

# 1.1.11. ATMA, BİRLEŞTİR! DÜNYAYI DEĞİŞTİR!

## KAZANIMLAR

SÜRE: 40 dakika

BT.4.D1.1 Elektronik atıkları kullanarak bir oyuncak tasarlar.

*Elektronik atık bulunamadığı durumda diğer atık malzemelerle herhangi bir teknolojik araç tasarlaması sağlar.*

## ANAHTAR KELİMELER

Atık, elektronik atıklar, oyuncak tasarımı

## MATERYALLER

1.1.11. Atma Birleştir! Dünyayı Değiştir! etkinlik kâğıdı

## YENİ KAVRAMLAR

**Elektronik atık:** Kullanım ömrünü tamamlamış, ancak çeşitli işlemlerden geçirilerek geri dönüştürülebilecek elektronik eşyalara denir.

## UYGULAMA ÖNCESİ NOTLAR

Ders öncesinde atık, elektronik atık ve çeşitleri konusundaki bilgilerinizi gözden geçiriniz. Elektronik atıklara örnek teşkil edebilecek malzemeleri (kullanılmayan klavye, fare, cd vb.) sınıf ortamında öğrencilere göstermek amacıyla hazır bulundurunuz.

## UYGULAMA

Derse başlarken öğrencilere bugün elektronik atıkların ne olduğunu ve elektronik atıklar ile neler yapılabileceğini öğreneceklerini söyleyiniz. Öğrencilere atık sözcüğünü duyunca akıllarına ne geldiğini sorunuz ve onlardan yanıtları alınız. Öğrencilere aşağıdaki açıklamayı yapınız.

*Evlерimizde ve iş yerlerinde kullanılmış, insanların işine yaramayan malzemelere atık diyoruz. Atıklar çöplerden farklıdır. Atıkların üzerinde çeşitli değişiklikler yapılarak farklı bir amaç için tekrar kullanılabilir. Bazı atıklar insan sağlığı için tehlikelidir. Bu ders de dahil olmak üzere üç ders boyunca insan sağlığı için tehlikeli olmayan atıklara yakından bakacağız ve bu atıkları değerlendirmek için çalışmalar yapacağız.*

Öğrencilere çevrelerinde hangi atıkları gördüklerini sorunuz. Aşağıdaki şekilde atık ve elektronik atık örnekleri vererek atık tanımının netleşmesini sağlayınız:

- Kâğıt ve gazeteler
- Plastik şişeler
- Cam şişeler
- Meşrubat kutuları
- Tuvalet kâğıdı ruloları

## 1.1.11. ATMA, BİRLEŞTİR! DÜNYAYI DEĞİŞTİR!

- Kapaklar
- Cep telefonları
- Telefonlar
- Bilgisayarlar
- Yazıcılar
- Televizyonlar
- Klavyeler
- Fareler
- Dizüstü bilgisayarlar
- Tablet bilgisayarlar
- Mp3 çalar

Öğrencilere evlerinde hangi oyuncakları olduğunu ve bu oyuncakların hangi malzemelerden yapıldığını sorunuz. Bu oyuncaklar yapılırken elektronik atık ya da atık malzeme kullanılsaydı nasıl oyuncakların ortaya çıkacağı üzerine öğrencilerin fikirlerini alınız.

Öğrencilere 1.1.11. Atma Birleştir! Dünyayı Değiştir! etkinlik kâğıdını incelemelerini söyleyiniz. Etkinlik kâğıdı üzerinde yer alan yönergeyi okuyunuz.

*Aşağıda elektronik atıklar kullanılarak yapılan oyuncaklar vardır. Bu oyuncaklardan hangisini yapmak istediğinizi belirleyiniz ve bir sonraki derste yapmak üzere gerekli olan malzemeleri getiriniz.*

Açıklamayı tamamladıktan sonra öğrencilere getirecekleri malzemelerin atık olması gerektiğini söyleyiniz. Bu malzemeleri alırken evdeki bir yetişkinden izin almaları gerektiğini vurgulayınız.

### Öğretmene not:

Bu noktada elektronik atıklarla neler yapılabileceği ve elektronik atıkların nasıl değerlendirilebileceği üzerine öğrencilerinizle gerçekleştireceğiniz bir beyin fırtınası 'BT.4.D1.1 Elektronik atıkları kullanarak bir oyuncak tasarlar. Elektronik atık bulunamadığı durumda diğer atık malzemelerle herhangi bir teknolojik araç tasarlaması sağlanır.' kazanımının daha nitelikli gerçekleşmesini sağlayacaktır.

### BUGÜN NE ÖĞRENDİK?

Elektronik atığın kullanım ömrünü tamamlamış ancak çeşitli işlemlerden geçirilerek geri dönüştürülebilecek elektronik eşyalar olduğunu hatırlatarak dersi tamamlayınız.