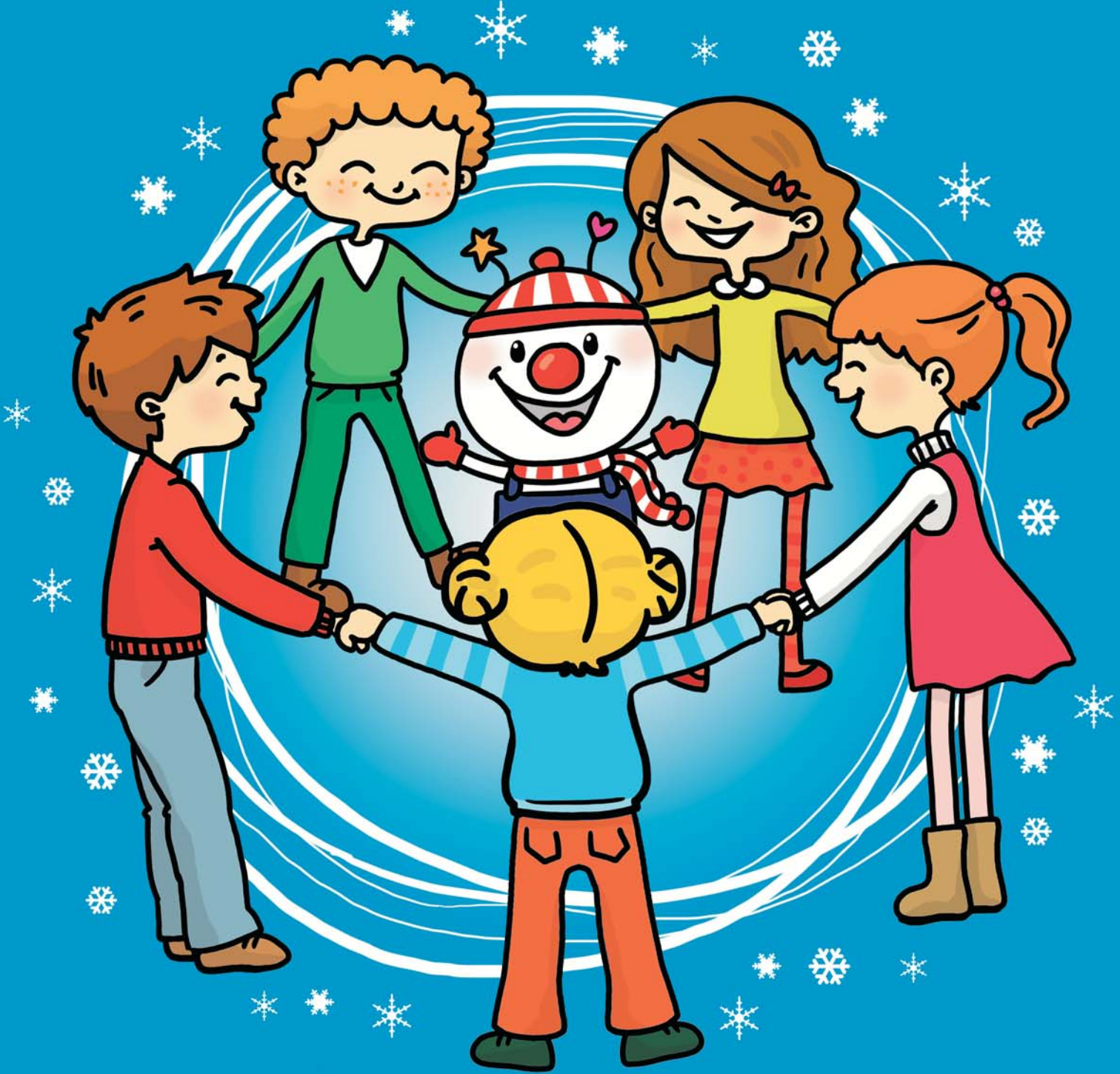




arařtırmacı ocuk merkezi

E-BÜLTEN
Aralık 2011 - Sayı:09



ARAŞTIRMACI ÇOCUK MERKEZİ'NDE ARALIK

Araştırmacı Çocuk Merkezi Darüşşafaka İlköğretim Okulunda

Araştırmacı Çocuk Merkezi iş birliğinde, geçen yıl Darüşşafaka İlköğretim Okulu 5.sınıf öğrencileriyle uygulanan ve 14 hafta süren Araştırmacı Çocuk Programı'nın 2011-2012 eğitim-öğretim yılındaki ilk beş haftalık uygulamaları tamamlandı. Programın ilk üç haftasında çocuklar, çeşitli etkinliklerle "**Araştırma nedir?**", "**Araştırmacı kimdir?**", "**Sen hiç araştırma yaptın mı?**", "**En çok merak ettiğin şey nedir?**" sorularını yanıtladı. Beşinci sınıf öğretmenleri ve Araştırmacı Çocuk Merkezi'nden Dr. Derya Şahhüseyinoğlu tarafından gerçekleştirilen sınıf uygulamalarına 4.sınıf öğretmenlerinin yanı sıra astronom Büşra Gürbak, 4. sınıf müdür yardımcısı Neşe Eşer, 5. sınıflar müdür yardımcısı Demir Sipahi ile PYP ve Projeler Koordinatörü Meltem Ceylan Alibeyoğlu gözlemci olarak katıldı.





HER OYUNLA YENİ BİR BAŞLANGICA VAR MISIN?

Akıllı, bilge baykuş,
Uçmuş, uçmuş,
Bir meşeye konmuş.
Hep seyretmiş, az konuşmuş,
Az konuşmuş, çok dinlemiş.
Miş, miş, miş...

Bunu kim söylemiş?

Araştırmacı Çocuk

Çocuklar oyun oynamayı çok sever. Hatta oyun onlar için yemek yemekten, uyumaktan bile daha önemlidir. Bazen kolay ve eğlenceli bazen de zor, heyecanlı oyunlarla hayal kurar, keşfeder, düşünür, öğrenir ve eğlenirler.

“Şimdi Ay’a gidiyorum ve bir prensesim.”
“İtfaiyeci oldum ve herkesi kurtarıyorum.”
“Ben en çok top oynamayı severim.”
“Haydi! Hep bir araya gelelim.”
“Yeniden, yeniden oynayalım.”
“Ne zaman bahçeye çıkacağız?”
“Boya kalemlerini de getir.”

Yükselen tüm bu seslerde bir oyuna özgürce başlamanın heyecanı ve mutluluğu vardır. Böyle bir serüveni yaşamaya nasıl hayır diyebilirler ki? Uçak uçurmak, top oynamak, suda gemi yüzdürmek, tahtalarla kule yapmak, misketlerle oynamak, ip atlamak, yarışmak, bunların hepsi onlara yeni yeni deneyimler kazandıran eğlenceli oyunlardır.



Bu oyunlarla kendilerini ve içinde yaşadıkları dünyayı keşfederler.

Büyük küçük herkes oyunda kendini bulur. Oyunda duygular, düşünceler açık ve yalındır.

Oyun sırasında çocuklar tanışır, paylaşırlar, hoşlandıklarını ya da hoşlanmadıklarını söylerler, rol alırlar, bazen lider, bazen oyuncu olurlar. Kıskanma, rekabet, kızgınlık, üzüntü, yalnızlık gibi duygularla yüzleşirler ve oyunla güçlenirler.

Bütün çocuklar birbirinden farklıdır. Sevdikleri, ilgi duydukları, seçtikleri oyunlar birbirinden değişik olsa da oyuna katıldıklarında bir bütün oluverirler. Karşılaştıkları zorlukları aşmak için dâhice çözümler üretirler. Oyunla farklı bakış açıları kazanır-

Evde, parkta, sokakta, sınıfta, onlara uygun oyun alanlarını yaratmak her şeyden daha önemlidir.

Böylece çocuklar her oyunla yeni bir başlangıç yapar ve o bitmez tükenmez enerjileriyle yetişkinlerin dünyasına bir adım daha atarlar.

lar ve düşünme becerilerini geliştirirler.

Oyun çocukların yaşama ilişkin bilgilerini yapılandırdıkları en önemli araçlardan biridir. Evde, parkta, sokakta, sınıfta, onlara uygun oyun alanlarını yaratmak her şeyden daha önemlidir. Böylece çocuklar her oyunla yeni bir başlangıç yapar ve o bitmez tükenmez enerjileriyle yetişkinlerin dünyasına bir adım daha atarlar.



Şimdi aşağıdaki oyunlarla
yeni bir başlangıca var mısınız?

01

İYİMSER Mİ YOKSA KARAMSAR MISIN?



Cizim : Bengi Gencer





Bu oyunla hayal gücünü geliştirmeye ve duygularını tanımaya ne dersin?

Arkadaşlarıyla eğlenceli zaman geçirmek için bir grup oluşturup bu oyunu oynayabilirsiniz. Oyuna başlamadan önce kimin karamsar kimin iyimser olacağına karar verin. Bir cümle ile bir öykü başlatın.

Öyküyü başlattıktan sonra iyimser ya da karamsar cümleler kurarak öykünüzü genişletin.

Örneğin, ıssız bir adada arkadaşınızla beraber kaldığınızı düşünün.

Birinci arkadaşınız karamsar bir cümleyle başlasın:

Karamsar: “Yanımızda hiç yiyecek yok, karnımız acıkacak”

İyimser: “Bu adada böğürtlen toplayabileceğimiz bir sürü çalı var.”

Karamsar: “Çalılar çok dikenli hem de ellerimiz boyanır, toplayamayız.”

İyimser: “Ellerimize yapraklardan eldiven yapabiliriz.”

Öykünüzü konuyla ilgili cümleler kurarak bu şekilde devam ettirebilirsiniz.

Diğer Kurallar:

Karşılık verebilecek cümle bulamayan oyuncu oyundan çıkar.

Bundan sonra oyuncuların karamsar ve iyimser sıralamaları değiştirilerek oyun devam eder.



GİZEMLİ KARTLAR

- Gizemli kartlar, bir grup ya da sınıfça oynanabilecek eğlenceli bir oyundur.
- Oyuna başlamak için kartlar tüm gruba dağıtılır.
- Gruptan bir kişi seçilir.
- Bu kişi gizemli kart içinde yer alan sözcüklerden birini kimseye söylemeden seçer ve kendi kartında işaretler.
- Oyuncular bu sözcüğü bulmak için seçilen kişiye sorular sorarlar.
- Seçilen kişi soruları **“EVET”, “HAYIR”, “BU SORUYA YANIT VEREMEM”** biçiminde yanıtlar.
- Oyunun kuralı az sayıda soru sorarak doğru tahminle sonuca ulaşmaktır.
- Her öğrenci sorduğu soruyu bir kâğıda not ederek soru sayısını hesaplar.
- **“BU SORUYA YANIT VEREMEM”** şeklindeki yanıtlar soru olarak kabul edilmez ancak yanlış tahminler kâğıda yazılarak soru sayısını artırır.
- En az sayıda soru sorarak yanıtı bulan kişi oyunu kazanmış olur.
- Gizemli kart oyununu size verdiğimiz kartlardan istediğinizi seçerek oynayabilirsiniz.

cizgilerle işaretlenmiş yerlerden kartları kesebilirsiniz

Kurşun Kalem	Kedi	Cetvel	Zürafa	Kaplan	Kaplan
Aslan	Masa	Pizza	Maymun	Baba	Baba
Koltuk	Küpe	Fare	Bulaşık Makinesi	Tencere	Tencere
Köpek	Hamburger	Domuz	Papağan	Kolye	Kolye
Gardırop	Koyun	Biftek	Tükenmez Kalem	Süpürge	Süpürge
Çamaşır Makinesi	Yüzük	Hala	Silgi	Hipopotam	Hipopotam



çizgilerle işaretlenmiş yerlerden kartları kesebilirsiniz

5	19	45	86	111	64
20	36	44	48	120	73
85	33	32	132	57	92
23	81	11	1	128	25
3	103	176	109	87	94
38	8	99	7	22	56

çizgilerle işaretlenmiş yerlerden kartları kesebilirsiniz

Su	Bakır	Gümüş	Tel	Sirke
Çanta	Hava	Kalem	Limonata	Zeytinyağı
Ayakkabı	Kolonya	Buz	Çivi	Benzin
Cam	Altın	Oksijen	Cetvel	Tahta
Karbondioksit	Kola	Telefon	Sandalye	Süt



Bu oyunu kendi hazırladığınız kartlarla da oynayabilirsiniz.

Sözcük sayısını artırabilir ya da azaltabilirsiniz.

İsterseniz kartlardaki kutulara sözcük yerine resim çizebilirsiniz.



ÇEMBERLİ UÇAK



Malzemeler:



Makas



Cetvel



Karton
ya da
sert kağıt



Bant



Pipet

Nasıl Yapılır?

1. Kartondan ya da sert kâğıttan 3 tane şerit keserek işe başlayabilirsin. Bu şeritlerin genişliği 2,5 cm, uzunluğu da 10 cm olsun.
2. Şeritlerden birini (10 cm olanı) halka biçiminde olacak şekilde kıvrarak bantla.
3. Kalan iki şeridi uç uca gelecek şekilde birbirine bantla. Elde ettiğin (20cm'lik) bu şeridi kıvrarak ikinci halkayı oluştur.
4. Pipetin bir ucuna küçük halkayı diğer ucuna da büyük halkayı yerleştir ve bantla. Halkaların birbirine paralel olmasına dikkat et.
5. Artık eğlence başlıyor! Küçük çember öne gelecek şekilde pipetin ortasından tut ve uçağını düz bir şekilde fırlat. Deneme yaptıkça daha başarılı atışlar yapacaksın ve uçağın daha güzel uçacak.

**Çemberli uçağını farklı şekillerde tasarlayarak
uçurma denemeleri yapabilirsin.**



Tasarladığın uçaklardan
hangisi daha hızlı gidiyor?
Hangisi daha yükseğe çıkıyor?

Yaptığın tasarımları ve denemelerinin sonuçlarını bizimle
paylaşmak istersen iletisim@acm-tr.org adresine
gönderebilirsin.



“Oyun
arařtırmanın
en üst basamağıdır.”

Einstein



arařtırmacı çocuk merkezi

Via Tower İş Merkezi No:7/35 ■ 06530 Söğütözü / Ankara
Tel : +90 (312) 219 03 19 ■ Fax : +90 (312) 219 03 21
www.arastirmacicocukmerkezi.org ■ iletisim@acm-tr.org