

# 1.1.12. DÜŞÜN, TASARLA, OYNA!



## 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

Çeşitli elektronik ve ambalaj atıkları: Cd, flash disk, fare, klavye ya da klavye tuşları, kâğıt, karton, plastik ya da karton bardak, tuvalet kâğıdı rulosu, plastik kapaklar, makas, kâğıt bant ve koli bandı, sıvı yapıştırıcı.



## UYGULAMA ÖNCESİ NOTLAR

Öğrenciler bu etkinliği bireysel yapabileceği gibi ikili gruplar olarak da gerçekleştirebilirler.

Malzeme kullanımı konusunda öğrencilerin yardımlaşmalarını sağlayınız. Eksik malzeme olması durumunda sınıfa getirdiğiniz malzemeleri öğrencilerin kullanımına sununuz.

Ayrıca öğrencilerinizi malzemeleri kullanırken dikkatli olmaları gerektiği konusunda uyarınız. Malzemeleri amaçları dışında kullanmamaları gerektiğini öğrencilerinize hatırlatınız.

## UYGULAMA

Öğrencilere bugün elektronik atıkları kullanarak oyuncaklarını tasarlamaya başlayacaklarını söyleyerek derse başlayınız. Gruplara sınıf ortamında çalışabilmeleri için köşeler oluşturunuz ve öğrencilerin malzemeleriyle birlikte bu köşelere geçmelerini sağlayınız.

Öğrencilerin getirmiş olduğu elektronik atıkları gözden geçirin. Getirdikleri malzemeleri kullanarak 1.1.11. Atma Birleştir! Dünyayı Değiştir! etkinlik kâğıdından seçmiş oldukları oyuncak yapmalarını sağlayınız. Oyuncak tasarımı sırasında malzemeleri eksik olan öğrencilere arkadaşlarının destek olmasını sağlayabilir veya sınıf içerisinde bulunan alternatif malzemeleri sunabilirsiniz.

Öğrencilere oyuncaklarını tasarlamaları için yeterli süreyi veriniz. Bu sırada sınıfta dolaşarak yardıma gereksinim duyan öğrencilere destek olunuz.

### Öğretmene not:

Bu süreçte öğrencilerin birbirine yardımcı olması, fikir vermesi akran öğrenmesi açısından etkili olacaktır.



## BUGÜN NE ÖĞRENDİK?

Oyuncaklarını tamamlayan öğrencilerin oyuncaklarına isim koymalarını, hangi malzemeleri kullanarak nasıl yaptıklarını düşünmelerini isteyiniz. Bir sonraki derse gelirken yaptıkları oyuncakları son düzeltmelerini yaparak yanlarında getirmelerini söyleyerek derse sonlandırınız.