

**Konu:** GEN Koleji Anaokulu 2022-2023 eğitim yılı STEAM Projeleri

Sayın Velimiz,

STEAM olarak ifade ettiğimiz kavram Science (Bilim), Technology (Teknoloji), Engineering (Mühendislik), Arts (Sanat) , Mathematics (Matematik) disiplinlerinden oluşan disiplinler arası bir yaklaşımdır. Okulumuzda gerçekleştirdiğimiz STEAM temelli eğitim programımızda öğrencilerimize çok yönlü kazanımlar sunarken 21.yüzyıl becerilerini geliştirmeyi amaçlıyoruz.

GEN Koleji Anaokulunda gerçekleştirdiğimiz STEAM projelerinde ve etkinliklerinde; öğrencilerimizin merak duygusunu geliştirmeyi, eleştirel ve yaratıcı düşünme becerisi kazanmalarını, matematik bilgilerini kullanarak mühendislik becerileri ile tanışmalarını, yeni fikirler ve farklı bakış açıları geliştirerek problemlere inovatif (yenilikçi) çözümler sunmalarını hedefliyoruz. Bununla birlikte türetken olmalarını diğer bir deyişle tüketirken üretmeleri, yaparak yaşayarak öğrenmeleri, öğrencilerin sıralı komutları takip ederek parçaları birleştirmeleri, verilen yönergeyi takip edebilmeleri, el – göz koordinasyonunu geliştirmeleri amacıyla kendi ürünlerini tasarlamalarına fırsat veriyoruz. Tüm bu kazanımlarıyla beraber STEAM çalışmaları ile öğrencilerimizin etkin takım çalışması ile iletişim ve sosyal becerilerini geliştirmesini, ortaya koyduğu ürün ile başardığını hissetmesini, potansiyelini gerçekleştirip özgüven kazanmasını amaçlıyoruz.

İlki Ocak ayında tamamlanan STEAM projeleri kapsamında, öğrencilerimiz sene sonuna kadar kendilerine özel, bireysel setler olarak hazırlanmış toplam 6 adet STEAM projesi gerçekleştirecektir. Bu süreçte, öğrencinizin okulda hangi STEAM projesini nasıl gerçekleştirdiğini görebilmek ve çocuğunuzla evde aynı projeyi tekrar yapabilmek için [gengezegeni.com](http://gengezegeni.com) adresinde yer alan GEN Gezegeni platformuna girip, DERSLER gezegeninden DİJİTAL ÜYELİK başlığını tıklamanızı ve EDUCATHUB'ı seçerek sizinle aşağıda paylaşılan kullanıcı adı, şifre ve okul bilgisini girmelisiniz. Giriş yaptıktan sonra sayfanın sol tarafındaki ders modülünden HUB derslerine tıklayarak karşınıza çıkan ünitelerden okulöncesi STEMBOX' a tıklayıp içeriklere erişim sağlayabilirsiniz.

#### **EDUCATHUB Giriş Bilgileri**

Kullanıcı adı: Öğrenci TC Kimlik Numarasının Son 4 Hanesi

Şifre: 12345678

Kurum Adları: GEN KOLEJİ ATAŞEHİR / GEN KOLEJİ ÜMRANIYE

Bilginize sunar, iyi günler dileriz.

GEN Koleji Anaokulu Eğitim Koordinatörlüğü



educat  
hub



Sayın Velimiz, STEAM (Science - Technology - Engineering Arts- Mathematics) disiplinler arası bir öğrenim yaklaşımıdır.

Okulumuzda gerçekleştirdiğimiz STEAM atölyesinde çocuklara yeni bir bakış açısı kazandırmayı, "kendin yap" mantığı ile çocukları tüketimden çok üretime yönlendirmeyi, yaratıcılıklarını geliştirmeyi, yaparak yaşayarak öğrenmeleri, öğrencilerin sıralı komutları takip ederek robot parçalarını birleştirmeleri, verilen yönergeyi takip edebilmeleri, el - göz koordinasyonunu geliştirmeleri, üretmek, sorgulayarak, dokunarak, deneyerek ve gözlemleyerek kendi ürünlerini tasarlamalarına fırsat vermektir.

## Proje-1: RESSAM ROBOT

**Projede Kullanılan Malzemeler:** 2 adet Pil, 1 adet motor, 1 adet pil yuvası, 1 adet ahşap hayvan figürü, 3 adet boyama kalemi ve 1 adet ahşap pervane.

Bu ay gerçekleştirmiş olduğumuz STEAM atölyesinde "Ressam Robot" projesini yaptık.

**Projemizin 1.** Bölümünde öncelikle "Nokta" hikayesini akıllı tahtadan dinledik. Hikayemiz bittikten sonra hikaye ile ilgili soru cevap etkinliği yaptık. Ardından örüntü nedir? Videosunu izledik ve örüntü tamamlama çalışma sayfası yaptık.

**Projemizin 2.** Bölümünde "Paul Signac" ' in hayatını anlatan videoyu izledik. Etkinliğin devamında noktaları birleştirerek resim oluşturma çalışması yaptık. Ardından renkli oyun hamurları ile küçük noktalar yapıp çeşitli figürler oluşturduk.

**Projemizin 3.** Bölümünde öğrencilere ressam robot yapacağımızı söyledik pil, motor, pil yuvası ahşap hayvan figürü, boyama kalemleri ve ahşap pervane malzemelerini öğrencilere verdik. Kullanacağımız malzemelerin neler olduğu ve nasıl nerelerde kullanıldığı hakkında konuştuk. Öğrencilerimizden verdiğimiz yönergeler doğrultusunda kendi ressam robotlarını tasarlamalarına fırsat verdik.

Son aşamada tüm öğrencilerimiz kendi tasarladıkları Ressam Robotlarını çalıştırdı ve keyifli bir STEAM dersi gerçekleştirmiş olduk.

