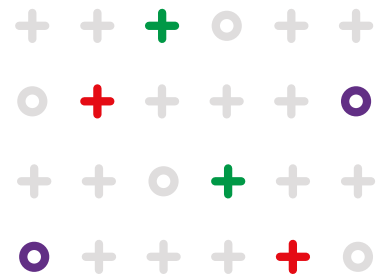




Öz Değerler Etkinlikleri



Genel Bakış

FIRST®'in Duyarlı Profesyonellik ve Arkadaşça Rekabet felsefelerini Öz Değerlerimiz aracılığıyla hayata geçiriyoruz:



KEŞİF

YENİ BECERİLER VE FİKİRLER KEŞFEDERİZ.

Sayfa 3-5



YENİLİKÇİLİK

SORUNLARI ÇÖZMEK İÇİN YARATICILIĞIMIZI VE AZMİMİZİ KULLANIRIZ.

Sayfa 6-8



ETKİ

DÜNYAMIZI DAHA İYİ BİR YER HALİNE GETİRMEK İÇİN ÖĞRENDİKLERİMİZİ UYGULARIZ.

Sayfa 9-11



KAPSAYICILIK

BİRBİRİMİZE SAYGI DUYAR VE FARKLILIKLARIMIZI KUCAKLARIZ.

Sayfa 12-14



TAKIM ÇALIŞMASI

BİRLİKTE ÇALIŞTIĞIMIZDA DAHA GÜÇLÜYÜZ.

Sayfa 15-17

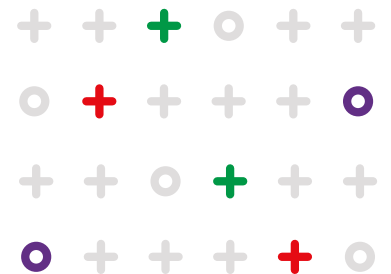


EĞLENCE

YAPTIKLARIMIZDAN KEYİF ALIR VE BAŞARILARIMIZI KUTLARIZ.

Sayfa 18-20

Bu kitapçık, sizin ve takımınızın Öz Değerleri geliştirmesine ve uygulamasına yardımcı olacak etkinlikler içerir. İlerlemenizi kaydetmek için takımınızın *Mühendislik Defteri*'ni kullanabilirsiniz.





Etkinlik 1

KEŞİF

🔍 Bu etkinliği tamamlayın ve rehber soruları yanıtlayın.

FIRST LEGO League'in dünyanın dört bir yanında uygulandığını biliyor muydunuz? *FIRST* LEGO League takımlarının kaç ülkede bulunduğunu araştırın. Bu ülkelerden en az üçünü seçin ve o ülkelerde konuşulan dilde "Merhaba" demeyi öğrenin.

Aynı dillerde "Benim adım..." demeyi de öğrenin.

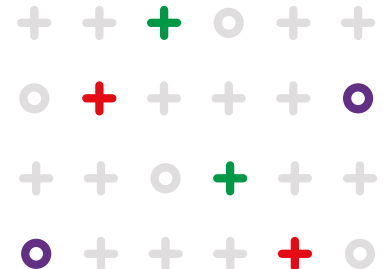


KEŞİF

YENİ BECERİLER VE FİKİRLER KEŞFEDERİZ.

REHBER SORULAR

- *FIRST* LEGO League'in dünya genelinde nerelerde düzenlendiğini gösteren bir haritayı nerede bulabilirsiniz?
- Çeviri yaparken en güvenilir bulduğunuz kaynaklar hangileriydi?
- Başka hangi yararlı ifadeleri çevirebilirsiniz?





Etkinlik 2

KEŞİF

👉 Bu etkinliği tamamlayın ve rehber soruları yanıtlayın.

FIRST LEGO League'in dört bölümünü (robot oyunu, robot tasarımı, öz değerler ve proje) öğrenin. Takımlar turnuvalarda bu bölümlerin her biri için neler yapar?

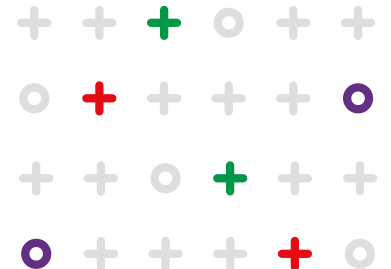


KEŞİF

YENİ BECERİLER VE FİKİRLER KEŞFEDERİZ.

REHBER SORULAR

- Daha önce bir turnuvaya katılmış takım tanıyor musunuz?
- Bir turnuvaya katılacak olsaydınız, neler yapmanız ve nasıl hazırlanmanız gerekirdi?





Etkinlik 3

KEŞİF

👉 Bu etkinliği tamamlayın ve rehber soruları yanıtlayın.

Bir STEM uzmanıyla röportaj yaparak bu meslek için gerekli eğitim, günlük yapılan işler, alanın gelecekteki yönelimleri ve yararlı olabilecek diğer konular hakkında daha fazla bilgi edinin.

Röportaj yapmak istediğiniz bir uzman seçin ve ona sormak üzere bir soru listesi hazırlayın.

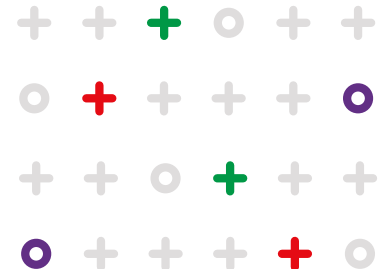


KEŞİF

YENİ BECERİLER VE FİKİRLER KEŞFEDERİZ.

REHBER SORULAR

- Bu STEM mesleği hakkında neler öğrenmek istiyorsunuz?
- Öğrendiğiniz bilgiler sezon temasıyla ilişkili mi?
- Bu bilgileri takımınızın projesinde veya robot oyunu stratejisinde kullanabilir misiniz?





Etkinlik 1

YENİLİKÇİLİK

➡ Bu etkinliği tamamlayın ve rehber soruları yanıtlayın.

Bir nesneyi zeminde belirlediğiniz bir alana ulaştırmanın kaç farklı ve yaratıcı yolunu bulabilirsiniz?

Bir nesne seçin (örneğin armut koltuk, tenis topu veya misket) ve bant kullanarak zeminde bir hedef alan belirleyin.

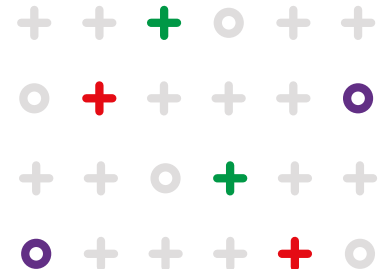


YENİLİKÇİLİK

**SORUNLARI ÇÖZMEK İÇİN
YARATICILIĞIMIZI VE
AZMİMİZİ KULLANIRIZ.**

REHBER SORULAR

- İki gruba ayrılın. Hangi grubun daha fazla çözüm yolu bulabileceğini deneyin.
- İki grup da aynı çözümleri mi düşündü?
- Bu etkinliği gerçekleştirirken hangi malzemeleri kullandınız?
- Her grup kaç farklı çözüm yolu buldu?



Etkinlik 2

YENİLİKÇİLİK

🕒 Bu etkinliği tamamlayın ve rehber soruları yanıtlayın.

Hikaye anlatmak da yenilikçiliktir! Grubunuzla birlikte takım olarak bir hikaye anlatma çalışması yapın.

Bir kişi bir cümle söyleyerek hikayeyi başlatsın. Ardından sırayla herkes hikayeye yeni bir cümle eklesin. Birbirinizin fikirlerinden yola çıkarak hikayeyi geliştirin ve ne kadar yaratıcı olabileceğinizi keşfedin.

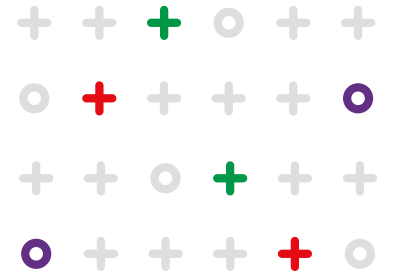


YENİLİKÇİLİK

**SORUNLARI ÇÖZMEK İÇİN
YARATICILIĞIMIZI VE
AZMİMİZİ KULLANIRIZ.**

REHBER SORULAR

- Takımınızın hikayesi hangi konuları içerecek?
- Etkinliği biraz daha zorlaştırmak için hikayenizi alfabetik sırayla oluşturmayı deneyin. İlk kişi "A" harfiyle başlayan bir kelime kullansın, sonraki kişi "B" harfiyle devam etsin. Bakalım alfabede ne kadar ilerleyebileceksiniz!





Etkinlik 3

YENİLİKÇİLİK

👉 Bu etkinliği tamamlayın ve rehber soruları yanıtlayın.

Takım çalışması hayalleri gerçeğe dönüştürür! Takım arkadaşlarınızla birlikte bir şeyler inşa edebilir misiniz?

Herkes bir LEGO tuğlası (veya başka bir inşa malzemesi) alsın. Sırayla, elinizdeki tuğlayı ortak tasarımınıza ekleyin. Her turda bir kişi yalnızca bir parça eklesin ve tasarımınızı birlikte geliştirmeye devam edin.

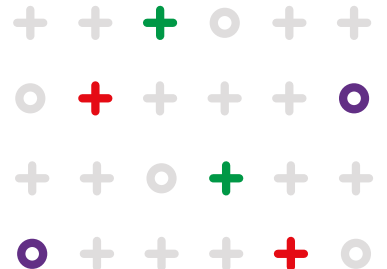


YENİLİKÇİLİK

**SORUNLARI ÇÖZMEK İÇİN
YARATICILIĞIMIZI VE
AZMİMİZİ KULLANIRIZ.**

REHBER SORULAR

- Tasarımınızın tamamlandığına nasıl karar vereceksiniz?
- Rastgele bir tasarım oluşturmak yerine, birbiriyle uyumlu bir yapı ortaya çıkarmak için nasıl iş birliği yapabilirsiniz?
- Tasarımınızı birlikte geliştirip iyileştirmek için Mühendislik Tasarım Sürecini kullanabilir misiniz? Bu süreç, birlikte çalışma şeklinizi nasıl daha iyi hale getirebilir?





Etkinlik 1

ETKİ

➔ Bu etkinliği tamamlayın ve rehber soruları yanıtlayın.

Bu sezonun robot oyunu görevlerinden birini seçin. Bu görevin sezon temasıyla nasıl bağlantılı olduğunu ve takımları nasıl bir etki yaratmaya teşvik ettiğini düşünün. Bu görevi çözmek için kullanabileceğiniz farklı yöntemler üzerine fikir üretin.

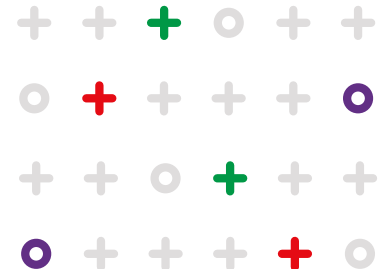


ETKİ

DÜNYAMIZI DAHA İYİ BİR YER HALİNE GETİRMEK İÇİN ÖĞRENDİKLERİMİZİ UYGULARIZ.

REHBER SORULAR

- Bu görevin gerçek hayattaki bir örneğini nerede görebilirsiniz?
- İki takıma ayrılın. Her takım görev için kendi çözümünü geliştirsin. Ardından diğer takımla çözümlerinizi paylaşın ve birbirinize geri bildirim verin.
- Aldığınız geri bildirimlerden yararlanarak çözümünüzü geliştirin. Geliştirdiğiniz çözümlerden herhangi biri proje fikrinize katkı sağlayabilir mi?





Etkinlik 2

ETKİ

➔ Bu etkinliği tamamlayın ve rehber soruları yanıtlayın.

Etki yaratmak, dünyamızı daha iyi bir yer haline getirecek olumlu değişimler oluşturmakla ilgilidir. Bu seneki sezon teması nasıl bir etki yaratmayı amaçlıyor?

Geçmiş sezonlardan birinin temasını araştırın. Bu tema, takımları olumlu bir etki yaratmaya sizce nasıl teşvik ediyor?

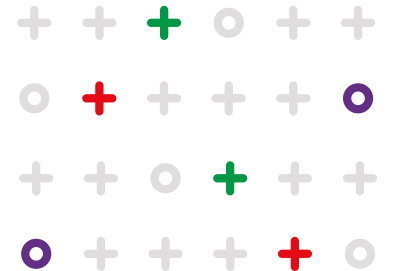


ETKİ

DÜNYAMIZI DAHA İYİ BİR YER HALİNE GETİRMEK İÇİN ÖĞRENDİKLERİMİZİ UYGULARIZ.

REHBER SORULAR

- Sezon teması, takımlardan hangi sorunlara çözüm bulmalarını istiyor?
- Takımlar, projeleriyle dünyada nasıl olumlu bir değişim yaratabilir?





Etkinlik 3

ETKİ

➔ Bu etkinliği tamamlayın ve rehber soruları yanıtlayın.

Yaşadığınız çevreye katkıda bulunabileceğiniz yolların bir listesini hazırlayın ve küçük bir gönüllülük çalışması gerçekleştirin. Bu çalışma, öğretmeninize olumlu bir not bırakmak veya mahallenizdeki bir parkta çöpleri toplamak kadar basit olabilir.

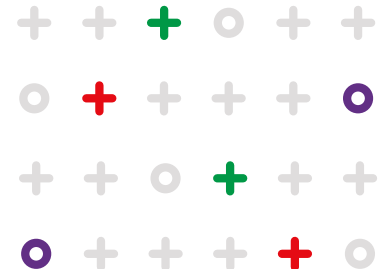


ETKİ

DÜNYAMIZI DAHA İYİ BİR YER HALİNE GETİRMEK İÇİN ÖĞRENDİKLERİMİZİ UYGULARIZ.

REHBER SORULAR

- Olumlu değişimler yaratmak için yapabileceğiniz küçük şeyler nelerdir?
- Fikirleriniz kimlere yardımcı olabilir?
- Bu projelerden birini tamamlamak için hangi adımları atmanız gerekir?





Etkinlik 1

KAPSAYICILIK

🕒 Bu etkinliđi tamamlayın ve rehber soruları yanıtlayın.

Arkadaşlarınız, aileniz veya takım arkadaşlarınızla bir araya gelerek birlikte bir şeyler inşa edin. Herkes aynı sayıda parçayla başlasın (parçaların aynı olması gerekmez) ve birlikte özgün bir tasarım oluşturmak için çalışın.

Benzer inşa malzemeleriyle başlamış olsanız bile, ortaya çıkan tasarımlar birbirinden çok farklı olabilir.

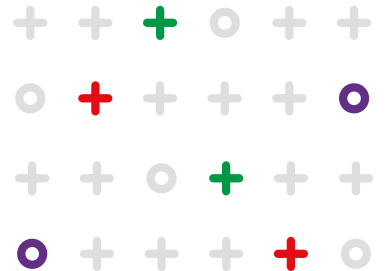


KAPSAYICILIK

BİRBİRİMİZE SAYGI
DUYAR VE
FARKLILIKLARIMIZI
KUCAKLARIZ.

REHBER SORULAR

- Tasarımlarınızı karşılaştırın. Birbirlerinden hangi yönleriyle farklılar?
- Hangi yönleriyle benzerler?
- Bunun kapsayıcılıkla nasıl ilişkili olduğunu düşünün. Diğer insanların sizden farklı fikirleri ve deneyimleri vardır. Farklılıklarımızı nasıl kutlayabiliriz?





Etkinlik 2

KAPSAYICILIK

👉 Bu etkinliđi tamamlayın ve rehber soruları yanıtlayın.

Takımların her sezon robot oyununa nasıl katıldığını düşünün. Oyunu herkes için daha erişilebilir hale getirmenin yolları üzerine fikir üretin. Fikirlerinizi deneyin. Herkesin oyuna daha iyi dahil olabilmesi için neleri farklı yapabilirsiniz?

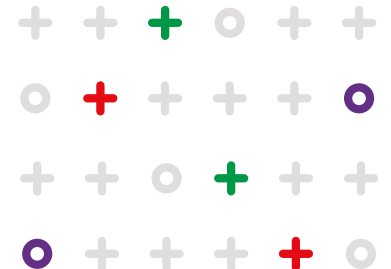


KAPSAYICILIK

BİRBİRİMİZE SAYGI
DUYAR VE
FARKLILIKLARIMIZI
KUCAKLARIZ.

REHBER SORULAR

- Bir başkasının robot oyununu daha kolay oynayabilmesi için neler yapabilirsiniz?
- Fikirleriniz herkes için faydalı olabilir mi?





Etkinlik 3

KAPSAYICILIK

👉 Bu etkinliđi tamamlayın ve rehber soruları yanıtlayın.

Takım arkadaşlarınızla birlikte LEGO tuğlalarını kullanarak bir araç tasarlayın. Herkes bir parça seçsin ve bu parçanın tasarıma nasıl ekleneceđine karar versin. Aracınız tamamlanana kadar sırayla parça eklemeye devam edin. Herkesin fikrinden yararlanarak ortak bir tasarımı nasıl ortaya çıkarabilirsiniz?

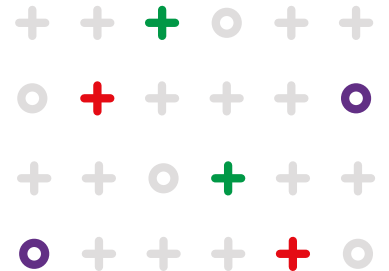


KAPSAYICILIK

BİRBİRİMİZE SAYGI
DUYAR VE
FARKLILIKLARIMIZI
KUCAKLARIZ.

REHBER SORULAR

- Herkesin fikrinin dikkate alınmasını nasıl sağlayabilirsiniz?
- Herkesin çalışmaya katkıda bulunmasını nasıl sağlayabilirsiniz?
- Herkesin ortaya koyduđu fikirleri nasıl takip edebilirsiniz?





Etkinlik 1

TAKIM ÇALIŞMASI

👉 Bu etkinliği tamamlayın ve rehber soruları yanıtlayın.

Arkadaşlarınız veya takım arkadaşlarınızla, hiç konuşmadan belirli bir sıraya girmeye çalışın.

Örneğin alfabetik sıraya göre, boy uzunluğuna göre veya doğum günlerinize göre sıralanabilirsiniz.

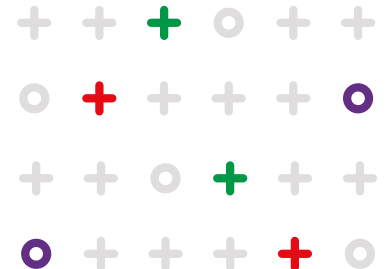


TAKIM ÇALIŞMASI

**BİRLİKTE
ÇALIŞTIĞIMIZDA DAHA
GÜÇLÜYÜZ.**

REHBER SORULAR

- Birbirinizle konuşmadan nasıl iletişim kurabilirsiniz?
- İletişim kurmak için kaç farklı yöntem düşünebilirsiniz?
- İyi iletişim kurmak, takımınızın daha uyumlu çalışmasına nasıl yardımcı olabilir?





Etkinlik 2

TAKIM ÇALIŞMASI

🕒 Bu etkinliği tamamlayın ve rehber soruları yanıtlayın.

Gözlerinizi kapatın ve bir arkadaşınızın veya takım arkadaşınızın yönlendirmeleriyle LEGO tuğlalarını ya da başka inşa malzemelerini kullanarak bir şeyler inşa edin. Siz gözlerinizi açmadan, arkadaşınız yalnızca sözlü yönergeler vererek hangi parçaları kullanacağınızı ve bu parçaları nereye yerleştireceğinizi anlatsın.

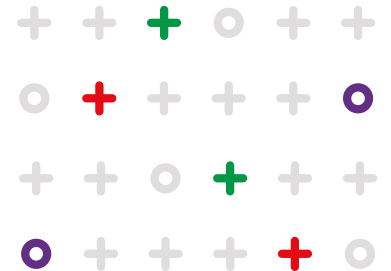


TAKIM ÇALIŞMASI

**BİRLİKTE
ÇALIŞTIĞIMIZDA DAHA
GÜÇLÜYÜZ.**

REHBER SORULAR

- İşe, gözleriniz kapalıyken inşa etmesi çok zor olmayacak bir şey düşünerek başlayın (örneğin bir ev, çiçek veya araba). Pratik yaptıkça daha karmaşık tasarımlar inşa etmeyi deneyin.
- Takım arkadaşlarınızın yönergelerinizi daha kolay anlaması için onlarla nasıl iletişim kurabilirsiniz?





Etkinlik 3

TAKIM ÇALIŞMASI

➡ Bu etkinliği tamamlayın ve rehber soruları yanıtlayın.

Yapmayı iyi bildiğiniz ve bir takım arkadaşınıza öğretebileceğiniz bir becerinizi düşünün. Bir arkadaşınızla veya takım arkadaşınızla eşleşin ve bu beceriyi ona öğretin.

Aşağıdaki alana, birbirinizle paylaştığınız ipuçlarını ve birbirinizden öğrendiğiniz becerileri yazın.

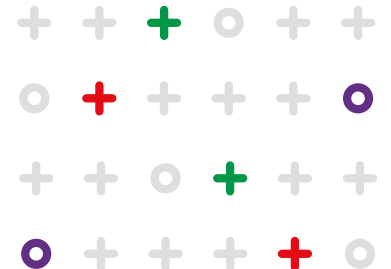


TAKIM ÇALIŞMASI

**BİRLİKTE
ÇALIŞTIĞIMIZDA DAHA
GÜÇLÜYÜZ.**

REHBER SORULAR

- Takım arkadaşlarınızın öğrenmesini nasıl kolaylaştırabilirsiniz?
- Takım arkadaşlarınıza yeni bir beceri öğretirken iyi bir takım çalışması neden önemlidir?
- Takım arkadaşlarınızın farklı öğrenme biçimlerine göre öğretme şeklinizi nasıl uyarlayabilirsiniz?





Etkinlik 1

EĞLENCE

➡ Bu etkinliği tamamlayın ve rehber soruları yanıtlayın.

Arkadaşlarınızı veya takım arkadaşlarınızı en sevdiğiniz dans hareketini yapacak şekilde yönlendirin! Tıpkı robotunuzu kodlarken olduğu gibi, dans hareketinin nasıl yapılacağını adım adım anlatan yönergeler hazırlayın.

Adımları aşağıdaki alana yazın. Ardından sırayla birbirinizin yönergelerini uygulayarak ne kadar işe yaradıklarını deneyin.

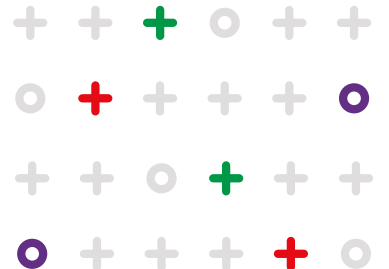


EĞLENCE

YAPTIKLARIMIZDAN
KEYİF ALIR VE
BAŞARILARIMIZI
KUTLARIZ.

REHBER SORULAR

- Aklınıza hangi dans hareketleri geliyor?
- Yönergelerinizi nasıl daha anlaşılır hale getirebilirsiniz?
- Hareketleri bir şarkının ritmine ve temposuna uygun olacak şekilde nasıl programlayabilirsiniz?





Etkinlik 2

EĞLENCE

🕒 Bu etkinliği tamamlayın ve rehber soruları yanıtlayın.

Takımınız için bir maskot tasarlayın! Maskotunuzun neyi temsil etmesini istediğinizi düşünün. Maskotunuz takımınızla ve Öz Değerlerle nasıl bir bağlantı kuruyor?

Maskotunuz için bir kostüm tasarlayın. Tasarımınızı çizebilir, dijital ortamda hazırlayabilir veya elinizdeki malzemeleri kullanarak gerçeğe dönüştürebilirsiniz.

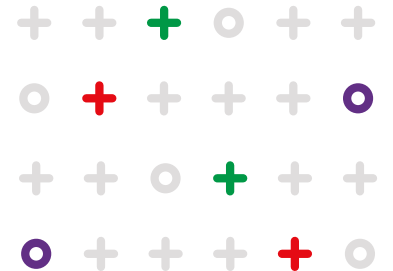


EĞLENCE

YAPTIKLARIMIZDAN
KEYİF ALIR VE
BAŞARILARIMIZI
KUTLARIZ.

REHBER SORULAR

- Maskotlar neyi temsil eder? Ne amaçla kullanılırlar?
- Maskotunuzun bir adı olacak mı?
- Başkalarının, takımınızın maskotu hakkında neleri bilmesini istersiniz?





Etkinlik 3

EĞLENCE

👉 Bu etkinliği tamamlayın ve rehber soruları yanıtlayın.

Takımınıza özel ödüller oluşturun! Her takım üyesinin öne çıkan ve takdir edilmeyi hak eden özelliklerini düşünün. Hangi ödülleri vereceğinize ve bu ödüllerin kimlere verileceğine takım olarak karar verip bir liste hazırlayın.

Ödülleriniz için kağıt üzerinde veya dijital ortamda sertifikalar hazırlayabilir, LEGO tuğlalarını kullanarak kupalar tasarlayabilirsiniz!

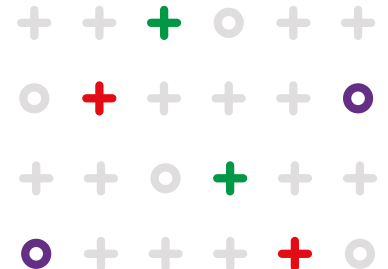


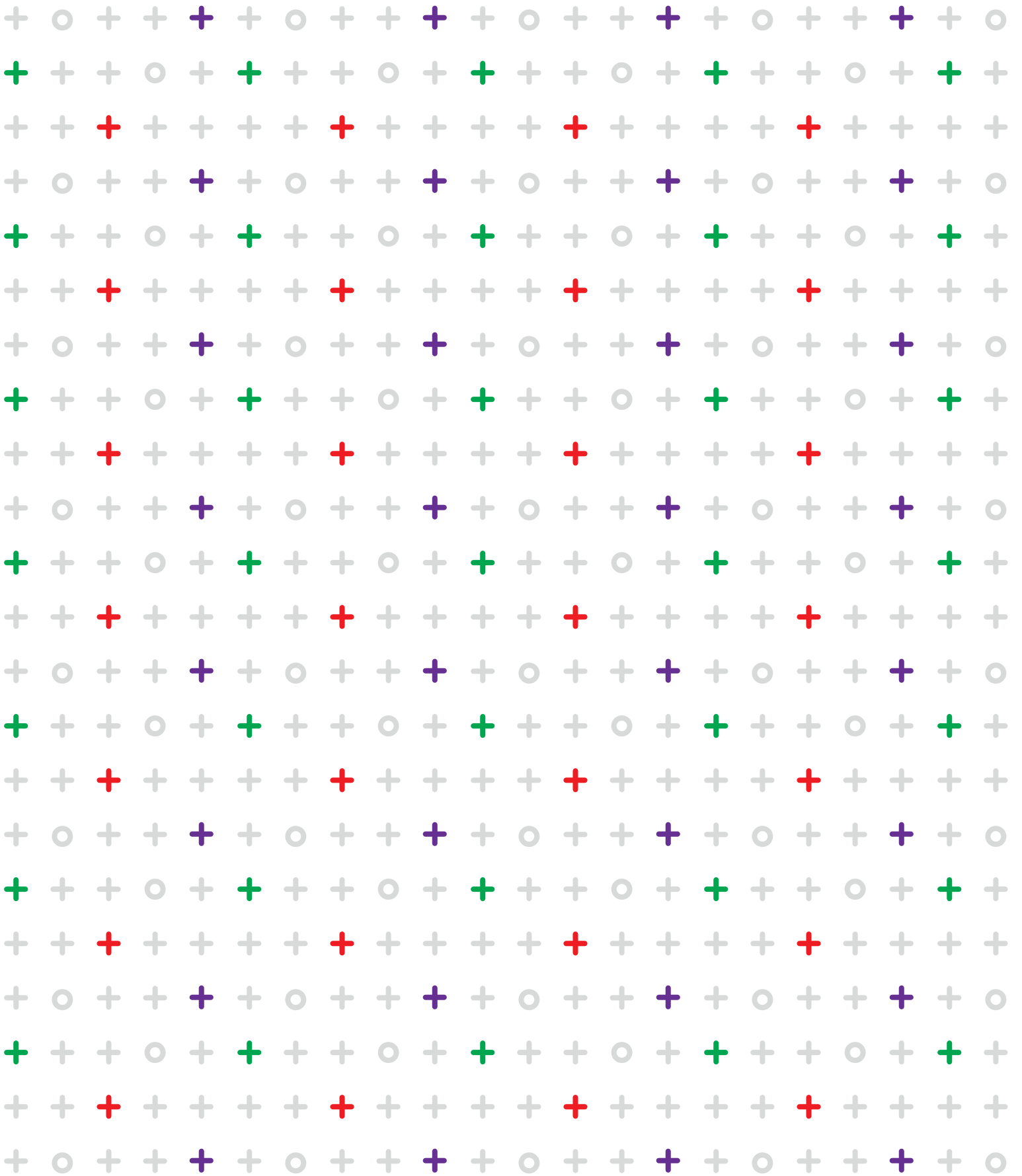
EĞLENCE

**YAPTIKLARIMIZDAN
KEYİF ALIR VE
BAŞARILARIMIZI
KUTLARIZ.**

REHBER SORULAR

- Yaratıcı olun! Bu ödüller, Öz Değerlerden kodlama becerilerine kadar istediğiniz herhangi bir konuyla ilgili olabilir.
- Bireysel olarak ve takım olarak hangi konularda başarılısınız?
- Takımın tamamına verebileceğiniz ödüller de düşünebilir misiniz?





firstlegoleague.org

bilimkahramanlaribulusuyor.org