# OKUL ÖNCESİ EĞİTİMDE TASARIM BECERİ ATÖLYELERİNİN KULLANIMI VE EĞİTİM-ÖĞRETİM FAALİYETLERİNİN YER DEĞİŞTİRME (ROTASYON) İLKESİNE GÖRE YÜRÜTÜLMESİNE İLİŞKİN AÇIKLAMALAR

**Giriş** Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli, bireyin bilişsel, duyuşsal ve psikomotor gelişim alanlarını bütüncül biçimde ele alan, kültürel köklerle evrensel değerleri sentezleyen bir eğitim yaklaşımı sunmaktadır. Bu yaklaşımda okul öncesi dönem, yaşam boyu öğrenmenin temellerinin atıldığı kritik bir gelişim evresi olarak görülmektedir. Okulumuzda oluşturulan her bir atölye ve tasarım beceri alanları, bu modelin “değer temelli öğrenme”, “etkin katılım”, “gözlem ve deneyim yoluyla öğrenme” ilkelerini yaşama geçirmeyi hedeflemektedir.

**Kuramsal Temeller**

**Jean Piaget’nin bilişsel gelişim kuramı,**

Çocuğun aktif keşif yoluyla öğrenmesini savunur. Atölyeler bu açıdan, çocuklara çevreyle etkileşim fırsatları sunarak bilişsel şemaların gelişimini destekler.

**Lev Vygotsky’nin sosyal etkileşim kuramı,**

Öğrenmenin sosyal bir süreç olduğunu belirtir. Grup etkinliklerine dayalı atölye çalışmaları, çocukların akran öğrenmesi ve dil gelişimi açısından bu kuramla örtüşür.

**Howard Gardner’ın çoklu zekâ kuramı,**

Her çocuğun farklı öğrenme potansiyellerine sahip olduğunu vurgular. Okuldaki 11 farklı atölye, sekiz farklı zekâ alanına hitap edecek biçimde çeşitlilik göstermektedir.

**Maria Montessori’nin bireysel öğrenme yaklaşımı,**

Çocukların kendi hızlarında ilerleyebilecekleri, özgür fakat yapılandırılmış öğrenme ortamlarını savunur. Atölyeler bu anlamda Montessori pedagojisinin çağdaş bir yansımasıdır.

**Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli** de bu kuramsal temelleri günümüz değerler sistemiyle bütünleştirmiş, “bütüncül gelişim” (zihin, ruh, beden, ahlak) ve “değer temelli eğitim” ilkelerini merkeze almıştır. Bu model, yalnızca bilgi değil; ‘’erdem, bilinç, aidiyet ve üretkenlik’’ kazandırmayı hedefler.

Bu bağlamda okulumuzda oluşturduğumuz sistem ve tasarım beceri atölyeleri; farklı bir eğitim programı içeriği oluşturmayıp, mevcut okul öncesi eğitim programın uygulanmasına yönelik yöntem farklılığı teşkil etmektedir. Okulumuzdaki tasarım beceri atölyelerinin yapısı, güncel gelişmelere göre yeniden düzenlenebilir ve değişime açık bir eğitim ortamı sunma özelliği taşımaktadır.

**Geçmişten Günümüze Okul Öncesi Eğitim Müzesi**

**Amaç ve Eğitimsel Vizyon**

Okul öncesi eğitim tarihine dair bir müze alanı, çocuklara geçmişten günümüze pedagojik mirasımızı, eğitimsel evrimi, kültürel kökleri tanıtmayı amaçlar. Bu alan, çocukta zaman dizini algısı, kültürel miras bilinci ve eğitim alışkanlığına derinlik kazandırır. Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli’nin “kültürel kimlik, tarih bilinci” ekseniyle doğrudan ilişkilidir.

**İçerik ve Ortam Düzenlemesi**

* Tarihsel oyuncaklar, eski sınıf malzemeleri (tahta silgisi, karatahta tebeşir, eski kitaplar, daktilo, yazı tahtası kalemleri) koleksiyonu.
* Görsel materyaller: eski fotoğraflar, okul öncesi eğitim tarihçesi posterleri, kronoloji panoları.
* Etkileşimli köşeler: çocuklar dokunabilir replikalarla (örneğin eski okul çantası, defter, kalem).
* Rehber sistemleri: eski sınıf fotoğrafları, eski çocuk sandalyesi canlandırmaları.
* Zaman tüneli duvarı: yüz yıl önceki okul öncesi eğitimin adımları, önemli figürler, devrimler.

**Etkinlik Örnekleri**

1. Zaman Tüneli Gezintisi: Öğretmen eşliğinde çocuklar zaman tünelinde gezerek belirli dönemleri inceler ve “benim dönemim nasıl olacak?” sorusunu tartışırlar.
2. Eski Oyuncak Canlandırma: Çocuklar eski oyuncakları kullanarak oyun oynar, eski ile yeni arasında karşılaştırma yapar.
3. Sınıf Rol Oyunları: Eski eğitim metotları (örneğin noktalı defter, kalem kullanımı) canlandırılır, çocuklar deneyimleyerek farkı görünür kılar.
4. Tarih Kartları Oyunu: Kartlarla önemli tarihsel olaylar eşleştirilir, çocuklar bunların eğitimle bağlantısını bulur.
5. Müze Sergi Sunumu: Çocuklar gruplar halinde belirli bir dönemi seçer (örneğin 1950’ler), materyal seçer, kısa sunum hazırlar, diğer öğrencilere anlatır.

**Değerlendirme & İzleme**

* Çocuklar “Müze Günlüğü” tutar: hangi dönem ilgimi çekti, neden?
* Sunum becerileri, tarihsel kavrayış, sorgulama becerisi rubrik ile değerlendirilir.
* Gözlem formları: çocukların müze içi etkileşimleri, merak soruları, karşılaştırmalar izlenir.
* Aile katılımı: Belirli dönem için ailelerden anı, fotoğraf istenir, sergiye dahil edilir, çocuklarla sohbet edilir.

**Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli ile Bağlantı**

Bu atölye, çocuklara kültürel ve eğitimsel mirası tanıtır; modelin “kültürel kimlik, toplumsal hafıza” hedeflerine katkı sağlar. Eğitim sürecinin tarihsel bağlamını anlamalarına yardımcı olur. Ayrıca, geçmiş eğitim yaklaşımlarıyla günümüzdeki yenilikçi yaklaşımlar arasındaki köprüyü görerek “eğitim sürekliliği ve gelişimi” farkındalığı kazanırlar.

**Mutfak Becerileri Atölyesi**

**Amaç ve Eğitimsel Vizyon**

Mutfak becerileri atölyesi, çocuklara temel beslenme bilgisi, el becerileri (kesme, karıştırma, ölçme, sınıflama), işbirliği, hijyen bilinci ve sorumluluk kazandırmayı amaçlar. Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli’nin “hayata hazırlık, bilimsel yaklaşım” ekseni ile birleşir.

**İçerik ve Ortam Düzenlemesi**

* Çocuk boy mutfak tezgâhları veya masalar, fırın, ocak setleri, plastik mutfak gereçleri (bardak, tabak, kaşık).
* Ölçü kapları, mutfak terazisi, karıştırıcı, spatula, kesme tahtaları.
* Temizlik ekipmanları: önlük, eldiven, bulaşık bezi, sabun.
* Gıda malzemeleri (güvenli sınırlı miktarlar, paketlenmiş gıda, meyve-sebze).
* Hijyen köşesi, yiyecek hijyeni ve kuralları posterleri.

**Etkinlik Örnekleri**

1. Meyve Salatası Hazırlama: Çocuklar küçük meyveleri keser, karıştırır, paylaşır; ölçü kapları ile oran kullanımı.
2. Sebze Dilimleme Oyunu: Oyuncak sebzelerle “hazırlık” fiilini canlandırma, kesme/dilimleme pratikleri.
3. Sandviç Atölyesi: Ekmek, peynir, domates, salatalık gibi malzemelerle kendi sandviçini hazırlama.
4. Süt Ürünleri Deneyi: Yoğurt, peynir yapımı (basit mayalama deneyleri) ya da yoğurt süzme işlemi.
5. Tarif Okuma ve Uygulama: Çok basit reçeteler, ölçüler verilir, çocuklar adımları takip eder.
6. Hijyen Oyunu: Önce olmayan el hijyeni kuralları anlatılır, çocuklar oyunla (pamuklu model el, mikroplar renkli tozlarla gösterilir) deney yapar.

**Değerlendirme & İzleme**

* Her çocuk “mutfak günlüğü” tutar: bugün ne hazırladım, hangi araç gereç kullandım, ne öğrendim?
* Rubrik ile sıralama (malzemeleri hazırlama), ölçü kullanımı, hijyen farkındalığı, işbirliği, sunum becerisi değerlendirilir.
* Hazırlanan yiyecekler sınıfta paylaşılır, aileler davet edilir, sunum eşliğinde değerlendirme yapılır.
* Hijyen takip formları: çocuklar el yıkama, mutfak düzeni gibi kriterlere göre puanlanır.

**Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli ile Bağlantı**

Bu atölye, modelin “hayata hazırlık, sağlıklı yaşam, bilimsel yaklaşım” hedeflerini destekler. Çocuklar yalnızca mutfak becerisi kazanmaz, aynı zamanda beslenme bilinci, hijyen farkındalığı, ölçü ve oran kavramlarını da erken dönemde somut deneyimlerle öğrenir.

**Türkçe Dil Etkinlikleri ve Drama Atölyesi**

**Amaç ve Eğitimsel Vizyon**

Türkçe dil etkinlikleri ve drama atölyesi, dilsel becerileri (dinleme, konuşma, anlama, anlatma), sözcük dağarcığını geliştirme, özgün ifade ve empati becerilerini beslemeyi amaçlar. Drama ile dil arasındaki güçlü bağ sayesinde çocuklar, duygularını, düşüncelerini dramatik oyunlarla dışa vurur. Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli’nin “etkili iletişim becerisine sahip birey” vizyonu ile paralel çalışır.

**İçerik ve Ortam Düzenlemesi**

* Çocuk kütüphanesi ve drama sahnesinin birleştirildiği derslik tasarımı.
* Kukla sahnesi, drama kostümleri, maske ve aksesuarlar.
* Hikâye kartları, resimli hikâye kitapları, özgün yazma kartları, kelime kartları.
* Gölge drama için projektör, ses sistemi.

**Etkinlik Örnekleri**

1. Hikâye Tamamlama Oyunu: Öğretmen ya da öğrenci bir hikâye başlatır, çocuklar sırayla devam ettirir ve sonlandırır.
2. Kukla Gösterisi: Öğrenciler küçük grup kurar, verilen tema (örneğin “paylaşma”, “arkadaşlık”) doğrultusunda kukla oyunu hazırlar.
3. Rol Oynama Etkinliği: Günlük yaşamdan sahneler (örneğin “market”, “park”, “okul”) canlandırılır; çocuklara roller verilir, diyalog geliştirilir.
4. Hikâye Haritalama ve Drama: Bir hikâye okunur, olay haritası çıkarılır; çocuklar bölümlere ayrılır ve o sahneleri dramatize eder.
5. Özgün Yazım + Performans: Çocuklar kısa bir diyalog kurgular, ardından sınıfta performans sergiler.
6. Aile ve toplum katılımı çalışmaları kapsamında atölyede yetişkin misafirler ağırlanabilir, okuma yapmaları ve etkinliklere liderlik etmeleri sağlanabilir.

**Değerlendirme & İzleme**

* Öğrenci metin/diyalog portfolyoları tutulur.
* Drama performansları video ile kayıt altına alınır, izlenir ve çocuklarla birlikte analiz edilir (örneğin ses tonu, beden dili, ifade).
* Rubrik kullanılarak dil akıcılığı, ifade çeşitliliği, grup uyumu, empati kurma becerisi değerlendirilir.
* Ailelere “küçük dramatik oyun sunumu” hazırlanabilir, bu da dil becerilerinin sergilenmesine olanak tanır.

**Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli ile Bağlantı**

Bu atölye, modelin “iletişimsel zekâ ve kültürel yeterlilik” boyutunu destekler. Drama yoluyla çocuklar farklı roller, ilkeler, değerler üzerine düşünür ve empati geliştirir. Dili etkin, özgün üretken ve sosyal bir araç olarak kullanma becerisi kazanırlar. Ayrıca, ulusal kültür ögeleri (masallar, halk hikâyeleri) burada entegre edilebilir, böylece milli değerlerin içselleştirilmesine katkı sağlanır. Çocuklara kitap sevgisi ve okuma alışkanlığı kazandırılır. Kütüphane kurallarının edinimi sağlanır. Kitap paylaşımları teşvik edilir.

**Okuma Yazmaya Hazırlık Becerileri & Matematik Atölyesi**

**Amaç ve Eğitimsel Vizyon**

Bu atölye, çocukları okuma yazmaya geçiş (alfabetik farkındalık, sesletim, yazma motor becerileri) ve erken matematiksel kavramlara (sayı, şekil, örüntü, ölçme, sıralama) hazırlar. Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli’nin “akademik yeterlilik” ile “analitik düşünce” boyutlarını destekler.

 **İçerik ve Ortam Düzenlemesi**

* Alfabetik kartlar, manyetik rakamlar, büyük harfli yazı tahtaları.
* Kum, tuz tepsisi üzerinde harf-yazma pratikleri; ince motor araçlar (mandal, boncuk dizme).
* Matematik materyalleri: abaküs, bloklar, geometrik şekiller, sayaç zincirleri, ölçü kapları, teraziler.
* Oyun köşeleri: sayı kartları ile hafıza oyunu, domino benzeri oyunlar, mantık kartları.
* Butik ilkokul 1. Sınıf dersliği şeklinde dizayn (akıllı tahta, yazı tahtası, öğretmen masası).

**Etkinlik Örnekleri**

1. Kalem Rotası: Büyük harf ya da küçük harfi izleyerek parmakla, tepsi üzerinde veya kumda yazma alıştırmaları.
2. Milli Eğitim Bakanlığı’nın ders kitaplarıyla yapılacak çizgi çalışmaları.
3. Şekil Eşleştirme Oyunu: Geometrik şekilli kartlar verilir, çocuklar nesneler arasından aynı şekilleri bulup eşler.
4. Akıllı tahta yoluyla Web 2.0 araçlarının kullanımı.
5. Matematik Hikâye Kartları: Örneğin “Ali 3 elma aldı, 2’sini yedi, geriye kaç elma kaldı?” türünden hikâyeler, çocuklara sorulur, materyallerle modelleme yapılır.

**Değerlendirme & İzleme**

* Öğrencilerin çizgi çalışmaları örnekleri, harf/ses kart dizileri, sayısal işlem kartları portfolyasında tutulur.
* Rubrik ile ses tanıma, yazı farkındalığı, sayı kavramı, işlem düşüncesi değerlendirilir.
* “Matematik/Okuma Günlüğü” biçiminde günlük küçük notlar, öğrencinin zorluklarını ve gelişimini izlemeye açılır.
* Ailelerle “evdeki yazılar-matematik etkinliği” öneri listesi paylaşılır, çocuk bu etkinlikleri evde de uygulayıp belgelemiş olur.

**Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli ile Bağlantı**

Bu atölye doğrudan modelin “akademik bilgi, analitik yetkinlik” eksenini destekler. Çocuklar temel okuryazarlık ve matematik altyapısını oyunla kazanırken, aynı zamanda öğrenme süreçlerine aktif katılımcı olurlar. Modelin “öğrenci merkezli, beceri odaklı” yaklaşımı burada somut olarak uygulanır. İlkokula uyum çalışmaları, butik ‘’ilkokul dersliği’’ ortamında yapılır.

**Zeka Oyunları Atölyesi**

**Amaç ve Eğitimsel Vizyon**

Zeka oyunları atölyesi, mantıksal düşünme, problem çözme, dikkat, hafıza, stratejik düşünme, mekânsal akıl yürütme gibi bilişsel becerileri oyun yoluyla geliştirmeyi amaçlar. Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli’nin “eleştirel düşünce ve problem çözme” ekseni ile doğrudan örtüşür.

**İçerik ve Ortam Düzenlemesi**

* Satranç, dama, puzzle, Tangram, Rubik küp, blok bulmacaları, labirent oyunları, akıl kartları, mantık kartları, sudoku-benzeri oyunlar.
* Zihin jimnastiği köşesi: her gün/hafta yeni zeka oyunu tavsiyesi.
* Grup oyunları için masa grupları, bireysel oyun masaları, zemin oyun alanı.
* Tahtalar veya büyük kartlarla “günlük zeka bulmacası” panosu.

**Etkinlik Örnekleri**

1. Puzzle Yarışması: Gruplar arasında aynı puzzle’ı kim önce tamamlar? Süre, strateji ve koordinasyon önem kazanır.
2. Satranç Mini Turnuvası: Öğrenciler basit satranç taşları ile eşleştirilir, kısa turnuvalar düzenlenir.
3. Tangram ile Şekil Oluşturma: Verilen şekilleri tangram parçalarıyla oluşturma, ardından kendi biçimlerini tasarlama.
4. Labirent Tasarımı: Sokak planı veya labirent çizimi, arkadaşına çözmesi için sunma.
5. Mantık Kartları/Uygulamalar: “Hangi nesne farklıdır?” gibi mantık kartları, sıralama-zaman-zıt kavramları kartlarıyla çalışma.

**Değerlendirme & İzleme**

* Her öğrencinin “zeka oyunları portfolyosu” tutulur: çözdükleri oyunlar, strateji açıklamaları, gelişim grafikleri.
* Rubrik ile dikkat süresi, strateji tutarlılığı, problem çözme yaklaşımı (deneme-yanılma, plan yapma), grup işbirliği değerlendirilebilir.
* Haftalık “bulmaca panosu”: öğrenciler çözümlerini panoya yapıştırır, arkadaşları çözümleri inceler, yorum yapar.
* Öğretmen gözlem formları ile öğrencinin zorluk yaşadığı oyun türleri ve gelişim noktaları izlenir.

**Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli ile Bağlantı**

Bu atölye, modelin “analitik-akademik yetkinlik, eleştirel düşünce” boyutunda güçlü bir bileşen sunar. Zeka oyunları aracılığıyla çocuklar, öğrenmede pasif değil aktif rol alır; strateji üretme, planlama, alternatif çözüm üretme alışkanlığı edinir. Ayrıca, eğitsel teknoloji ile entegre edilecek dijital zeka oyunlarıyla modelin dijital yönü de desteklenebilir.

**Evcilik Oyunları & Temel Yaşam Becerileri Atölyesi**

**Amaç ve Eğitimsel Vizyon**

Evcilik oyunları ve temel yaşam becerileri atölyesi, çocukların günlük yaşam becerilerini (öz bakım, sosyal roller, sorumluluk, iş bölümü, empati) oyun içinde kazanmasını amaçlar. Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli’nin “hayata hazırlık, sosyal-duyusal yeterlilik” boyutu ile uyumludur.

**İçerik ve Ortam Düzenlemesi**

* Mutfak seti, oyuncak mutfak eşyaları, tabak, kaşık, tencere, oyuncak yiyecekler.
* Ev mobilyası oyuncakları, bebekler, fırçalar, oyuncak telefon, hasta bakım seti (ilk yardım), market kasası ve ürünler.
* Kostümler: doktor, aşçı, temizlikçi, ebeveyn rol kıyafetleri.
* Yaşam köşeleri: mutfak, salon, banyo, yatak odası, mağaza, sağlık köşesi.
* Temizlik araçları oyuncak versiyonları, giysi katlama, çamaşır merdiveni gibi simülasyon araçları.

**Etkinlik Örnekleri**

1. Mutfak Rol Oyunu: Çocuklar yemek pişirme süreci oyunuyla (menü hazırlama, malzeme seçme, servis) hem matematik, hem sosyal becerileri kullanır.
2. Market Oyunu: Stok kartları, alışveriş listeleri, para alışverişi ile market alışverişi canlandırılır.
3. İlk Yardım Rol Oyunu: Oyuncak ilk yardım setiyle basit senaryolar kurulup müdahaleler dramatize edilir.
4. Ev İşleri Sıralaması: Çamaşır yıkama, katlama, kurutma gibi işlemler oyunla simüle edilir.
5. Aile Draması: Aile bireyleri rolleriyle ev içi görev paylaşımı, buluşma-söyleşi, problem çözme canlandırılır.

**Değerlendirme & İzleme**

* Öğrenciler “yaşam becerileri günlüğü” tutar: bugün ne yaptım, ne öğrendim, ne zorlandım?
* Rubrik ile sorumluluk alma, iş bölümü, empati kurma, takım çalışması değerlendirilir.
* Ailelerle iş birliği: “evde bir görev paylaşımı oyunu” verilir, çocuk geri getirir ve okulda paylaşır.
* Atölye sonunda “mini evcilik sergisi” düzenlenir, çocuklar oyun senaryolarını ailelere tanıtır.

**Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli ile Bağlantı**

Bu atölye, çocukları sadece akademik olarak değil hayat boyu beceriler yönünden de donanımlı kılmayı amaçlar. Modelin “hayata hazırlık, sorumluluk, sosyal duyarlılık” hedeflerine hizmet eder. Ayrıca, sosyal roller ve toplumsal cinsiyet eşitliği gibi temalar da bu atölyede entegre edilebilir.

**Görsel Sanatlar Atölyesi**

**Amaç ve Eğitimsel Vizyon**

Görsel sanatlar beceri atölyesi, çocukların özgün üretkenliğini, estetik duygusunu, ince motor becerileri, plastik sanat becerileri, renk ve form algısını geliştirmeyi amaçlar. Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli’nin “sanatsal-kültürel yeterlilik” boyutunu ilerletir. Ayrıca çocukların kendi görsel dilini geliştirmesine ortam sağlar.

**İçerik ve Ortam Düzenlemesi**

* Resim materyalleri: sulu boya, guaj boya, akrilik (çocuklara uygun), pastel boya, kuru boya, fırçalar, paletler.
* Kolaj malzemeleri: dergi sayfaları, gazete kupürleri, kumaş, makas, yapıştırıcı, mukavva parçaları.
* Heykel / modelleme araçları: kil, oyun hamuru, tel, ip, geri dönüşümlü malzemeler (karton, plastik şişe parçaları).
* Tuval veya büyük boy kâğıtlar, çalışma masaları koruyucu örtü ile kaplı.
* Sergileme alanı: panolar, cam duvar, çocukların eserlerinin sergileneceği alan.

**Etkinlik Örnekleri**

1. Renk Deneysel Karışım: Temel renklerle karışımlar yapma ve ortaya çıkan renk paletlerini inceleme.
2. Doğa Kolajı: Bahçeden topladıkları yaprak, dal parçaları vs. ile kolaj tasarımı yapma.
3. Modelleme ile Yüz İfadesi: Kil ile yüz maskeleri yapma, çocukların duygularını ifade eden yüz hatları oluşturma.
4. Geri Dönüşüm Sanatı: Plastik kap, karton gibi materyalleri kullanarak heykel/fon çalışmaları oluşturma.
5. Resim + Drama Bütünleştirme: Hikâye metni okunur, çocuklar hikâyeyi sahneler ve ardından sahneleri resmeder.
6. Sanat Sergisi Projesi: Belirli bir tema (örneğin “Mevsimler”, “Gelecek Okul”) seçilir; çocuklar temaya uygun eser üretir, yıl sonunda sergilenir.

**Değerlendirme & İzleme**

* Sanat portfolyoları: her çocuk yıl içindeki eserlerini saklar, gelişim izlenir.
* Eserler metinle yorumlanır: “Bu resmi yaparken ne hissettin?”, “Renk seçimini neden yaptın?” gibi sorular sorulur.
* Sergi sırasında çocuklar kendi eserlerini tanıtır; bu sunum sırasında ifade becerisi de değerlendirilir.
* Rubrik ile özgün üretkenlik, teknik kullanım, kompozisyon becerisi değerlendirilir.

**Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli ile Bağlantı**

Bu atölye, çocukların sanatsal kimliklerini geliştirmelerine destek sağlar. Modelin “kültürel kimlik, estetik duyarlılık” ekseni burada canlanır. Ayrıca, sanat ile düşünce arasında bağlantı kurma, disiplinlerarası sınırlar aşma (örneğin fen ile sanat birleşimi: renk ışık yansıması, karışım, malzeme bilimi) mümkün hale gelir.

**Fen, Teknoloji ve Deney Atölyesi**

**Amaç ve Eğitimsel Vizyon**

Fen, teknoloji ve deney atölyesi; çocukların erken yaşta doğa bilimleri, teknolojik veri yaklaşımı, merak, araştırma ve neden-sonuç ilişkisi kurma becerilerini geliştirmeyi amaçlar. Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli’nin “araştıran, sorgulayan, yenilikçi birey” hedefi ile doğrudan ilişkilidir. Bu model çerçevesinde, çocukları sadece bilgi alanı değil aynı zamanda bilgi üreticisi olarak görürüz; bu atölye, onları küçük bilim insanları olarak konumlandırır.

**İçerik ve Ortam Düzenlemesi**

* Deney masaları (fizik, kimya, biyoloji düzeyinde kolay, güvenli deneyler).
* Mikroskop, büyüteç, düşük güçlü elektronik sensörler, basit robot setleri, kodlama oyuncakları, su sistemleri, manyetizma setleri gibi araç-gereçler.
* Açık uçlu materyaller: su, kum, kum saati, pipet, renk çözeltileri, manyetik boncuklar, mıknatıslar, LED devre modülleri.
* Deney kartları, gözlem çizelgeleri, hipotez soruları, grafik kâğıtları.

 **Etkinlik Örnekleri**

1. Renk Karışımları Deneyi: Kırmızı, mavi ve sarı sıvı boyaları eşit miktarda karıştırarak yeni renkler oluşturma; hangi karışım hangi renk verir, görsel analiz.
2. Manyetik Etki İzleme: Mıknatıs ve demir tozlarını kullanarak manyetik alan çizgilerini kağıt üzerinde gösterme.
3. Basit Devre Kurma: Pil, led ve tel ile basit devre yaparak elektrik akımı geçiren ve geçirmeyen devreler oluşturma.
4. Bitki Fotosentez Deneyi: Bitkiler üzerine ışık, su, karbondioksit değişkenlerinin etkisini gözlemleme — birkaç gün süren deneysel süreç.
5. Basit Robot / Kodlama Deneyi: Blok kodlama ile robotu belirli rotalarda hareket ettirme ya da engellerden kaçırma görevi.

**Değerlendirme & İzleme**

* Öğrenciler deney günlükleri tutar: hipotez, gözlem, sonuç, yorum.
* Atölye sonunda sınıfça yapılan “bilim panosu”nda her grubun bulguları sergilenir.
* Öğretmen rubrik formuyla; bilimsel süreç becerileri (gözlem, sınıflama, analiz, sonuç çıkarma) üzerinden değerlendirme yapar.
* Çocuklarla “soru-cevap köşesi” açılır; merak ettikleri soruları listelemeleri teşvik edilir.

 **Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli ile Bağlantı**

Bu atölye, modelin “yenilikçi-dijital-düşünen birey” vizyonuna katkı sunar. Çocuklar, teknolojik araçlarla erken tanışarak, bilimsel düşünce süreçlerine girer; bilgi tüketicisi değil üreticisi haline gelirler. Ayrıca, eleştirel düşünme, problem çözme ve disiplinlerarası bakış açısı geliştirilir. Atölye çıktılarıyla ilgili örnek portfolyolar, “Yüzyılın Maarif Okulu”’nuzda sergilenerek okulun eğitim vizyonuyla bütünleşir.

**Ses ve Ritim Çalışmaları Atölyesi**

**Amaç ve Eğitimsel Vizyon**

Ses ve ritim atölyesi, müziksel farkındalığı, ritim becerilerini, işitsel algıyı, duyu-motor koordinasyonu, dikkat ve konsantrasyonu geliştirmeyi amaçlar. Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli’nin “sanatsal ve kültürel duyarlılığa sahip birey” hedefi ile doğrudan örtüşür. Bu atölye, çocukların estetik duyarlılığını besler, duygularını ifade etme yollarını zenginleştirir.

**İçerik ve Ortam Düzenlemesi**

* Çeşitli vurmalı çalgılar: davul, tamburin, marakas, ksilofon, ritim çubukları.
* Klasik müzik aletleri tanıtımı: flüt, melodika, küçük klavye, ukulele (öğrencinin yaşına uygun).
* Ritim kartları, nota çizgileri, ses analiz görselleri.
* Ses kayıt cihazı, hoparlör sistemi, mikrofon, ritim düzenleyiciler (metronom).
* Açık alan ya da akustik düzenlenmiş bölümler; yalıtım ve rezonans kontrolü.

**Etkinlik Örnekleri**

1. Temel Vuruş Deneyi: Öğretmen belirli bir ritim tutar (örneğin 4/4 vuruş), öğrenciler bu ritmi el klaklarıyla veya vurmalı çalgılarla eşleştirmeye çalışır.
2. Ritim Takip Oyunu: Kartlarda gösterilen ritmi öğrenciler taklit eder; sesli-sessiz, hızlı-yavaş varyasyonlarla.
3. Ses Katmanı Oluşturma: Küçük gruplara ayrı ritim parçaları verilir (örneğin marakasla 1-2-3-4, davulla 1-3, ksilofonla 2-4) ve birlikte uyumlu ritim oluşturulur (poliritim).
4. Ses Ormanı: Doğadan veya okul çevresinden ses kayıtları (kuş, yaprak sürtünmesi, su sesi) getirilir; çocuklar bunları dinler ve ritme dönüştürmelerini isteriz.
5. Basit Nota Yazımı ve Okuma: Öğrenciler kendi ritim dizilerini kartlara yazar, sınıf arkadaşları okur ve çalar.

**Değerlendirme & İzleme**

* Öğrenci portfolyolarında “ritim örnekleri kayıtları” ve yorumları yer alır.
* Atölye sonunda “mini konser” düzenlenir, aileler davet edilir.
* Rubrik formuyla işitsel algı, ritim tutma, grup çalışması ve doğaçlama becerileri değerlendirilir.
* Öğrenciler arası değerlendirme: birbirlerinin ritimlerini dinleyip yorum yapma (olumlu, geliştirme önerisi).

 **Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli ile Bağlantı**

Bu atölye, modelin “sanatsal kültürel yeterlilik” boyutuna hizmet eder. Ayrıca, işitsel algı ve ritim ile mekânsal-temporal düşünme becerileri desteklenir ki bunlar STEM alanıyla da örtüşür. Çocuklar müzik aracılığıyla disiplinlerarası bağlantılar kurar; matematiksel düşünceye (ölçü, zaman, vuruş bölünmeleri) dolaylı zemin hazırlar.

**Spor Merkezi**

**Amaç ve Eğitimsel Vizyon**

Spor merkezi, çocukların motor gelişimini (ince ve kaba motor), denge, koordinasyon, esneklik, dayanıklılık, takım ruhu anlayışını geliştirmeyi amaçlar. Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli’nin “bedensel-sportif yeterlilik” ekseniyle uyumludur.

**İçerik ve Ortam Düzenlemesi**

* Yumuşak minder alanları, ip atlama, hula hoop, denge tahtaları, mini tırmanma duvarı.
* Top oyunları alanı: minik futbol, basketbol potası uygun yükseklik, masa tenisi gibi basit top oyunları.
* Jimnastik materlari, mini parkur düzenleri (slalom, engel, denge tahtası).
* Ritmik hareket köşesi: müzik eşliğinde dans, hareketlilik etkinlikleri.
* Dinlenme alanı, güvenlik zemin kaplaması.

**Etkinlik Örnekleri**

1. Parkur Yarışı: Engelli parkur kurulur (tünel, denge tahtası, koni slalom), çocuklar belirli süre içinde geçer, performans değerlendirilir.
2. Top Atma-Yakalama Oyunu: Farklı büyüklükte toplarla atma ve yakalama çalışmaları; el-göz koordinasyonunun geliştirilmesi.
3. Jimnastik Hareketleri: Basit takla, köprü, denge üzerinde yürüme gibi hareketler.
4. Takım Oyunları: Mini futbol, bayrak yarışı, ip çekme gibi takım oyunları.

**Değerlendirme & İzleme**

* Motor beceri değerlendirme çizelgeleri ile denge, atlama, koordinasyon gibi alanlar periyodik olarak ölçülür.
* Video kaydı ile performans analizleri yapılabilir.
* Öğrenciler “spor beceri günlüğü” tutar: bugün hangi hareketi yaptım, zorlandıklarım, keyif aldıklarım.
* Turnuvalar, yarışmalar düzenlenir, öğrenciler bu etkinliklerle becerilerini sergiler.
* Öğrencilerin profesyonel şekilde spor yapmaları değil, spor dallarının çeşitliliğini fark etmeleri ölçülür.

**Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli ile Bağlantı**

Bu alan, modelin “bedensel-sportif yeterlilik” boyutunu doğrudan besler. Çocukların fiziksel sağlığı, motor gelişimi ve takım kültürü bu alanda desteklenir. Ayrıca, hareketli öğrenme yaklaşımlarıyla derslerde dinamik geçişler sağlanabilir.

**Kapalı Alan Oyun Parkı**

**Amaç ve Eğitimsel Vizyon**

Kapalı alan oyun parkı, çocukların serbest oyun, sosyal etkileşim, hayal gücü, fiziksel hareket ve risk yönetimi becerilerini geliştirmeyi amaçlar. Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli’nin “oyun temelli öğrenme” yaklaşımı ile örtüşür.

**İçerik ve Ortam Düzenlemesi**

* Tırmanma ağları, salıncaklar, kaydıraklar (küçük ölçekte), yumuşak zemin kaplamaları.
* Tüneller, labirent bölümleri, tırmanma duvarları, hafif yastıklı engeller.
* Yastık blok setleri, büyük yapı blokları, tünel kule setleri.
* Güvenlik gözetim sistemi, hava sirkülasyonu.

**Etkinlik Örnekleri**

1. Serbest Oyun Zamanı: Çocuklar serbestçe park alanında dolaşır, kendi oyun senaryolarını kurar.
2. İşbirlikçi Yapı Oyunu: Büyük bloklarla çocuklar birlikte yapı kurar, iş bölümünü belirler.
3. Keşif Oyunu: Tünel ve labirentlerde saklanma, keşif, “hazinenin yerini bul” gibi oyunlar düzenlenir.
4. Gizli Yol Bulma: Park içinden bir başlangıç — bitiş noktası belirlenir, çocuklar engelleri aşarak yolu bulur.

**Değerlendirme & İzleme**

* Gözlem formları ile çocukların oyun süreci, liderlik, paylaşma, hayal gücü kullanımı izlenir.
* Çocuklar oyun günlükleri tutar: bugünkü oyunumu anlat, neler yaptım, kimle oynadım.
* Fotoğraf/video ile oyun süreçleri kaydedilir, öğretmen ile değerlendirilir.
* Aile etkinlikleri: “evde oyun parkı senaryosu” görevi verilir, çocuk evde benzer yapı kurar, fotoğrafla getirir.

**Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli ile Bağlantı**

Bu alan, modelin “oyun temelli öğrenme, sosyal-duyusal gelişim” eksenini destekler. Çocuklar oyunla öğrenir; risk toleransı, empati, paylaşma, iş birliği, problem çözme ve keşif becerileri gelişir. Ayrıca, kapalı oyun parkı sayesinde hava koşullarından etkilenmeden sürekli kullanım sağlanır.

**Genel Sonuç ve Öneriler**

**1. Zaman Planlaması & Dönüşümlü Kullanım**

* Bu 11 atölye alanı, her gün dönüşümlü kullanıma açılır.
* Her çocuk, haftada birden çok atölyeye katılarak dengeli gelişim sağlar.
* Öğretmenler arası iş birliği ile atölyeler arasında entegrasyon (örneğin fen + matematik, drama + sanat) teşvik edilir.

**2. Portfolyo ve Sergileme Kültürü**

* Her atölyede çocukların eserleri, deneyleri, performansları portfolyo olarak kaydedilir.
* Okul içinde “atölye sergi günleri” düzenlenerek, çocuklar ailelere üretimlerini sunar.
* Dijital portfolyolar hazırlanarak “Yüzyılın Maarif Okulu” veya sosyal medya profilinde paylaşılabilir.

**3. Değerlendirme Yaklaşımı**

* Rubrik temelli değerlendirme (alanlara özgü kriterlerle), nicel-nitel ölçütlerle yapılmalı.
* Öğrenci, öğretmen ve aile değerlendirmeleri birlikte kullanılarak çok yönlü geribildirim sağlanabilir.
* Süreç değerlendirme yaklaşımı hâkim olmalı; sonuçtan ziyade gelişim ve süreç izlenmeli.

**4. Eğitmen Yeterliliği ve Sürekli Mesleki Gelişim**

* Atölyeler için öğretmenlere özel eğitim (fen deneyleri, drama teknikleri, sanat atölyesi yönetimi vb.) sağlanmalı.
* Yüzyılın Maarif Modeli çerçevesinde dijital araç kullanımı, STEM yaklaşımı, entegre eğitim becerileri aktarılmalı.

**5. Model ile Uyum ve Vurgular**

* Her atölye, Yüzyılın Maarif Modeli’nin vizyonunu taşımalı: “araştıran, sorgulayan, özgün üretken, kültürel kimlik sahibi, sosyal-duyusal donanımlı bireyler.”
* Atölye içeriğinde yerel kültür, değerler, milli unsurlar (masal, halk oyunları, geleneksel sanatlar) entegre edilmeli.
* Dijital dönüşüme açık yapı (örneğin kodlama, robotik, AR/VR deneyimleri) bu atölyelerle desteklenmelidir.