

## Didaktik Senaryo

### 1. Başlık

Müzeden Eğlenceye

### 2. Anahtar Kelimeler

Turizm, rölyef, heykel, tarihi eserler, kültürel miras, dijital müze

### 3. Temel Bilgiler

**STEAM Konusu:** Teknoloji ve Tasarım, Sanat

**Okul içi çalışmalara yönelik öğretim saatlerinde öğretim senaryosu ile tipik etkileşim süresi:** 3 saat

#### **Senaryonun genel açıklaması:**

Müzeler, Tarihi kalıntılar... insan hayatında her zaman merak konusu olmuştur. Tarih, kültür, kalıntılar, anıtlar ve Müzeler. Müzikle eğlenecekler, sorularla ilgi ve merakları uyandırılacak. Teknolojiyi doğru kullanarak sanal müzeler açılacak ve ziyaret edilecek. Kil veya oyun hamuruyla sanatsal tasarım çalışmaları yapılarak ev oyunları oynanacak. Oyunun sonunda öğrenciler kendi sanat müzelerini kuracak ve sergileyecekler. Müze davetiyelerini hazırlayacak ve dağıtacak. Müzede doğru davranışı öğrenecek. Öğrendiklerini çevresiyle paylaşacak. Öz güven kazanacaklar, eserlerini müzede sergilemenin mutluluğunu ve hazzını yaşayacaklar.

Aşamalar	Sahne	Zaman
Eğlence Başlasın	Giriş aşaması	160'
BT	Uygulama aşaması	80'
Bilim - Teknoloji	Uygulama aşaması	40'

**Yaş grubu:** 7-10 yaşında

**Tahmini zorluk seviyesi:**

Çok Kolay	Kolay	İlman	Zorlu	Çok Zorlu
	X			

**Öğretim kaynakları**

**Malzeme:** Oyun hamuru, Kil ve kil şekillendirme araç ve gereçleri, Renkli kalemler, Kağıtlar, Öğrencilerin evlerinden getirdikleri özel eşyalar

**Okul altyapısı:** beyaz tahta, internet

**Harici kaynaklardan/çevrimiçi araçlardan ek materyal:** Yok

**için Farklılaştırılmış Talimat Farklı yeteneklere ve öğrenme stillerine sahip öğrenciler aynı sınıf:** Yok

**Tarafından geliştirildi:** Nurcan YANALAK

#### 4. Eğitim Sorunu

Tüm öğrenciler bir programa dahil edilerek mümkün olduğunca ders ve sanat çalışmaları yapılmaktadır. Ancak ülkemizin her bölgesindeki öğrenciler aynı fırsatlara sahip değildir. Bu durum sadece ülkemizde değil dünya çapında öğrenim gören öğrenciler için de aynıdır. Bu durum aynı zamanda bölgesel ve finansal fırsatlarla da ilgilidir. Aile ve okul kaynaklarının geziye imkan vermediği durumlarda yaratıcılık biz öğretmenlere kalıyor. Müze, tarihi ve ören yerleri gezmeye gidemeyen, müzenin ne olduğunu bilmeyen öğrenciler için bu eğlenceli etkinliği hazırladık.

#### 5. Öğrenme Hedefleri (-ler)

1. Müzedeki eserlerin korunmasının önemini kavrar.
2. Müze, sanat galerisi, ören yeri, tarihi eser vb. çevreden edinilen izlenimlerle görsel sanat tasarımları yapar.
3. Müzedeki eserlerden yola çıkarak çeşitli görsel tasarımlar yapmasının kendi kültürel birikimine katkısını tartışır.
4. Görsel çalışmalarını sergilemekten ve bu duyguyu çevresindekilerle paylaşmaktan büyük keyif alıyor.

5. Öğrendiği bilgi ve becerileri çevresiyle paylaşır.

6. Senaryonun Aşamaları		
Aşama 1		
Başlık: Eğlence Başlasın		
Kapalı	Dış mekan	Karışık
X		
Dakika cinsinden aşama süresi: 160 dakika		
Senaryo aşamasının ayrıntılı açıklaması:		
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Müzede öğrencilere Heykel adlı müzik dinletilecek. Müziğe eşlik etmeleri ve şarkı söylemeleri istenecek.</li><li>2. Tahtada müze görselleri açılacaktır.</li><li>3. Sorularla öğrencilerin ilgisi çekilecek ve merakları giderilecektir.</li><li>4. Sanal müzeler tanıtılacak ve müzeler sanal ortamda ziyaret edilecek.</li><li>5. Sanatsal tasarım çalışmaları yapılacaktır.</li><li>6. Yapılan sanat tasarımlarıyla ev oyunları oynanacaktır.</li><li>7. Müze davetiyesi hazırlanacaktır.</li><li>8. Sanat eserlerinden oluşan bir müze oluşturulacak ve müze hazırlanıp sergilenecektir.</li></ol>		
Etkinlik sayfaları: Yok		
Aşama 2		
Başlık: BT		
Kapalı	Dış mekan	Karışık
X		
Dakika cinsinden aşama süresi: 80 dakika		
Senaryo aşamasının ayrıntılı açıklaması:		
Müze etkinliğine dikkat çekmek ve öğrencileri heyecanlandırmak amacıyla "Müzedeki Heykeller" şarkısı eşliğinde dans etmeleri istenecek.		

Şarkı hakkındaki düşüncelerini arkadaşları ve öğretmeniyle paylaşıyor.  
Sanal müze siteleri akıllı tahtadan açılacaktır. Öğrencilere bu yerlere nasıl girecekleri ve müzeleri nasıl gezecekleri gösterilecek.  
Öğrencilere sanal müze turu yapılacak.  
Günlük yaşam becerilerine ilişkin görseller göstererek. Bu görseller hakkında yorum yapmaları istenecektir.  
Öğrencilerden hatırladıkları eşyalardan ilham alarak kil ve renkli hamurlarla sanat eserleri yaratmaları istenecek.

NOT: Okulda müze yapılması için kendileri için anlam taşıyan eşyalarını yanlarında getirmeleri istenecektir.

<https://www.youtube.com/watch?v=fFdAPc-e2uQ> Onur EROL heykel  
<https://sanalmuze.gov.tr/>

<https://www.youtube.com/watch?v=sqT2ANOH3yU>

ETKİNLİK SAYFALARI:

<https://www.tatilsepeti.com/dunyada-gezebileceginiz-online-muzeler>

[https://www.ntv.com.tr/galeri/seyahat/evden-cikmadan-gezebileceginiz-33-sanal-muze,wmKVmKrrPkeSY6FC8SOaIQ/ezYdp565U0i8Bapt\\_6OSHA](https://www.ntv.com.tr/galeri/seyahat/evden-cikmadan-gezebileceginiz-33-sanal-muze,wmKVmKrrPkeSY6FC8SOaIQ/ezYdp565U0i8Bapt_6OSHA)









Etkinlik sayfaları: Yok

### Aşama 3

**Başlık:** Bilim - Teknoloji

Kapalı	Dış mekan	Karışık
X		

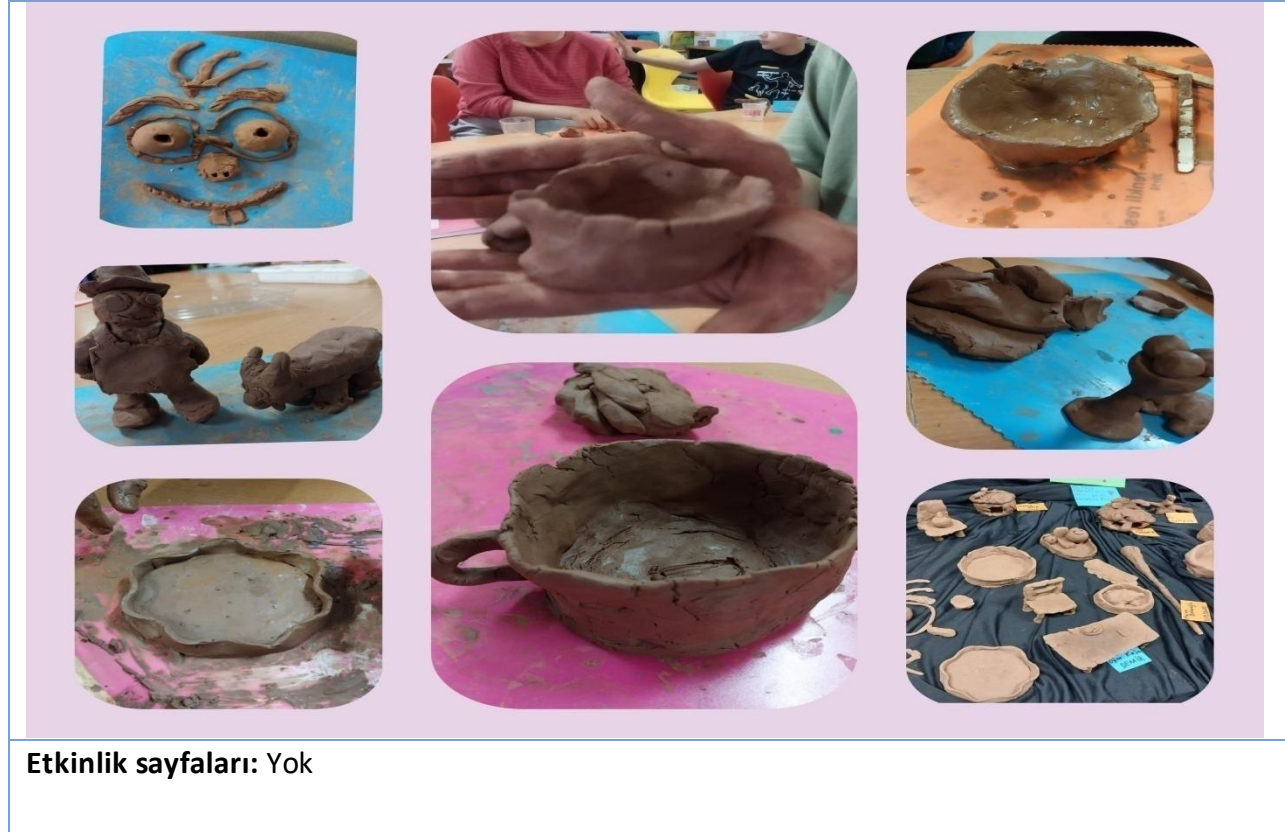
**Dakika cinsinden aşama süresi:** 40 dakika

**Senaryo aşamasının ayrıntılı açıklaması:**

Kilin ana hammaddesini ve içeriğini tanır.  
Oyun hamurunu tanır. Sağlıklı olanı ve olmayanı ayırt eder.  
Doğal ve doğal olmayan maddeleri yakından tanır. Kendisine en uygun etkinlik materyalini seçer. Şekillendirme araç ve gereçlerini hazırlayarak çalışma ortamını hazırlar.  
Öğretmen rehberliğinde özgün sanat eserleri yaratır.  
Sanatsal tasarımlarıyla evcilik oynuyor.  
Oyunlarından, yaptığı tasarım ve objelerden oluşan bir okul müzesi sergisi açıyor.

<https://www.youtube.com/watch?v=HH8A8UCDbvE>





## 7. Değerlendirme Metodolojisi

### EK.1 Akran Değerlendirme Formu

Your Classmate to Evaluate:.....	Date: ...../...../.....		
Attitudes and Behaviors to be Evaluated	Always	Sometimes	Never
Participation in the event is voluntary.			
He/She always fulfills her duty.			
He/She is respectful of her friends' opinions.			
It collects and presents information from different sources.			
He/She uses positive language when warning her friends.			
Likes to work collaboratively.			
Does not waste materials when using them.			
Is careful and meticulous when using tools and equipment.			
Follows classroom rules.			
Pays attention to own and class safety.			

## EK:2 Öz Değerlendirme Formu

### SELF EVALUATION FORM

EVENT NAME: .....

Date:../../.....

Student Name Surname:

1. What did I learn in this event?

.....

2. What did I do well?

.....

3. In which subject and why did I have difficulty?

.....

4. Where did I need help?

.....

5. In which area should I improve myself?

.....

6. What are my strengths and weaknesses?

.....

7. What will I do differently in my future work?

.....

## 8. Öğretmen için Ek Kaynaklar



<https://www.youtube.com/watch?v=zQeROUdJ2Qo&t=7s>