

ATIK DENİZİNDEN DÖNÜŞTÜRÜLEN TEBESSÜM

1. Giriş

Çocuklar bir ulusun geleceği ve teminatıdır. Bir oyun aracı olan oyuncak ise çocukların hayal gücünün gelişmesinde, yaratıcı düşünme becerisinin gelişmesinde önemli bir rol oynar.

Günümüzde çocuklar için üretilen oyun araçlarının sınırı yoktur. Ülkemizde ise her bölgede çocukların oyun araçlarına ulaşabilme imkânları aynı değildir. Kırsal kesimlerde veya sosyo-ekonomik açıdan daha dezavantajlı bölgelerde yaşayan çocukların çok farklı türde ve yapıdaki oyun araçlarına sahip olması güçtür. Bölgemizde bulunan sosyo-ekonomik düzeyi düşük çocukların karşılaştığı bu duruma bir nebze de olsa çözüm bulabilmek için bu projeye ihtiyaç duyulmuştur.

Çalışmamıza benzer başka projeler de vardır ancak; bu projeyi diğerlerinden ayıran özellik atık maddelerin geri dönüşümünü sağlamakla sınırlı olmayıp proje sonucunda oluşan ürünlerin ihtiyacı olan köy okullarına hediye edilmesidir.

2. Problem Durumu

Sosyo-ekonomik sebeplerden dolayı dezavantajlı bölgelerde yaşayan çocukların çeşitli ve yeterli oyun aracına ulaşamaması, bunun da çocukların bilişsel ve duygusal gelişimleri üzerinde olumsuz etkilerinin olabileceğidir.

3. Çalışmanın Amaç ve Hedefleri

3.1. Çalışmanın Amacı

- Öğrenciler kendi oyuncaklarını tasarlayabilecekler,
- Oyun aracının sadece satın alınabilen materyallerden oluşmadığı bilinci geliştirilecek,
- Kullanım süresi dolan her maddenin atık olmadığı; geri dönüştürülebilir maddelerin işlenip tekrar kullanılabileceği bilinci geliştirilecek,
- Geri dönüştürülen maddeler okul ve çevresinden toplandığı için çevre temizliği ve doğanın korunması bilinci geliştirilecek,
- Öğrenciler kendi tasarladıkları bir şeyi başkasına hediye etmenin gururunu tadacak, hediyeleşmenin her iki taraf üzerindeki olumlu etkilerini görecektir.

3.2. Çalışmanın Hedefi

Hedefler belirlenirken Bloom taksonomisinin bilişsel, duyuşsal ve psikomotor alanlarından yararlanılmıştır.

- Bilişsel alana yönelik olarak; yaratıcı düşünebilme ve bilgileri transfer edebilme, parçalara bölüp parçalar arasında ilişki kurabilme,
- Psikomotor alana yönelik olarak; ipucu seçebilme, elverişli tutum ve hareketler sergileyebilme, taklit etme, deneme yanılma, yardımcı-yardımsız yapabilme, söküp birleştirme, başkalaştırma, yeniden düzenleme ve yeni bir teknik geliştirme,
- Duyuşsal alana yönelik olarak; bilinçli tepkilerde bulunabilme, empati kurabilme, doyum sağlayabilme, değerler sistemini örgütleme ve değerleri alışkanlık haline getirme hedeflenmiştir.

4. Yöntem ve Plan

4.1.Yöntem

Gösterip yaptırma ve yaparak yaşayarak öğrenme yöntemleri kullanılmıştır.

4.2. Plan

	Başlama tarihi	Bitiş tarihi	Sorumlu	Açıklamalar
Geri Dönüşüm Oyuncak Projesi	10.10.2016	28.04.2017	Öğretmen, Müdür Yardımcısı, Şube Müdürü	

5. Uygulama

5.1. Çalışmanın Uygulanması

Projemiz yaklaşık olarak yedi ay sürmüştür. İlk altı ay içerisinde atık maddelerden oyuncaklar tasarlanmış, son bir ayda da oyuncakların sergilenmesi ve dağıtım aşaması planlanıp gerçekleştirilmiştir.

Projenin başlangıç aşamasında üzerinde çalışılabilecek, doğadan toplanmadığı sürece doğaya çok zarar verecek olan atık maddeler gerek okul çevresinden gerekse de öğrencilerin evlerinden vs. toplanıp okuldaki uygun bir yerde istiflenmiştir. Bunlar: yumurta kutusu, eskimiş çoraplar, süt kutuları, pet şişeler, su bidonları vb malzemelerdir. Bu malzemeler ile çeşitli hayvan figürleri, kara ve hava taşıtı modelleri ve zeka gelişimine katkıda bulunabilecek eğitici-öğretici ürünler tasarlanmıştır. Tasarlanan bu ürünler kendi öğrencilerimizin, velilerimizin ve mahallemizde bulunan diğer okulların öğrencilerinin görmesi açısından okulumuzun bahçesinde yapılan bir etkinlikte sergilenmiştir. Projenin son aşaması olarak da ortaya çıkan bu ürünler sosyo-ekonomik açıdan daha dezavantajlı olan köy anaokuluna teslim edilmiştir.

5.2. İzleme ve Değerlendirme

Proje neticesinde ortaya çıkan ürünlerin hangi okullarla ne şekilde paylaşılacağı hususunda İlçe Milli Eğitim Müdürlüğümüzle birlikte karar verilmiştir. Karar aşamasında anaokulu için İlçe MEM'den daha önce oyun aracı talep eden okullara öncelik verilmiştir. İlgili birim şube müdürümüzle birlikte İnsuyu İlkokulu ve Cihanbeyli Şehit Burhan Küçükkartal İlkokulu'nun bünyesindeki anasınıflarında karar kılınmıştır. İnsuyu İlkokulu'nun bu ihtiyacını karşıladığını belirlememiz üzerine oyuncakların Cihanbeyli Şehit Burhan Küçükkartal İlkokulu'na verilmesi kararlaştırılmıştır.

Cihanbeyli Şehit Burhan Küçükkartal İlkokulu Konya İli Cihanbeyli İlçesi Kütükuşağı Mahallesi'nde bulunmaktadır. Anasınıfı mevcudu 11 birinci sınıf mevcudu ise 20 dir. Kütükuşağı Mahallesi İlçe merkezine 42 km il merkezine ise 140 km uzaklıkta, temel geçim kaynağı tarım ve hayvancılığa dayanan bir mahallemizdir.

6. Sonular

- Oyuncak tasarlamak iin kullanılan malzemeler evreden toplandıėı iin evre temizliėi saėlandı,
- Oyuncak tasarlayan ėrencilerimizin yaratıcı dnme becerileri geliřmiřtir,
- Tasarlanan bu oyuncaklar bařka ėrencilerle paylařıldıėı iin paylařma ve hediyeleřme duyguları geliřmiřtir,
- Empati kurma becerileri geliřmiřtir,
- Hem tasarımcı ocuklar hem de oyuncakların paylařıldıėı ocuklar tarafından oyun aracının sadece satın alınabilecek objelerden oluřmadıėı; ellerinde bulunan herhangi bir nesnenin hayal gcnn sınırsızlıėında bir oyuncaaėa dnřebileceėi grlmřtr,
- Hem tasarımcı ėrencilerde hem de oyuncakların verildiėi ocuklarda geri dnřm bilinci ve evre bilinci oluřmuřtur,
- Mutlu olmanın en nemli yollarından birinin mutlu etmek olduėu ėrenilmiřtir.

6.1. Paydařlara saėlanan katkılar, ama ve hedeflere ulařma dzeyi

Projemiz; ėrencilerimize kazandırdıėı olumlu katkılarının yanında, iinde yer alan diėer paydařlardan olan paylařımda bulunduėumuz okulun oyuncak ihtiyaı bir nebze de olsa karřılanmıř oldu, İle Milli Eėitim Mdrlėmz oyun aracı harcamalarının bir kısmından kurtulmuř oldu, veli ve ėrencilerde her atıėın p olmadığı bilinci geliřti.

Bařlangıta 27 kiři olan sınıf mevcudu kadar oyuncak tasarlanması planlanırken bu sayı yaklaşık olarak %260 oranında ykselmiř sınıf mevcudunun zerine ıkılarak toplam 100 adet oyuncak tasarlanmıřtır.

Projemizin ilk hedefi olan biliřsel alan hedeflerine ulařılmıř ve ėrencilerimiz yaratıcı dnme becerilerini kullanarak zgn oyun araları tasarlamıřtır. İkinci hedef olan psikomotor alan hedeflerine de ulařıldıėı ortaya ıkan rnlerin aık seik ve anlaşılır olmasından grlmřtr. Son olarak duyuřsal alan hedeflerimize de ulařılmıř olup ėrencilerimiz deėerler sistemini rgtleyerek paylařma hazzını yařamıřtır.

6.2. Srdrebilirlik ve yaygınlařtırma

Projemizde oyuncakların paylařıldıėı hedef kitle ayrıca sergi esnasında oyuncakları gren diėer bileřenler farkındalık kazanarak kendi oyuncaklarını tasarlayabilecektir. Geri dnřm bilinci ve yaratıcı dnme becerisi geliřen kitlenin rettiėi bu oyuncaklar yakın evresinden bařlamak zere; komřu kyler, komřu řehirler ve hatta lke genelinde dalga dalga byyerek devam edebilir.