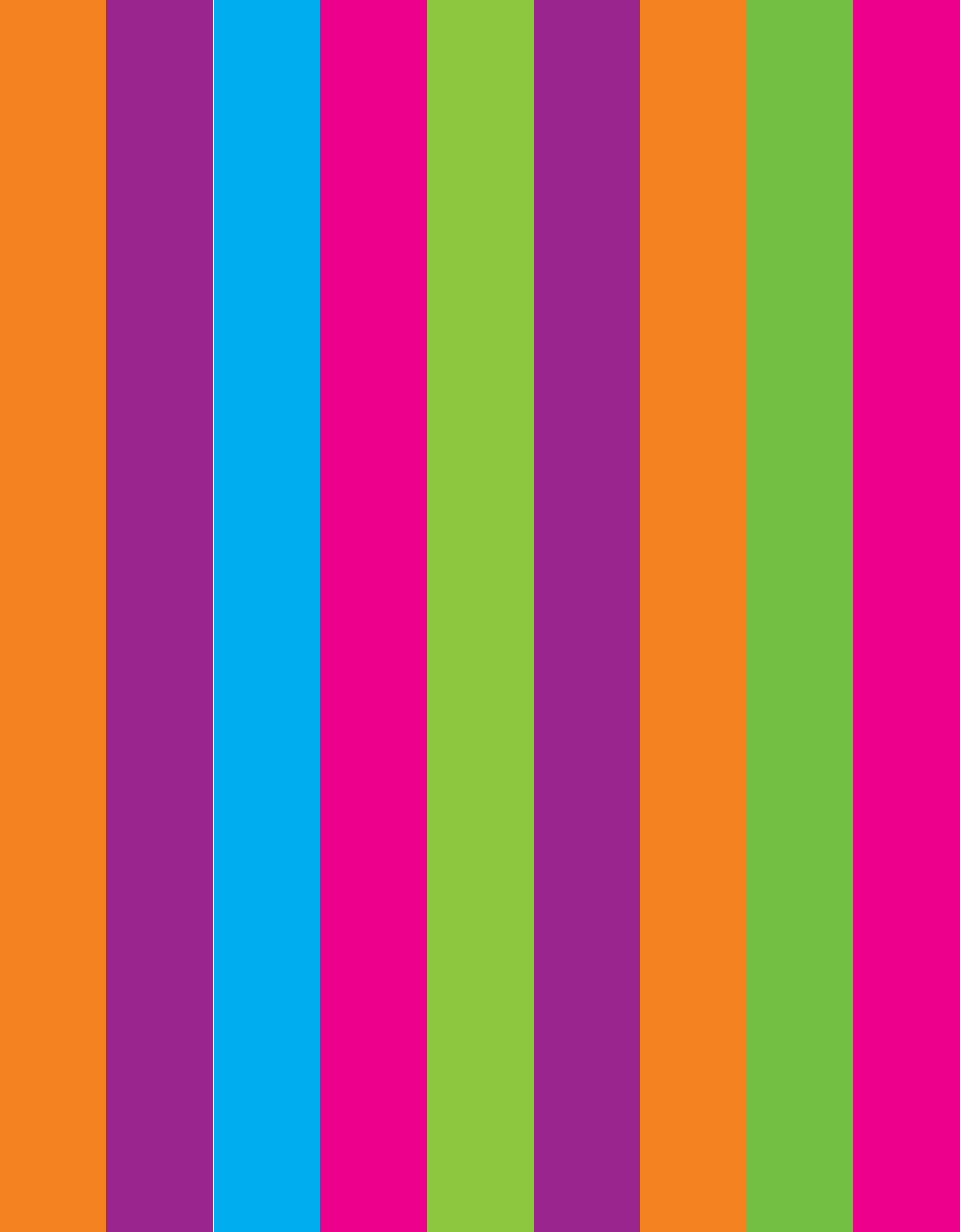




Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Oyuncak Müzesi
OKUL ÖNCESİ ETKİNLİK KİTABI





**PROJE GRUBU
ve
YAZARLAR**

Müge Artar
Hülya Ateş
Banu Doğan
Ceren Karadeniz

Fotoğraf: Doğanay Çevik
Tasarım: Tolga Çelikkın, GRAFOMAN

 **OYUNCAK MÜZESİ**

Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları no: 28
ISBN: 978-605-136-480-3
Temmuz 2020

Sunuş

İkonlar ve Anlamları **s.6,7**

Müze Eğitimi s.8

Müze Öncesi Yapılması Gerekenler **s.10**

Ziyaret Öncesinde Öğretmenin Dikkat Etmesi Gerekenler **s.11**

Müze Ziyaretinde Yapılması Gerekenler **s.12**

Müze Ziyaretinde Öğretmenin Dikkat Etmesi Gerekenler **s.13**

Müze Sonrasında Yapılması Gerekenler **s.14**

Müze Eğitiminde Kullanılan Yöntem ve Teknikler s.16

I. Soru-Cevap Yöntemi, II. İstasyon Tekniği, III. İmgelem Tekniği, IV. Tartışma Yöntemi **s.17**

V. Yaratıcı Drama **s.18**

VI. Konuşma Halkası Yöntemi, VII. Oyun Oynama **s.20**

VIII. Görsel Sanat Çalışmaları, IX. Gezi-Gözlem Yöntemi **s.21**

X. Ara-Bul Tekniği, XI. İş birliğine Dayalı Öğrenme **s.22**

Müze Hakkında s.23

Misyon, Vizyon **s.25**

İletişim ve Randevu Bilgileri **s.26**

Oyun s.27

Kültür Tarihi ve Oyuncak **s.27**

Sanayi Tarihi ve Oyuncak **s.28**

Eđitim Tarihi ve Oyuncak **s.29**

Çocukluđun Tarihi ve Oyuncak **s.30**

Temalar s.31

Etkinlikler s. 37

Taşıtını Bul **s.37**

Deve Deve Nereye **s.46**

Dokun Eşleştir **s.54**

Senden Önce Oyuncaklar Senden sonra Ne Olacaklar **s.59**

Müzedede bir Gün **s.63**

Benim Oyuncađım **s.67**

Yapboz s.72

Boyama s.76

Maket s.78

Oyuncak Müzesi Envanteri Türkiye Haritası s.80



Sevgili Eđitimciler,

Müzeler okullarla yakın iř birliđi iine girerek đretim programlarıyla iliřkili eđitim kapılarını amaktadır. Mzeler gerekleřtirilen etkinliklerle, duyulara hitap eden, đrencilerin nesnelere dokunarak ve etkinliklerin znesi olarak uygulamalar yapabildikleri dinamik yapılarla kavuřmuřtur.

Mze eđitimi; mzenin amacını ve niteliklerini, sergileri, sergilenen nesnelere, mze ortamını, mze evresini, mze ile insanlar arasındaki iliřkiyi ve mzenin disiplinlerarası ynlerini ele alırken mzenin aktif bir đrenme ve geliřme alanı olarak kullanılmasını iermektedir.

Trkiye'nin ilk oyuncak mzesi olan Ankara niversitesi Eđitim Bilimleri Fakltesi Oyuncak Mzesi, mzelerin eđitim iřlevlerinden hareketle ađdař mzecilik yaklařımlarını hayata geirmek amacıyla okul ncesi đretmenlerine mzede eđitim srecinde rehber olacak bir eđitim kitabı hazırlamıřtır. Kitap, mze eđitimi yntem, teknik ve etkinliklerinin Oyuncak Mzesi' nde nasıl uygulanacađını ve bu etkinliklerle eđitime katılacak ocuklara kazandırılmak istenen temel becerileri ieren ve ocukluk tarihi, kltr tarihi, sanayi tarihi ve eđitim tarihiyle iliřkilendirilebilecek etkinlikler iermektedir.

Kitabın, keřfe ve yaratıcılıđa dayalı đretim srelerinize katkı sađlaması dileđiyle...

Envanter No: 170

Eser Adı: Ahsap topa

Yapıldıđı madde: Ahsap, demir.

retim Yılı: 1920

ls: 4cm x 4cm

Durumu: Sađlam durumdadır.

Tanıtımı: Topa hem Asya'da hem de Avrupa'da yzyıllardır oynanan bir oyuncaktır. Asya'da yemiř kabuklarından ve tařlardan yapılmıř topalara da rastlanır. Topa evirme Japonya'da yzyıllardır ocukların olduđu kadar yetiřkinlerin de yaygın olarak oynadıđı bir oyuncaktır. Antik Yunan ve Roma'da ahsap ve piřmiř toprak topaların yapıldıđı ve oynandıđı bilinmektedir.

Esat Uluumay armađanıdır.

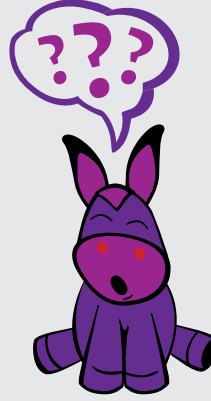
Okul öncesi eğitim kitabı sayfalarında müze eğitiminin tanımı, müze eğitiminde kullanılan yöntem ve tekniklere ilişkin açıklamalar, etkinlik örnekleri, etkinliklerde kullanılacak yazılı-görsel malzemeler ve değerlendirme süreçlerini bulacaksınız. Kitap boyunca müzemiz oyuncaklarından "Karakaçan" sizlere eşlik edecektir.



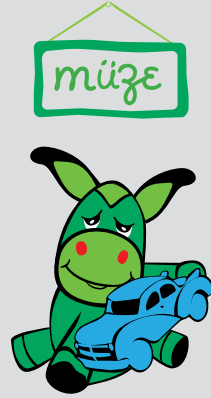
Envanter No: 262
Eser Adı: Oyuncak eşek
Yapıldığı Madde: Peluş, plastik, pamuk dolgu
Üretim Yılı: 1990
Ölçüsü: 27cmx15cmx15cm
Durumu: Sağlam durumdadır.
Tanıtımı: Siyah peluş malzemenin pamukla doldurulmasıyla tamamlanmış.

Tahsin Gürçağ armağandır.

Müze
Öncesi
Süreci



Müze
Ziyaret
Süreci



Müze
Sonrası
Süreci





Envanter No: 218
Eser Adı: Ahşap Bizon
Yapıldığı madde: Tahta, pamuklu ip
Üretim Yılı: 1995
Ölçüsü: 18 cm x 8 cm x 10 cm
Durumu: Sağlam durumdadır.
Tanıtımı: Rusya yapımı, dört tekerlekli,
ip kuyruklu ahşap bizon.

Satın alma yoluyla müzeye kazandırılmıştır.

MÜZE EĞİTİMİ

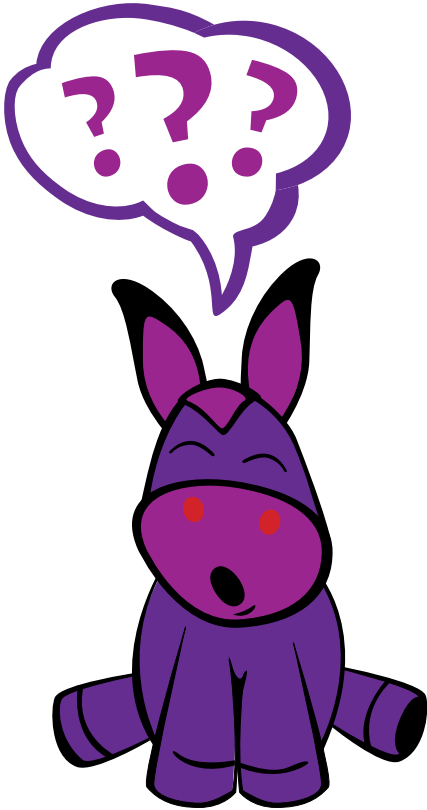
Müze eğitimi; müzenin amacını ve niteliklerini, sergileri, sergilenen nesnelere, müze ortamını, müze çevresini ve müze ile insanlar arasındaki ilişkiyi ele alırken müzenin aktif bir öğrenme ve gelişme alanı olarak kullanımını içermektedir.

İnsanların eğlenirken öğrendiği ve öğrenmekten zevk aldığı nitelikli öğrenme ve uygulama merkezleri olarak kabul edilen müzelerde gerçekleştirilecek eğitim, okuldaki eğitimden farklıdır. Keşfederek öğrenmenin amaçlandığı ve katılımcıyı araştırmaya yönlendiren materyalle zenginleştirilen müze eğitimi sürecinde eğitimci bütün süreci öncesi ve sonrasıyla bir bütün olarak planlamalı, müze ortamını bir eğitim ortamına dönüştürmek amacıyla müze yönetimi, okullar ya da eğitim talep eden kurumlarla yakın iş birliği içinde çalışmalıdır.

Müze eğitim etkinliklerini verimli biçimde uygulamak için gruptaki katılımcı sayısına dikkat edilmeli, koşullara göre grup 15-20 kişi ile sınırlandırılmalıdır. Müze uzmanları ile öğretmenler arasında uyumlu bir iş birliği sağlanmalıdır. Bu nedenle müze gezinizden verim alabilmenizi sağlamak amacıyla bazı önerilerde bulunmaktayız.

Müze Öncesi Yapılması Gerekenler

- Müze, etkinlik öncesi öğretmen tarafından gezilir.
- Müze uzmanı ile görüşülür.
- Ziyaret tarihi belirlenir.
- Müzeden randevu alınır.
- Ziyaret planı hazırlanır.
- Etkinlik planı yapılır.
- Etkinlikte kullanılacak malzemeler hazırlanır.
- Öğrenciler müze gezisi ile ilgili bilgilendirilir.



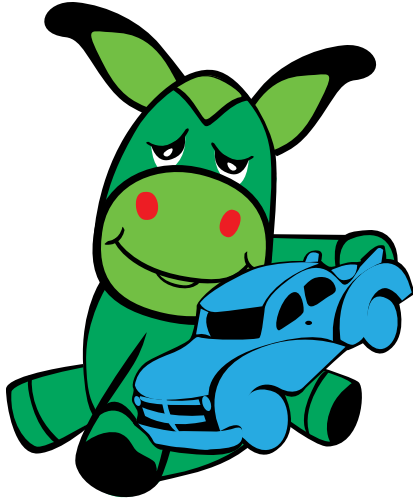
Ziyaret Öncesinde Öğretmenin Dikkat Etmesi Gerekenler

Öğretmen;

- Grubun özelliklerini çok iyi bilmeli, gelişim basamaklarına göre program düzenlemelidir.
- Öğrencilerin düzey, yetenek ve ilgilerine dikkat etmelidir.
- Müze öncesinde bir ön çalışma yapmalı ya da geliştireceği etkinliğe ilişkin uzman görüşü almalıdır.
- Müze eğitimini planlarken müze tarafından önemli bulunan nesnelere üzerinde yoğunlaşmalıdır.
- Çalışma yapacağı müzenin içeriğini ve kurallarını etkinlikten önce öğrencilere anlatmalıdır.

Müze Ziyaretinde Yapılması Gerekenler

- Müzedeki etkinliğe kısa bir müze turu ile başlanır.
- Müze uzmanından bilgi ve destek alınır.
- Müze kuralları hatırlatılır.
- Ziyaretçiler uygulanacak etkinliğe göre alt gruplara ayrılır.
- Müzede bir nesneye, döneme ya da temaya odaklanan etkinlikler gerçekleştirilir.



Ziyaret Sürecinde Öğretmenin Dikkat Etmesi Gerekelenler

- Öğrencilerin sorularına anlayacakları yalınlıkta yanıt vermelidir.
- Müze gezisi sırasında “müzedeki nasıl gezileceğine” ilişkin “müze gezisi” bilinci kazandırmaya yönelik çalışmalar yapmalıdır.
- Etkinlik sürecinde açık uçlu sorular sormalı ve onları soru sormaya yönlendirmelidir.
- Öğrencilere kişisel gereksinimlerini gidermeleri için yeterli zamanı tanımalıdır.
- Müze eğitimi sürecinde öğrencilere ilgi ve sabır göstermelidir.
- Öğretmen, etkinlik sürecinde geçmiş, gelecek ve günümüz arasında bağ kurmalıdır.
- Öğretmen, müzede eğitim süresince soru-cevap ve karşılaştırma yöntemlerine özellikle yer vermelidir.

müze

Müze Sonrasında Yapılması Gerekenler

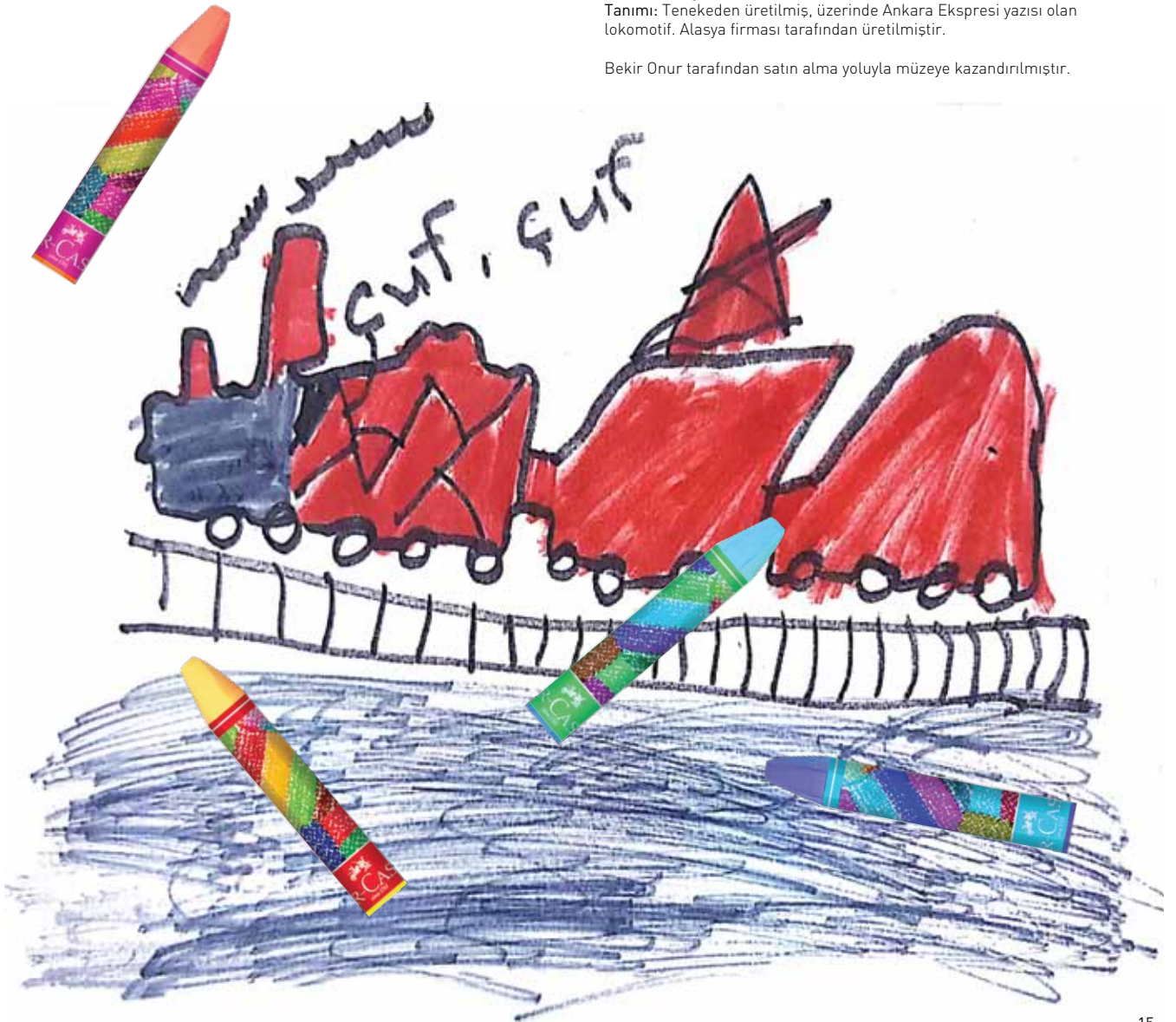
- Müzede yapılan etkinliklerin sonuçları, müzede veya okulda değerlendirilir.
- Müze etkinlikleri sonrasında ortaya çıkan ürünler (resim, mask, heykel vb.) sergi halinde sunulabilir.
- Müzede karşılaşılan kavramlar daha sonra uygun örneklerle pekiştirilir.





Envanter No: 316
Eser Adı: Lokomotif
Yapıldığı maddeler: Metal
Üretim Yılı: 1980
Ölçüsü: 25x13x13
Durumu: Sağlam durumdadır.
Tanımı: Tenekeden üretilmiş, üzerinde Ankara Ekspresi yazısı olan lokomotif. Alasya firması tarafından üretilmiştir.

Bekir Onur tarafından satın alma yoluyla müzeye kazandırılmıştır.



MÜZE EĞİTİMİNDE KULLANILAN YÖNTEM VE TEKNİKLER



I.Soru-Cevap Yöntemi:

Bu yöntemle öğrencilere yorum yapma, düşüncelerini dile getirme ve eleştiride bulunabilme olanağı sağlanmış olur. (Ocak, 2017). Sorulan soruların düzeyi, türü ve soru oluşturma yolları yapılandırılırken katılımcıların düzeyi ve eğitimin içeriği temel alınmaktadır. Soru türleri anlama soruları, uygulama soruları ve değerlendirme soruları olarak ele alınabilmektedir (İlhan vd., 2011).



Soru-Cevap Yöntemi'nin Uygulanması
Ankara Üniversitesi Oyuncak Müzesi

II.İstasyon Tekniği:

Tüm grubun her istasyona katkı sağlaması yoluyla, bir önceki grubun yaptıklarını ileri götürmeyi hedefleyen öğrenci merkezli bir yöntemdir. Bu yöntem öğrencilerin yaratıcılıklarını ve iş birliği yapma becerilerini geliştirmektedir.

III. İmgelem Tekniği

Herhangi bir imgelemden (ses, müzik, fotoğraf, nesne) hareketle, düş gücünü kullanarak imgeler bütünü oluşturma, nesnelere akılda anlamlandırma tekniğidir. İmgelem sürecinde katılımcının müzeye ilişkin herhangi bir olguyu görüntülü olarak canlandırması amaçlanır. Etkinlik kapsamında tema doğrultusunda kullanılan bir müze nesnesinin üretilme süreci ya da ait olduğu dönemi hayalinde canlandırma vb. gerçekleştirilir.

IV. Tartışma Yöntemi:

Öğrencilerin deneyimleri ve tartışma hedeflerine yönelik olarak hazırlanır ve rahat bir ortamda gerçekleştirilir. Öğrencilerin eleştirel düşünme becerisini geliştirmektedir. Büyük Grup tartışması, öğretmen tarafından yürütülen ancak öğrenci etkileşimini de içeren ve tüm sınıfın konuya ilişkin tartışmaya katılmalarını gerektiren bir tartışma biçimidir. Küçük Grup Tartışması ise, farklı gruplarda daha çok öğrencinin yer aldığı, yüksek katılımlı bir yöntemdir. Öğrencilerin üst düzey öğrenme, iletişim, becerilerini geliştirmenin yanı sıra liderlik ve tartışma yeteneğinin de gelişmesini sağlar.

V. Yaratıcı Drama:

Doğaçlama, rol oynama vb. tiyatro ya da drama tekniklerinden yararlanarak bir grup çalışması içinde bireylerin bir yaşantıyı, bir olayı, bir fikri, kimi zaman bir soyut kavramı ya da bir davranışı eski bilişsel örüntülerinden, yeniden gözden geçirdiği "oyunsu" süreçlerle anlamlandırılması ve canlandırılmasıdır (San, 1991).



Yaratıcı Drama Sürecinde Isınma Oyunları
Ankara Üniversitesi Oyuncak Müzesi

Yaratıcı dramanın temel bileşenlerini konu, grup, yaşantı, yaratıcı drama teknikleri, canlandırma ve oynunsu süreç oluşturmaktadır. Yaratıcı drama süreçlerinde şiir, masal, biyografi, anı, öykü, fotoğraf, resim, video görüntüleri vb. öğeler de kullanılmaktadır.

Mış Gibi Yapmak:

Kendi kişiliğimizden çıkıp, imgemizdeki kişiliğe girmek, taklit etmek.

Mıř Gibi Yapmak:

Kendi kiřiliđimizden ıkıp imgemizdeki kiřiliđe girmek, taklit etmek.

Donuk İmge:

Öđrenciler kendi bedenlerini kullanarak bir fikri, bir anı veya bir konuyu belirginleřtirmek iin bir grnt oluřtururlar veya đrencilerden biri grubun heykeltrařı olur. đrenciler mzede sergilenen bir nesneyi, bir heykeli ya da heykel grubunu bedenleriyle canlandırabilirler.



Envanter No: 104
Eser Adı: Oyuncak Yel Deđirmeni
Yapıldıđı madde: Teneke, plastik
retim Yılı: 1955
ls: 25 cm x 10 cm
Durumu: Sađlam durumdadır.
Tanıtımı: Nesne plastik ve tenekenin birleřtiđi kompozit bir rnektir. Yel deđirmeni biimli oyuncak aynı zamanda kumbara olarak da kullanılmaktadır. Gvdesinde inek ve ocuk resimleri bulunmaktadır.



Mzede Donuk İmge Tekniđi Uygulaması
Ankara niversitesi Oyuncak Mzesi

Fotođraf Anı:

Öđrencilerden fotođraf oluřturmaları istenir. Gruptaki đrenciler fotođrafı oluřturmaya bařlarken bařlangı anı belirlenir, diđerleri buna katkıda bulunurlar. Herkesin rol iin belirlediđi durumu alması istenir ve daha sonra gruptakilerden bunların kim olduđu, ne iř yaptıkları gibi konuları betimlemeleri istenir.



Anlatım Tekniği:

Öğretmen tarafından konunun kısa sürede bilgi verilerek ve aynı anda tüm öğrencilere sözel yolla aktarılmasıdır.

Müze Anlatım Tekniğinin Uygulaması
Ankara Üniversitesi Oyuncak Müzesi

VI. Konuşma Halkası Yöntemi:

Öğrenciler halka şeklinde oturarak bir öykü, bir olay, bir nesne üzerine konuşma ilgili görüşünü belirtmektedir. Öğrenciler kendilerini öyküde ya da olayda yer alan birinin yerine koyarak söz almaktadır.

VII. Oyun Oynama:

Oyunlar öğrencilerin öğrenme hedeflerine ulaşmaları için yarışmaların da içinde yer aldığı keyifli, eğlenceli, sanatsal ve estetik becerileri geliştirici düzenlemelerdir. Oyunlar katılımcıya kural koymayı, kurallara uymayı ve başarısız olma gibi sonuçlarla başa çıkmayı öğretir.



Müze Etkinliği Öncesinde Oyun Oynama
Ankara Üniversitesi Oyuncak Müzesi

VIII. Görsel Sanat Çalışmaları:

Müze eğitimi süreçlerinde en sık kullanılan görsel sanat çalışmaları arasında seramik, pastel boya çalışmaları ve kolaj hazırlama çalışmaları öne çıkmaktadır. Ham maddesi kil olan ve elde ya da kalıpta biçimlendirilen veya fırınlanan her türlü eşyanın üretildiği seramik tekniğiyle, müzedeki nesnelerin birer kopyası seramik kalıpları ve kil vasıtasıyla yapılabilir. Kalın ve geniş dokulu kâğıtlara ya da renkli fon kartonlarına yağlı ya da kuru pastel boya kullanılarak resim yapılabilir. Pastel boya kullanılarak müzede afiş – broşür hazırlama ve resim-iş çalışmaları yapılabilir. Müzede atık malzeme kullanarak müze nesnelerinin benzerlerinin yapılması da sıkça kullanılan bir görsel sanat çalışmasıdır.



Afiş ve Poster Tasarımı
Ankara Üniversitesi Oyuncak Müzesi

IX. Gezi-Gözlem Yöntemi:

Öğrencilerin müze, kütüphane, orman, göl gibi yerlerde, eşya, olay, nesne ve varlıklara ilişkin gözlem yaparak bilgi toplamalarını sağlayan bir yöntemdir. Öğrencilerin araştırma becerilerinin gelişmesine katkı sağlar.

X. Ara-Bul Tekniđi:

Müze içindeki nesnelere ilişkin görsel ve yazılı metinlerden oluşan ve müze nesnelere ilişkin sorular içeren “Ara-Bul Kâğıdı” kullanılarak gerçekleştirilen müze eğitimidir. Etkinlikte kullanılan ara-bul kâğıtları üzerinde müze nesnesinin fotoğrafı ve kısa envanter bilgileri yer almaktadır. Öğrenciler müze uzmanının desteđiyle ilgili nesneyi müze galerisinde bulmakta ve kağıt üzerindeki soruları yanıtlamaktadır. Ara-Bul çalışması sonucunda katılımcılar müzede vurgulanan nesnelere üzerine tartışma gerçekleştirilir.



Müze Ara-bul tekniđinin kullanımı
Ankara Üniv. Oyuncak Müzesi

XI. İş birliđine Dayalı Öğrenme:

İş birliđine dayalı öğrenme, çocukların ortak bir amaç için birlikte çalışmalarını ile sağlanan bir öğrenme türüdür. İşbirliđi gerektiren ortak çalışma sırasında farklı yetenekte olan çocukların birbirlerine yardımcı olarak öğrendikleri sanısı, bu tür öğrenmenin temelini oluşturur. Çocukların birbirleriyle iş birliđi kurarak, problem çözmeye, özgün bir yaratı ortaya çıkarmaya ya da bilgi toplamaya bir öğrenme yoludur. Uygulama aşamaları, takımların oluşturulması, ısınma etkinlikleri, takımlarda konu ve görev dağılımının yapılması, diđer gruplarla etkileşim, takım içinde etkinlikler ve deđerlendirmedir.

Envanter No: 122
Eser Adı: Oyuncak kömürlü ütü
Yapıldığı madde: Demir
Üretim Yılı: 1950
Ölçüsü: 11 cm x 12 cm
Durumu: Sağlam durumdadır.
Tanıtımı: Üstten açılan haznesine konulan kömür ya da odun ateşi ile çalışan ütülerin minyatür kopyasıdır. Elektrikli ütülerin yaygınlaşmasıyla kullanımları azalan kömürlü ütüler antika haline gelmiştir.

Bekir Onur tarafından satın alma yoluyla müzeye kazandırılmıştır.



MÜZE HAKKINDA

ANKARA ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ OYUNCAK MÜZESİ

Türkiye'nin ilk oyuncak müzesi olan Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Oyuncak Müzesi üç temel işlevi gerçekleştirmek üzere 20 Nisan 1990'da kurulmuştur: Hızlı değişim süreci içinde kaybolma tehdidi altında bulunan oyuncakları korumak; oyuncak aracılığıyla sanayi tarihi, kültür tarihi, eğitim tarihi, çocukluk tarihi, oyun tarihi alanlarında araştırma yapmak ve oyuncak aracılığıyla çocuklarla müze, sanat, tarih, bilim alanlarında eğitim yapmak.





3000'e yakın oyuncakçı içeren bu koleksiyonun en önemli özelliği geleneksel oyuncaklara sahip olması, yerli oyuncak üreticilerine ilişkin önemli örnekler ve tarihe tanıklık eden çok sayıda yabancı örnek içermesidir. Türkiye'nin önde gelen oyuncak imalatçıları tarafından üretilen oyuncaklar müzenin önemli nesnelere arasındadır. Müzenin kurucusu Prof. Dr. Bekir Onur, bu imalatçılarla yüz yüze görüşmeler yaparak, satın alma ve bağış yollarıyla koleksiyonu oluşturmuştur. Recep Ersan (1940'lı yıllardan başlayarak oyuncak bebek), Jülyet Altın (1930'lu yıllardan başlayarak teneke oyuncak), Muzaffer ve Hayri Neçevik (1950'li yıllarda tahta oyuncak), Müstecap Baybörü (1950'li yıllardan başlayarak plastik oyuncak), Rauf Alasya (1940'lı yıllardan başlayarak metal ve plastik oyuncak), Artin Çakar (1950'li yıllarda teneke oyuncak), Turgut Özler (1940'lı yıllardan başlayarak çocuk bisikleti), Hamdi Dünder (1930'larda tahta oyuncak), Fatma İnhan (1970'lerden başlayarak oyuncak bebek) bu imalatçılar arasında yer alan önemli isimlerdir. Müze koleksiyonunda geleneksel oyuncaklara da yer verilmektedir. Örneğin, tokmaklı kağrı (Çorum/ İskilip), tahta yürüteç (Konya), düdüklü testi (İzmir/ Menemen, İstanbul/Eyüp), folklorik bebekler (Ürgüp/Soğanlı; Kars/Damal); kızak ve tahta beşikler (Bolu/Yeniyurt, Artvin/Şavşat, Hatay); Giresun'da bakır kap kacak (Harutyum Artun, 1940'lar); rüzgâr pervanesi, oyuncak kağnılar (Bursa), topaçlar; minyatür yayıklar (Adana), tahta piyanolar; çeşitli illerden bez bebekler. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Oyuncak Müzesi'nin kuruluş ve gelişim öyküsünde en önemli satır başlarından biri, yabancı müzelerle iletişim kurup onlardan bilgi ve belge derlemektir. Bununla birlikte müzede çok sayıda yabancı oyuncak da sergilenmektedir. Örneğin, 1890 yılına tarihlenen bebek evi (Almanya, İnci San armağanı).

Misyon

Müzenin misyonu, Türkiye’de oyun ve oyuncuğun tarihi ile çocuk kültürünün araştırılması, korunması, müzeleştirilmesi ve geliştirilmesi için gerekli kaynakları ve bu kaynakların sürdürülebilirliğini sağlamaktır.

Vizyon

Müze vizyonunu, “Oyuncağın tarihine ve çocuk kültürüne odaklanan, yaparak ve yaşayarak öğrenmeye yönelik program ve etkinlikler sunan, çocuklar için ve çocuklarla birlikte üretmeyi amaçlayan çocuk dostu bir müze olmak” şeklinde belirlemiştir.





İletişim ve Randevu Bilgileri:

Müzemiz pazartesi, cumartesi ve pazar günleri kapalıdır.

Giriş ücreti: 2 TL (Rehberli müze turu)

Ziyaret Saatleri: 09.00 – 12.30 / 13.30 – 17.30

Grup ziyaretleri için müzeden randevu alınması gerekmektedir.

Hafta içi randevulu okul gruplarıyla tema bul ve farklı olanı bul etkinlikleri gerçekleştirilmektedir.

Randevulu Müze Eğitimi Etkinlikleri (salı günleri) kapsamında 20 kişiyi geçmeyen katılımcı gruplarıyla drama çalışmaları (oyuncak müzesi ile ilgili oyunlar), ara bul çalışmaları, tema bul ve farklı olanı bul çalışmaları, atık malzemelerden oyuncak yapımı, müze afişi ve logosu tasarlama atölyeleri gerçekleştirilmektedir.

Etkinlik ücretleri için müzeyle iletişime geçiniz.

OYUNCAK

Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Oyuncak Müzesi koleksiyonu başta çocukluğun tarihi olmak üzere; kültür, eğitim ve sanayi tarihine ilişkin eğitim çalışmalarına altyapı oluşturmaktadır.

Kültür Tarihi ve Oyuncak

Kültür, bilgi, inanç, sanat, ahlak, hukuk, örf ve adetlerden ve insanın toplumun bir üyesi olarak elde ettiği bütün yeteneklerden oluşmuş karmaşık bir bütündür. İnsanın ihtiyaçlarını gidermek amacıyla meydana getirdiği maddi ve manevi unsurların hepsini kapsayan kültür kavramı içinde oyuncağın önemli bir yeri vardır. Genel olarak çocukları eğlendirmek, oyalamak, eğitmek amacıyla ortaya çıktığı varsayılan oyuncaklar, gerek bir halk sanatı ürünü, gerek gelişmiş sanayi ürünü olarak yapılsa da ortaya çıktığı dönemin kültürel, ekonomik, toplumsal ve hatta siyasal özelliklerini yansıtan somut nesnelere sahiptir. Kültür dinamik ve süreklilik gösterir. Dolayısıyla çocukluğun tarihi kadar eski olan oyuncak kültüründe eski çağların antik oyuncağı ile yakın zamanların geleneksel oyuncağı ve günümüzün sanayi oyuncağı arasında bir süreklilik, benzerlik ve aktarım bulunur. Kültürleşme ve küreselleşme ile gelen değişimle, birçok geleneksel oyun, oyun malzemesi ve oyuncak da değişmektedir. Farklı çağlarda toplumun ana niteliğinin oyuncağı etkilediği bilinmektedir. Bunun en ilginç örneği, Fransız Devrimi'yle birlikte üretilen minik giyotin oyuncaklarıdır. Yine Nazi yönetiminde Almanya oyuncak sektöründe yaygınlaşan minyatür askerler de benzer özelliklere sahiptir. Orta Çağ'da oyuncakların şövalyelerle ve atlarla, günümüzde ise ağırlıklı olarak uzay temasıyla ilgili olması bunun önemli bir kanıtıdır. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Oyuncak Müzesi hızlı değişim sürecinde değişme ve kaybolma tehdidi altındaki oyuncakların korunması, araştırılması ve sürdürülmesi amacıyla kurulmuştur ve çocuklara kültür ve tarih bilinci kazandırılması amacıyla çalışmalarını sürdürmektedir.



Sanayi Tarihi ve Oyuncak

Oyun insanlar ve hayvanların ortak bir özelliğidir ve dünyada insandan da önce var olmuştur. Tüm hayvanların yavruları hayata oyun oynayarak başlarlar. Ancak insan diğer hayvanların aksine etrafındaki nesnelere şekil verebilmiş, nesnelere doğalarındaki anlamdan farklı olarak da kullanabilmiştir. Aynı zamanda insanların nesnelere şekil verebilme bilgisi, uygarlıklar arasındaki rekabeti kazanmanın da yoluydu bu nedenle insanlar bu bilgi için çalıştılar ve birbirleri ile rekabet ettiler. Oyuncak da bu rekabet sonucunda elde edilen bilgiyle değişti, dönüştü. En başta dallardan, kemiklerden yapılan oyuncaklar zamanla toprağa, kumaşlı giysilere ve eklemli hareket edebilen parçalı şekillere büründü. Oyuncaklar yetişkinler için hem dini ritüel nesnelere hem de hoş zaman geçirme aracıydılar. Oyuncağın yetişkin eğlence aracından çocuğu oyalama aracına nasıl dönüştüğü bilinmiyor. Günümüzde bilinen şekliyle özellikle çocukların keyifli vakit geçirmeleri ve öğrenmeleri için üretilen oyuncakların tarihi ise Sanayi Devri kadar yakın bir dönemde başlamıştır. Bu dönemde kent yaşam koşullarında çocuk, toplumdaki en küçük iş gücünden kendi istekleri ve ilgisi doğrultusunda yaşayan bir bireye dönüşmüştür. Bu nedenle Sanayi Devrimi'yle birlikte çocuklar tüketici olarak kabul edilmiş ve bu doğrultuda oyuncaklar üretilmiştir. Çocuklar trenlerden, dönemin modasına uygun giysileri olan bebeklere, inşaat araçlarından tak çıkar model oyuncaklara farklı çeşitlilikte oyuncaklarla oynamaya başladılar. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Oyuncak Müzesi'nde sanayinin gelişimi farklı malzemelerden yapılmış oyuncaklar aracılığıyla izlenebilmektedir.



Eđitim Tarihi ve Oyuncak

Kltr, eđitim aracılıđıyla çağlar boyunca kuşaklar arasında aktarılmıştır. Eđitimde ise oyun ve oyun araçları olguların aktarılmasında önemli roller oynamaktadır. Oyunađın en önemli işlevlerinden biri oyun çağı çocuklarının eđitimlerine aracı olmaktır. Oyuncak, çocuđun seęme, deđerlendirme duygusunu ve yaratıcılıđını geliştirirken aynı zamanda kendi kendine karar verebilmesinde ve belirli alanlarda beceri kazanmasına olanaklar hazırlar. Bununla birlikte oyuncak çocuđun hareketlerine dzen getiren zihinsel, bedensel ve psiko-sosyal gelişimlerine yardımcı olan, hayal gcn ve yaratıcı yeteneklerini geliştiren, oyun ve eđitim malzemesidir. Oyuncak, aileler ve eđitimciler ile çocuk arasında kurulacak iletiřimde kpr grevi grrler. Okul ncesi dönemde çocukların oyun malzemelerine ilgi gstermeleri, oyuncak aracılıđıyla đrenme becerisi ve alışkanlıđı kazanmaları hem ebeveynleriyle olan iliřkilerini geliştirecek hem de alıcı ve đrenmeye hazır bireyler olarak yetiřmelerine katkı sađlayacaktır. Oyuncak mzeleri eđitim tarihine ışık tutacak ve okul kltryle iliřkilendirilebilecek nesnelere ięerir. Ankara niversitesi Eđitim Bilimleri Fakltesi Oyuncak Mzesi koleksiyonunda yer alan eđitici ve zekâ geliştirici oyuncaklar okul kltrnn gelişimine, đretim yntem ve tekniklerindeki ilerlemelere ve kltrler arasındaki benzerlik ve farklılıkları yansıtmaktadır.



Çocukluğun Tarihi ve Oyuncak

Çocukluğun tarihi Philip Aries'in çalışmalarına dayandırılır. Aries, Orta Çağda çocuğa günümüzdeki gibi değer verilmediğini çıkarsamıştır. Öyle ki; Aries çocukluğa dair ayrıntılı bilgi olmadığını, hatta çocukluğu yetişkinlikten hangi argümanların ayırdığının bilinmediğini düşünmüş ve ifade etmiştir. Çocukluğun keşfi 15.-17. yüzyıllar arasında gerçekleşmiştir. 17. yüzyıldan sonra ise, çocuk yetişkinlerin dünyasına katılmadan önce özel deneyime ve rehberliğe ihtiyaç duymuştur. Bu evrede yetişkinlerin kullandıkları eşyaların minyatürleri çocuklar için yapılmaya başlanmış ve bu şekilde yetişkinliğe hazırlanacakları düşünülmüştür. Dolayısıyla çocuklara yönelik minyatür eşyalar olarak kullanılmaya başlanan oyuncak 17. yüzyıldan itibaren çocukluğun önemli bir göstergesi olarak kabul görmeye başlamıştır. Çocuk, oyun ve oyuncak arasındaki birbirlerini besleyen ve açığa vuran bir ilişki vardır. Oyuncaklarla çocuklar, hem toplumsal yapının iz düşümünü yeniden üretebilirler hem de kurgusal bir dünya yaratabilirler. "Oyuncağın gelişiminden toplumsal ve ekonomik koşulları ve bunların değişimini bir dereceye kadar öğrenebilmek mümkündür; çünkü oyuncaklar ilgili oldukları çağın çevresinin aynasıdır. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Oyuncak Müzesi koleksiyonu çocukluğun tarihini farklı dönemlere ilişkin oyuncaklar üzerinden izleme olanağı sunmaktadır.



TEMA ADI

KOLEKSİYON (SÜREKLİ SERGİ)

ULAŞIM – TAŞITLAR

Teneke, ahşap ve plastik gibi malzemelerden oluşan araba, tren, uçak, tekne, helikopter, motosiklet, bisiklet vb. ulaşım oyuncakları müze koleksiyonunun önemli bir bölümünü oluşturur. Koleksiyon yerli ve yabancı model araçlar, kumandalı ve kumandasız araçlardan oluşmaktadır.



Yarış Arabası, İstanbul, 1935, Jülyet Altın Firması

ULAŞIM – TRENLER

Teneke, ahşap ve plastik gibi malzemelerden oluşan araba, tren, uçak, tekne, helikopter, motosiklet, bisiklet vb. ulaşım oyuncakları müze koleksiyonunun önemli bir bölümünü oluşturur. Koleksiyon yerli ve yabancı model araçlar, kumandalı ve kumandasız araçlardan oluşmaktadır.



Teneke Lokomotif, İtalya

OKUL KÜLTÜRÜ

Okul kültürü okula ilişkin kuralları, inançları, eğitim biçimini, öğretmen ve öğrencilere ilişkin kültürü bütüncül olarak ele alır. Koleksiyonda okul kültürüne ilişkin okul önlüklü bebekler, ders kitapları, mandolin, flüt gibi müzik dersi malzemeleri, kalem kutuları, okul çantaları gibi örnekler sergilenmektedir.



Öğrenci Bebek, Ersan Marka, İstanbul, 1965

TEMA ADI

KOLEKSİYON (SÜREKLİ SERGİ)

MÜZİK VE EĞLENCE KÜLTÜRÜ

Eğlence kültürü, insanın ve toplumun günlük yaşam döngüsünde önemli yer tutan serbest zaman etkinlikleri bütünüdür. Koleksiyonda eğlence müzik kültürüne ilişkin sihirbazlık gösterileri oyuncakları, akrobat ve cambazlar, müzik aletleri, müzikli topaçlar, müzik kutuları ve düdüklü testiler yer almaktadır.



Müzik Kutusu, İtalya, 1960, Satın Alma

EVİM EVİM GÜZEL EVİM

Çocukların oyun aracılığıyla toplumla bütünleşmesi sürecinde önemli bir rol oynayan evcilik oyuncakları ve minyatür ev bölümleri müze koleksiyonunun önemli parçaları arasındadır. Çocukların çevrelerinde yaşadıkları günlük olayları dramatize etmeye başladıkları okul öncesi dönemde bu temada yer alan oda takımları, mutfak malzemeleri, bebekler, ütüler vb. dramatik oyunlarda kullanabilecek örneklerdir.



Ahşap Sezlong Takımı, 1980'ler

BEBEKLER

Geleneksel olarak genellikle atık veya doğal malzemeden yapılırlar. Yapan kişinin yaratıcılığına ve elindeki malzemeye göre şekillenen bebekler, çocukların oynamaları için yapılan yaygın oyuncaklardır. Bebeklerin iskeleti ağaç dalı, tahta kaşık, süpürge, gibi sert malzemeden olabileceği gibi tamamı bez, örgü, havlu gibi yumuşak malzemeden de yapılabilirler. Bebeklerin yüzü için gazoz kapağı veya bozuk para kullanılır. Büyükçe bir yastığa çocuk kıyafeti giydirilerek hazırlanan bebeklere de rastlanmaktadır.



Kaşık Bebek, Ankara, 1995

HAYVANLAR

Teneke, ahşap, tekstil, pişmiş toprak ve plastik gibi malzemelerden yapılan oyuncak hayvanlar müze koleksiyonunu zenginleştirmektedir. Koleksiyonda yerli ve yabancı, çok sayıda örnek yer almaktadır.



Bavullu Fare, Almanya, 1950, Satın Alma

ÖZEL KOLEKSİYON (TENEKE OYUNCAKLAR)

Özel koleksiyon temasında Jülyet Altın üretimi teneke oyuncaklar sergilenmektedir. Altın, babası Davit Arav'ın yanında oyuncakçılığa başlar. Kendi üretimi oyuncaklar "Altın" markalıdır. Jülyet Altın'a ait en ünlü teneke oyuncaklar; 4 No'lu yarış arabası, kumbara (1948), Kova (1949-1950 yıllarından sonra litograf baskılı), kürek, otobüs, civciv (1961), borazan, (1961-63) ve müzikli topaçtır (1972-1975).



Teneke Kova, İstanbul, 1948, Jülyet Altın Firması

GELENEKSEL OYUNCAKLAR

Anadolu'da oyuncak, ağırlıklı olarak el yapımıdır. Oyuncağı ya ana baba, ya çocuğun kendisi ya da marangoz veya çömllekçi olan yerel ustalar yapmaktadır. Anadolu'da geçmişte var olmuş, bugün de varlığını devam ettiren başlıca geleneksel oyuncaklar el yapımı bebekler, beşikler, kağnılar, topaçlar, tarım araçları minyatürleri, top gibi oyuncaklardır.



Tokmaklı Kağni, Çorum/İskilip, 1988, Satın Alma

TEMA ADI

KOLEKSİYON (SÜREKLİ SERGİ)

YAPI – İNŞA

Çocukların inşaat, kontrol, mekanik ve yapım yeteneklerini geliştirmeye yardımcı olan bu oyuncak grubuna ilişkin plastik, ahşap ve metal örnekler müze koleksiyonunda önemli bir yer tutar. Bilim, inşaat vb. temalarla hazırlanan bu oyuncaklar, çocukların hareket, güç, enerji, araştırma ve deneysel bilim gibi konulardaki yeteneklerine katkı sağlar.



İnşaat Oyunu, Hamdi Dündar Üretimi, İstanbul, 1980

ZEKÂ OYUNLARI

Zekâ geliştirici oyuncaklar çocukların planlama, organizasyon, dikkat, odaklanma, ayırt etme, öngörü vb. gibi zihinsel becerileri geliştirmeleri açısından önemli rol oynar. Müze koleksiyonunda ahşap küpler, eşleştirme oyuncakları, testler, doku-yüzey oyuncakları vb. örneklerle yer vermektedir.



Zeka Oyunu, İstanbul, 1987

UZAY

Uzay temalı oyuncaklar 1920'li yıllara tarihlenmektedir ve ilk kez Amerika'da ortaya çıkmıştır. ABD ve Rusya arasında yaşanan soğuk savaş ve hızlanan uzay yarışları oyuncak sektörünü de etkilemiş, 70'lerde Uzay Yolu ve Yıldız Savaşları gibi fenomen yapımların vizyona girmesiyle uzay temalı oyuncakların üretimi hızlanmıştır. Türk oyuncak sanayisi de bu ilgiden etkilenmiş ve 1970'den itibaren yerli uzay oyuncaklarını üretmiştir.



Uzay Aracı, İstanbul, 1961

ÇOCUKLUK

Yaşam zincirinin doğal ve değişmez halkalarından biri olarak algılanan çocukluk kavramı, değişik toplumlarda, tarihin farklı evrelerinde hatta aynı toplumun farklı kesimlerinde değişik anlamlar taşır. Çocukluğun vazgeçilmez parçalarından yürüteçler, sokak oyuncakları, çocuk edebiyatı yapımları, çocuk kıyafetleri vb. bu bölümde sergilenmektedir.



Büyük Yürüteç, İskilip-Çorum, 1990

SAHİL/ BAHÇE

Okulların kapanmasıyla birlikte uzun bir tatile çıkan çocuklar sahil bölgelerine oyuncaklarını da taşırlar. Kıyıların vazgeçilmez oyun araçları kumdan kaleleri inşa ederken kullanılan kova ve küreklerin yanı sıra su çarkı, gemi, top gibi araçlardır.



Su Değirmeni, 1980

KARAKTER OYUNCAKLARI

Karakter oyuncakları ya da figür oyuncaklar çizgi roman ya da TV, çizgi film ve sinema yapımları kapsamında üretilen bu oyuncaklar aynı zamanda koleksiyon nesnesi olarak da toplanmaktadır.



Mini Fare, 2000

TAŞITINI BUL!

Yaş Grubu 36-48 Aylık

Kişi Sayısı 10-15

Tema Taşıtlar

Süre 40 dk. Müze Öncesi, 40 dk. Müze Süreci, 40 dk. Müze Sonrası

İlgili Tema Taşıtlar / Ulaşım Araçları



Kazanımlar

Bilişsel Gelişim:

■ Taşıtları özelliklerine göre eşleştirir. (Kazanım 6. Göstergeleri: Nesne/varlıkları birebir eşleştirir. Nesne/varlıkları rengine, şekline, büyüklüğüne, uzunluğuna, dokusuna, sesine,yapıldığı malzemeye, tadına, kokusuna, miktarına ve kullanım amaçlarına göre ayırt eder,eşleştirir. Eş nesne/varlıkları gösterir. Nesne/varlıkları gölgeleri veya resimleriyle eşleştirir.)

■ Taşıtlar yapbozu yapar. (Kazanım 15. Göstergeleri: Bir bütünün parçalarını söyler. Bütün ve yarımı gösterir. Bir bütünü parçalara böler. Parçaları birleştirerek bütün elde eder.)

Dil Gelişimi:

- Taşıt seslerini ayırt eder. (Kazanım 1. Göstergeleri: Sesin geldiği yönü söyler. Sesin kaynağının ne olduğunu söyler. Sesin özelliğini söyler. Sesler arasındaki benzerlik ve farklılıkları söyler. Verilen sese benzer sesler çıkarır.)
- Taşıt özelliklerini taklit eder. (Kazanım 8. Göstergeleri: Dinledikleri/izledikleri ile ilgili sorular sorar. Dinledikleri/izledikleri ile ilgili sorulara cevap verir. Dinlediklerini/izlediklerini başkalarına anlatır. Dinlediklerini/izlediklerini resim, müzik, drama, şiir, öykü gibi çeşitli yollarla sergiler.)

Sosyal ve Duygusal Gelişim

- Kendini yaratıcı yollarla ifade eder. (Kazanım 3. Göstergeleri: Duygu, düşünce ve hayallerini özgün yollarla ifade eder. Nesnelere alışılmamışın dışında kullanır. Özgün özellikler taşıyan ürünler oluşturur.)



Yöntem ve Teknikler

Soru-Cevap, İşbirlikli Öğrenme, Ara-Bul Tekniği, Yaratıcı Drama



Araç ve Gereçler

- Yap-boz kartları
- Atık malzemeler (rulolar, plastik şişeler, düğmeler, renkli kâğıtlar, yün vb.)
- Büyük boy karton
- Dosya kâğıdı, sulu boya, makas



Müze Öncesi

Öğretmen çocuklara ‘Taşıt nedir?’, ‘Kara, hava, deniz taşıtları nelerdir?’ sorularını sorarak çocuklarla sohbet eder. Çocuklara taşıt resimlerini gösterir (Tren, uçak, gemi, otomobil, motosiklet, bisiklet, otobüs, denizaltı vb.). Bu taşıtların oyuncakları olup olmadığını sorar. Oyuncak Müzesi nesnelere fotoğrafları (Ek 1) renkli çıktı halinde edinilir ve dört parçaya kesilir. Fotoğraflar kalın bir kartona yapıştırılarak yapboz haline getirilir. Hazırlanan yapbozlar iki kişilik gruplara ayrılan çocuklara dağıtılır ve çocuklardan grup arkadaşıyla birlikte yapbozları tamamlamaları istenir. Tamamlanan yapbozlar birbirine bantla yapıştırılır. Gruplar kendi yapbozlarına ilişkin yapbozdaki taşıtın “hangi taşıt olduğunu, nasıl çalıştığını ve nerede kullanıldığını” konuşurlar. Bu çalışmanın ardından çocuklara oyuncak müzesine gidecekleri söylenir ve müze kuralları hakkında bilgi verilir. Üzerinde isimleri yazan yaka kartları (taşıt resimlerinden oluşan) hazırlanır.



Müze Süreci

Müze bahçesine gelindiğinde öğretmen çocuklara yaka kartlarını dağıtır, çember olunur ve ısınma oyunları (uçak uçurma, araba sürme vb.) oynanır. Daha sonra “havada, denizde, karada” (Ek 3) oyunu oynanır. Oyun bittiğinde çocuklar tren olup hep birlikte müzeye girerler. İkişerli gruplara bantlanmış yapbozlar tekrar dağıtılır ve müzeyi gezerken bu taşıtları bulmaları istenir. Taşıtları bulan çocuklardan, taşıtının sesini taklit etmesi ve nasıl çalıştığını grup eşiyle birlikte canlandırması istenir. Canlandırmaya bütün grup katılabilir (Kollar iki yana açılarak uçak hareketi ya da direksiyon çevirme hareketi yapılabilir). Daha sonra müzenin etkinlik salonunda atık malzemeden taşıt yapım etkinliği gerçekleştirilir.



Müze Sonrası

Okula döndüğünde müzede yapılan patates baskıların çocuklarla birlikte kenarları kesilir. Bu kesilen taşıt baskıları öğretmen tarafından hava, kara, su şeklinde üçe bölünerek hazırlanan kartona çocuklarla birlikte yapıştırılır. Gruplar yapıştırma işlemi tamamlandıktan sonra taşıtlarla ilgili neler öğrendiklerini, müzede ne gördüklerini ve etkinlikler hakkında ne hissettikleri tartışılır.

Değerlendirme

- Bugün hangi taşıtların yapbozlarını yaptık?
- Müzede oyun oynarken eğlendin mi?
- Oyuncak müzesinde hangi oyuncakları canlandırdık?
- En çok hangi etkinliği sevdiniz?
- En çok hangi oyuncacı sevdiniz? Neden?

Aile Katılımı

- Aileleri çocuklarla taşıtlar hakkında sohbet edebilir.
- Rahmi Koç Sanayi Müzesi'ne aile ziyareti yapılarak taşıtlar incelenebilir.
- Ankara Üniversitesi EBF Oyuncak Müzesi ailecek ziyaret edilebilir.

EK 1. Eser Fotoğrafları



Halk Otobüsü / İstanbul / 1969 / Gürel marka teneke otobüs.



Metal Çakar Motor / İstanbul / 1950

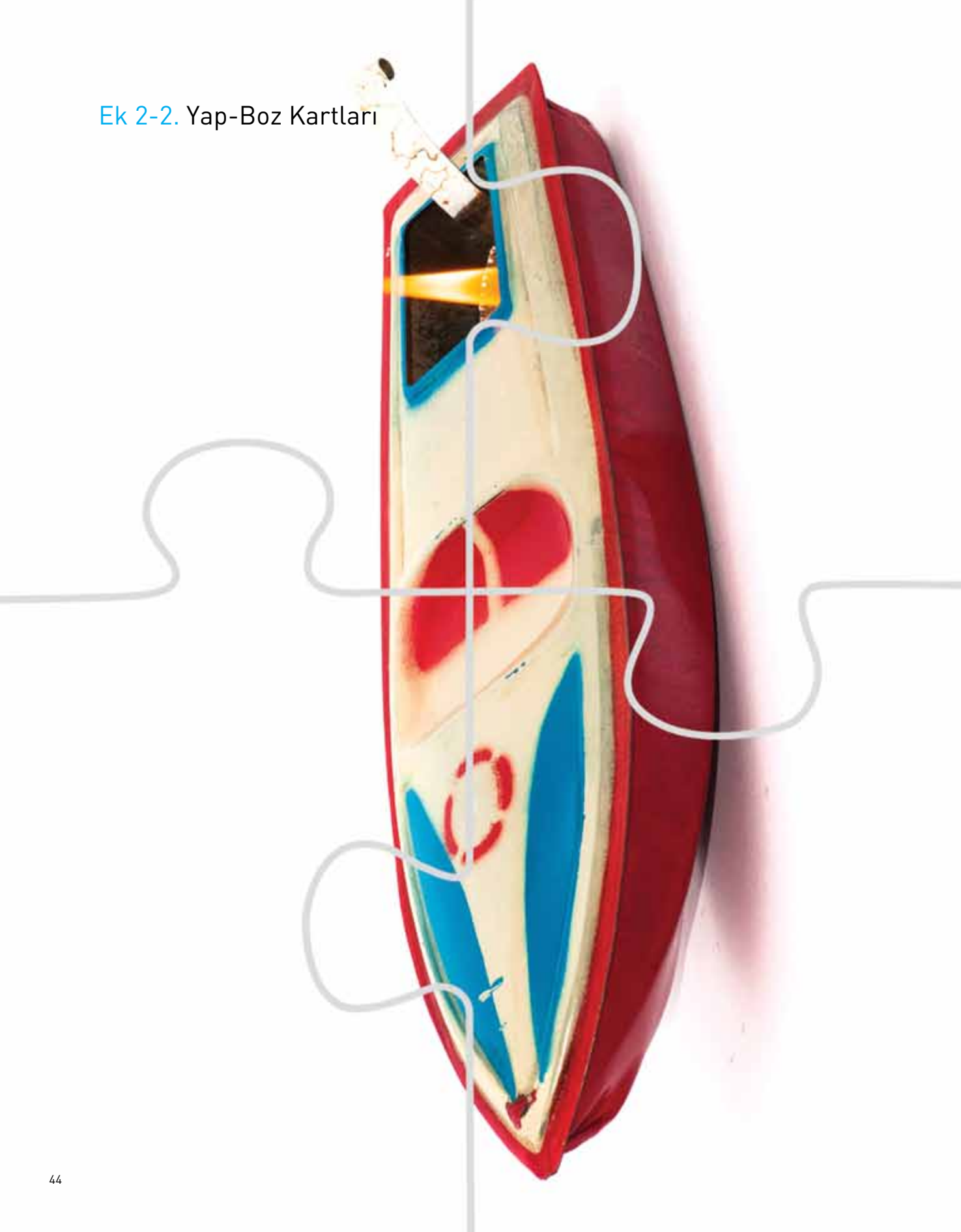


Uçak / 1960 / Japonya / Sürtmeli metal uçak.

Ek 2-1. Yap-Boz Kartları



Ek 2-2. Yap-Boz Kartları



Ek 2-3. Yap-Boz Kartları



Ek 3. Etkinliklerde Kullanılan Yöntem ve Teknikler

Uçak Uçurma, Araba Sürme Oyunu

Kollar iki yana açılarak uçak hareketi dramatize edilir. Direksiyon çevirme hareketi yapılarak araba sürme dramatize edilir. Bedene su yüzeyinde gezyormuşçasına bir şekil verilerek suda hareket etme dramatize edilir.

Havada, Karada, Denizde Oyunu

Bahçede, “hava, kara, su” olmak üzere üç bölüm oluşturulur ve çocuklar üç gruba ayrılır. Çocuklara bir taşıt ismi söylenir ve çocuklar söylenen taşıt nere¹de çalışıyorsa o alanda toplanırlar.



DEVE DEVE NEREYE!

Yaş Grubu 48-60 Aylık

Kişi Sayısı 10-15

Tema Hayvanlar

Süre 40 dk. Müze Öncesi, 40 dk. Müze Süreci, 40 dk. Müze Sonrası

Yöntem ve Teknikler Soru Cevap, Anlatım, Betimleyerek Öğrenme



Kazanımlar

Bilişsel Gelişim:

Develerin özelliklerini söyler. (Kazanım 5. Göstergeleri: Nesne/varlığın adını, rengini, şeklini, büyüklüğünü, uzunluğunu, dokusunu, sesini, kokusunu, yapıldığı malzemeyi, tadını, miktarını ve kullanım amaçlarını söyler.)

Sosyal ve Duygusal Gelişim

Kendini yaratıcı yollarla ifade eder. (Kazanım 3. Göstergeleri: Duygu, düşünce ve hayallerini özgün yollarla ifade eder. Nesnelere alışılmadık dışında kullanır. Özgün özellikler taşıyan ürünler oluşturur.)

Motor Gelişim

Yer deęiřtirme hareketleri yapar. (Kazanım 1. Göstergeleri: Isınma ve soęuma hareketlerini bir rehber eřlięinde yapar. Yönergeler doęrultusunda yürür. Yönergeler doęrultusunda kořar. Belli bir yükseklikten atlar. Belli bir yükseklięe zıplar. Belli bir yükseklięe tırmanır. Tırmanılan yükseklikten iner. Engelin üzerinden atlar. Kořarak bir engel üzerinden atlar. Çift ayak sıçrayarak belirli mesafe ilerler. Tek ayak sıçrayarak belirli mesafe ilerler. Belirlenen mesafede yuvarlanır. Belirli bir mesafeyi sürünerek gider. Belirlenen noktadan çift ayakla ileriye doęru atlar. Kayma adımı yaparak belirli mesafede ilerler. Galop yaparak belirli mesafede ilerler. Sekerek belirli mesafede ilerler.

Araç ve Gereçler:

Çocuk sayısı kadar tuvalet kâğıdı rulosu, yumurta kolileri, karton, hareketli gözler vb.
Yapıştırıcı,
Makas



Müze Öncesi

Çocuklarla develer hakkında “Deve nasıl ses çıkarır?”, “Nerede yaşar?”, “Ne ile beslenir?” soruları sorularak sohbet edilir. Daha sonra çocuklara deve sesi dinletilerek bedenleriyle deveyi taklit etmeleri istenir. Öğretmenin hazırlayacağı ve develerin özelliklerini anlatan bir sunu ya da video (Örnek: <https://www.youtube.com/watch?v=E8pRkoi9Txc>) izletilir. Etkinlik tamamlanınca çocuklara oyuncak müzesine gidecekleri söylenir ve müze kuralları hakkında bilgiler verilir. Deve resimli yaka kartı hazırlanır (Ek 1) ve çocuklarla birlikte boyanır, delgeç ile yan yana açılan iki deliğe kurdele bağlanarak yaka kartı tamamlanır.



Müze Süreci

Müze bahçesinde çocuklara yaka kartları dağıtılır ve Deve-Kurbağa (Ek 2) oyunu oynayacaklarını söylenir. Dışarıda oynanan bu oyunun sonunda çocuklardan deve pozisyonunda kalmaları istenir. Öğretmen çocuklara “Oyuncak Müzesi’nde bir oyuncak deve arkadaşımız var, hadi şimdi müzede onu bulalım” der. Çocuklar müzeyi gezer ve bütün çocuklar oyuncak deveyi bulduklarında çocuklara bu meraklı devenin onlara soruları olduğu söylenir ve öğretmen çocuklara bu soruları sorar: “Niye bizim ayaklarımız bu kadar büyük?”, “Develer nasıl yürür?”. Bu sorulara yanıtlar verildikten sonra bütün grup deve gibi yürümeye başlar. Çocuklara sorulan diğer sorularla birlikte (Ek 3) devenin hareketleri canlandırılır. Daha sonra etkinlik odasında çocuklarla birlikte yumurta kolisi ve tahta mandallardan deve yapılır (Ek 4).



Müze Sonrası

Okula dönüldüğünde oyuncak müzesinde yapılan develerden oluşan bir sergi oluşturulur ve aileler bu sergiye davet edilir.

Değerlendirme

- Bugün hangi müzeye gittik?
- Müzede oyun oynarken ne hissettiniz?
- Oyuncak müzesinde hangi oyuncacı canlandırdık?
- En çok hangi etkinliği sevdiniz?
- En çok hangi oyuncacı sevdiniz? Neden?

Aile Katılımı

- Aileler çocuklarla devenin özellikleri hakkında sohbet edebilir.
- Aileler çocuklarla birlikte evde farklı malzemelerden deve yapabilirler.
- Ankara Üniversitesi EBF Oyuncak Müzesi ailecek ziyaret edilebilir.

EK 1. Nesne Fotoğrafları



Deve / 1993 / Gaziantep / Kemik gövde, bez sargılı, heybeli

EK 1. Yaka Kartı Örneđi



EK 2- Etkinliklerde Kullanılan Yöntem ve Teknikler

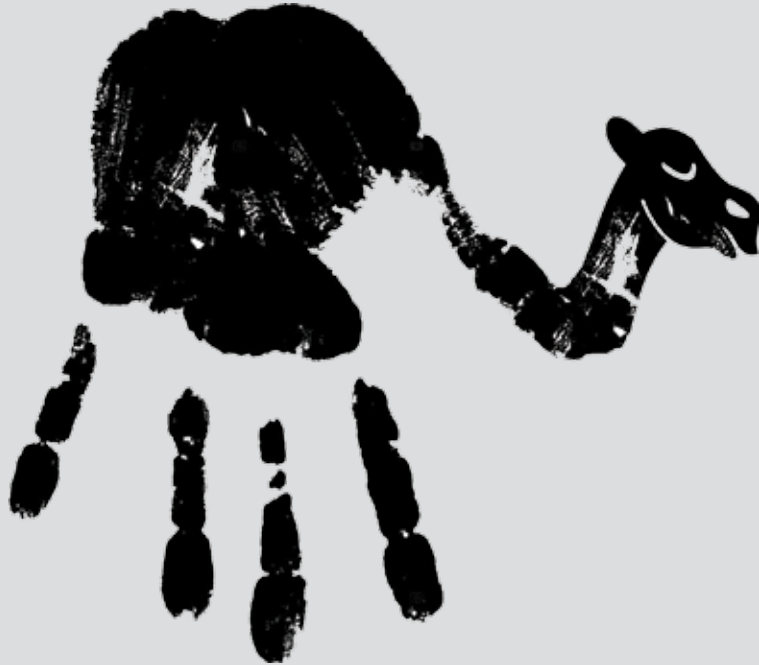
Deve-Kurbağa Oyunu

Öğretmen “Kurbağa” dediğinde çocuklar ellerini dizlerine koyup çökerler, “Deve” dediğinde ise kollarını yukarı kaldırarak ayağa kalkarlar.

Örnek video: <https://www.youtube.com/watch?v=rgzFuAoV8DU>

Genç Devenin Soruları

- Neden bizim ayaklarımız bu kadar büyük?
Çölde kuma batmamak için.
- Peki kirpiklerimiz neden bu kadar gür?
Çölde kum fırtınalarında gözlerimize kum kaçmasın diye.
- Neden hörgüçlerimiz var?
Çölde çok uzun süre susuz idare edebilmemiz için; suyu hörgüçlerimizde depolarız.



El izinden deve

EK 3. Atık Malzemedен Deve Yapımı

Yumurta kartonundan, hörgüç şekli verecek iki adet gözü kesip çıkarın ve istediğiniz renkte boyayın. Aynı renkle, tuvalet kâğıdı rulosunu da boyayın. Şablon yardımı ile devenizin, baş ve bacaklarını, istediğiniz bir renk fon kartonuna çizin ve keserek çıkarın. Yumurta kartonlarını, aşağıda gösterildiği gibi, ruloya yapıştırın. Rulonun uçlarını kapatmak için istediğiniz renk fon kartonundan iki adet daire kesin ve birinin orta kısmına devenizin boynunu takmak üzere bir kesik açın. Her iki daireyi, kesik olanı dik olacak şekilde rulonun uçlarına yapıştırın. Devenizin bacaklarını ruloya, aşağıda gösterildiği gibi yapıştırın. Devenizin baş kısmını, boynunu hazırladığınız kesik kısma takarak yapıştırın. Hareketli gözleri yerlerine yapıştırın. Devenizin kuyruğunu oluşturmak için aynı renk fon kartonundan uzun bir üçgen şekli kesin. Üçgen şeklini devenizin gövde kısmına yapıştırın.





DOKUN-EŞLEŞTİR!

Yaş Grubu 60-72 Aylık

Kişi Sayısı 10-15

Tema Kavram Geliştirmek

Süre 40 dk. Müze Öncesi, 40 dk. Müze Süreci, 40 dk. Müze Sonrası

Yöntem ve Teknikler Yöntem ve Teknikler: Soru – Cevap, Yaratıcı Drama, Oyun, Tasarım



Kazanımlar

Bilişsel Gelişim:

- Algıladıklarını hatırlar. (Kazanım 3. Göstergeleri: Nesne/durum/olayı bir süre sonra yeniden söyler. Eksilen veya eklenen nesneyi söyler. Hatırladıklarını yeni durumlarda kullanır).

Sosyal ve Duygusal Gelişim

- Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. (Kazanım 6. Göstergeleri: Nesne/varlıkları birebir eşleştirir. Nesne/varlıkları renge, şekline, büyüklüğüne, uzunluğuna, dokusuna, sesine, yapıldığı malzemeye, tadına, kokusuna, miktarına ve kullanım amaçlarına göre ayırt eder, eşleştirir. Eş nesne/varlıkları gösterir. Nesne/varlıkları gölgeleri veya resimleriyle eşleştirir).

■ Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. (Kazanım 6. Göstergeleri: Nesne/varlıkları bire bir eşleştirir. Nesne/varlıkları rengine, şekline, büyüklüğüne, uzunluğuna, dokusuna, sesine, yapıldığı malzemeye, tadına, kokusuna, miktarına ve kullanım amaçlarına göre ayırt eder, eşleştirir. Eş nesne/varlıkları gösterir. Nesne/varlıkları gölgeleri veya resimleriyle eşleştirir).

■ Nesne veya varlıkların özelliklerini karşılaştırır. (Kazanım 8. Göstergeleri: Nesne/varlıkların rengini, şeklini, büyüklüğünü, uzunluğunu, dokusunu, sesini, kokusunu, yapıldığı malzemeyi, tadını, miktarını ve kullanım amaçlarını ayırt eder, karşılaştırır).

Dil Gelişimi

Betimleme sözcüklerini öğrenir. (Kazanım 6. Göstergeleri: Dinlediklerinde yeni olan sözcükleri fark eder ve sözcüklerin anlamlarını sorar. Sözcükleri hatırlar ve sözcüklerin anlamını söyler. Yeni öğrendiği sözcükleri anlamlarına uygun olarak kullanır. Zıt anlamlı, eş anlamlı ve eş sesli sözcükleri kullanır.)

Araç ve Gereçler:

Kavanoz kapakları

Kumaş parçaları (kadife, deri, tül, saten), ince zımpara, kalın zımpara

Mukavva (50x70cm), renkli fon kartonları

Makas

Yapıştırıcı



Müze Öncesi

Çocuklara vücudumuzun nesnelere sıcak, soğuk, sert, yumuşak, pürüzlü veya pürüzsüz oluşu gibi özellikleriyle ve dokunma duyumuz aracılığıyla algıladığı hakkında bilgi verilir. Çocukların gözleri bağlanır, okulda bulunan nesnelere dokunarak algılamaları istenir. Çocuklardan bu nesnelere sert, yumuşak, kaygan, pürüzlü, pürüzsüz olup olmadıklarını söylemeleri istenir. Daha sonra oyuncak müzesine gidecekleri söylenerek müze kuralları hakkında bilgi verilir ve yaka kartları hazırlanır.



Müze Süreci

Müze bahçesinde çocuklara yaka kartları dağıtılır ve çember olunur. Çocuklara hayali olarak ayakkabılarını çıkaracakları ve birlikte bir yürüyüş yapacakları söylenir. Müzik eşliğinde sırasıyla asfalt yolda, toprak yolda, çamurda, sıcak kumlarda, buz üzerinde, cam kırıklarının üzerinde, ezilmiş domateslerin üzerinde yürüdüklerine ilişkin yönergeler verilir ve nasıl hissettikleri sorulur. Daha sonra müze gezilir ve zekâ oyunları vitrinindeki "doku oyununun nasıl oynandığı" (gözler kapatılır oyuncak üzerindeki yüzeylere dokunulur ve eşleştirme yapılır) anlatılır. Çocuklara bu oyuncakla ilgili bir başka oyun daha oynayacakları söylenir. Çocukların sırasıyla gözleri bağlanır ve diğer arkadaşlarının kıyafetlerine dokunarak bu kıyafetlerin pürüzlü mü, pürüzsüz mü, kaygan mı, pütürlü mü oldukları sorulur. Oyun tamamlandığında etkinlik salonunda bir doku oyuncağı yapacakları söylenir ve grup ikiye ayrılır. Daha önce kavanoz kapakları boyutunda ikişer adet kesilmiş kumaş parçaları (kadife, deri, tül, saten vb.) ve zımpara kâğıtları iki gruba da dağıtılır. Bir gruba kumaş sayısı kadar konserve kapakları verilir kapak içlerine kumaş parçaları ve zımpara kâğıtlarını yapıştırılmaları istenir. Tül vb. kumaşların altına renkli eliş kâğıdı yapıştırılır. Mukavva (50x70 cm) üzerine renkli fon kartonu yapıştırılır ve üzerine kavanoz kapağıyla kumaş sayısı kadar daire çizilir. Diğer gruptan da bu dairelere kumaş parçalarını yapıştırılmaları istenir ve doku oyuncağı tamamlanır.



Müze Sonrası

Okula dönüldüğünde oyuncak müzesinde yapılan develerden oluşan bir sergi oluşturulur ve aileler bu sergiye davet edilir.

Değerlendirme

- Bugün hangi duyumuzla ilgili oyunlar oynadık?
- Oyuncak Müzesi'nde oyun oynarken eğlendiniz mi?
- Oyuncak müzesinde hangi oyuncacı yaptık?
- En çok hangi oyuncacı sevdiniz?

Aile Katılımı

- Aileler çocuklarıyla dokunma duyusu hakkında sohbet edebilirler.
- Evde birlikte farklı duyu oyunları oynayabilirler.
- Ankara Üniversitesi EBF Oyuncak Müzesi ailecek ziyaret edilebilir

Nesne Fotođrafı



Dokun-Eşleřtir Oyunu, İstanbul, 1980'ler

SENDEN ÖNCE OYUNCAKLAR SENDEN SONRA NE OLACAKLAR?

Yaş Grubu 60-72 Aylık

Kişi Sayısı 10-15

Tema Taşıtlar

Süre 40 dk. Müze Öncesi, 40 dk. Müze Süreci, 40 dk. Müze Sonrası

Yöntem ve Teknikler Soru Cevap, Anlatım, Betimleyerek Öğrenme



Kazanımlar

Bilişsel Gelişim:

- Nesne veya varlıkları gözlemler. (Kazanım 5. Göstergeleri: Nesne/varlığın adını, rengini, şeklini, büyüklüğünü, uzunluğunu, dokusunu, sesini, kokusunu, yapıldığı malzemeyi, tadını, miktarını ve kullanım amaçlarını söyler.)
- Nesne ve varlıkları özelliklerine göre gruplar. (Kazanım 7. Göstergeleri: Nesne/varlıkları rengine, şekline, büyüklüğüne, uzunluğuna, dokusuna, sesine, yapıldığı malzemeye, tadına, kokusuna, miktarına ve kullanım amaçlarına göre gruplar.)

Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. (Kazanım 6. Göstergeleri: Nesne/varlıkları bire bir eşleştirir. Nesne/varlıkları rengine, şekline, büyüklüğüne, uzunluğuna, dokusuna, sesine, yapıldığı malzemeye, tadına, kokusuna, miktarına ve kullanım amaçlarına göre ayırt eder, eşleştirir. Eş nesne/varlıkları gösterir. Nesne/varlıkları gölgeleri veya resimleriyle eşleştirir).

Nesne veya varlıkların özelliklerini karşılaştırır. (Kazanım 8. Göstergeleri: Nesne/varlıkların rengini, şeklini, büyüklüğünü, uzunluğunu, dokusunu, sesini, kokusunu, yapıldığı malzemeyi, tadını, miktarını ve kullanım amaçlarını ayırt eder, karşılaştırır).

Dil Gelişimi

Betimleme sözcüklerini öğrenir. (Kazanım 6. Göstergeleri: Dinlediklerinde yeni olan sözcükleri fark eder ve sözcüklerin anlamlarını sorar. Sözcükleri hatırlar ve sözcüklerin anlamını söyler. Yeni öğrendiği sözcükleri anlamlarına uygun olarak kullanır. Zıt anlamlı, eş anlamlı ve eş sesli sözcükleri kullanır.)

Motor Gelişim

Kendini yaratıcı yollarla ifade eder (Kazanım 3. Göstergeleri: Duygu, düşünce ve hayallerini özgün yollarla ifade eder). Nesneleri alışılmışın dışında kullanır. Özgün özellikler taşıyan ürünler oluşturur.

Sosyal Duygusal Gelişim

Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. (Kazanım 4: Göstergeleri: Nesneleri yeni şekiller oluşturacak biçimde bir araya getirir. Malzemeleri keser, yapıştırır, değişik şekillerde katlar. Kalem doğru tutar, kalem kontrolünü sağlar, çizgileri istenilen nitelikte çizer.)

Araç ve Gereçler:

Atık materyaller
Fotoğraf makinası
Hayali çizim kalem (Müze sürecinde açıklanmıştır.)



Müze Öncesi

Öğretmen çocuklarla birlikte çember olur. Çocuklardan biri seçilir. Sınıfta oynamayı en çok sevdiği oyuncaklardan birini alıp çemberin içine girmesi istenir. Oyunağını alıp gelene kadar bir müzik açılır. Tüm çocuklar sırasıyla çembere aldıkları oyuncaklarla dâhil olurlar. Öğretmen sırayla şu yönergeleri söyler: Oyunağında tekerlek olanlar zıplasın, oyuncağında üçgen şekli olanlar çemberin etrafında koşsun, oyuncağında mavi renk olanlar bir araya gelsin vb. (Oyuncaklara göre yönergeler çeşitlendirilir). Evlerinde başka hangi oyuncakları olduğu, önceden anne, baba ve dedelerimizin hangi oyuncaklarla oynamış olabilecekleri sorulur. Bu sorunun cevaplarını Oyuncak Müzesi'nde bulabileceğimiz söylenir.



Müze Süreci

Müze, çocuklarla etkileşimli olarak soru – cevap yöntemiyle gezilir. Annelerimizin, babalarımızın, dedelerimizin hatta dedelerimizin dedelerinin bu oyuncaklarla oynadıkları ve dünyanın her yerinden oyuncağın bu müzede toplandığı söylenir. U düzeninde yere oturulur. Gruptan bir çocuk seçilir. Müzede en çok ilgisini çeken oyuncağı eline verilen hayali çizim kalemiyle havaya çizerek hiç konuşmadan arkadaşlarına anlatması istenir. Arkadaşları bu oyuncağı tahmin ederler. Tüm çocuklar sırayla hayali çizim kalemini kullandıktan sonra etkinlik sona ere.



Müze Sonrası

Çocuklarla birlikte sınıfta müzede çekilen fotoğraflardan yola çıkarak günün değerlendirmesi yapılır. Eski oyuncaklarla günümüzdeki oyuncaklar karşılaştırılır. Çocuklara gelecekte ne gibi oyuncaklarla oynanabilir diye sorulur. Cevaplar alındıktan sonra sınıfa birçok atık malzeme getirilir (pet şişeler, kapaklar, plastik kovalar, peçete ruloları gibi). Çocuklardan bu atık maddelerle gelecekte kullanılacak bir oyuncak tasarımları istenir. Hazırlanan tüm oyuncaklar geçici olarak hazırlanan Oyuncak Merkezi'ne yerleştirilir ve sergilenir.

Değerlendirme

Çocuklara aşağıdaki **betimleyici sorular** sorulur.

Bugün neler yaptık?

Müzede neler gördük?

Müzede seçtiğimiz eseri hayali çizim kalemle çizerken heyecanlandınız mı?

Önceden çocukların oynadığı oyuncakları görmek size ne hissettirdi?

Sabah seçtiğiniz oyuncağı neden seçtiniz?

Arkadaşlarınızın oyuncaklarından ne gibi farkları vardı?

Aile Katılımı

Aileler geçmişte oynadıkları oyuncaklar hakkında çocuklarıyla sohbet ederler. Bu süreçte eski oyuncaklar kullanılıp incelenebilir. Eski oyuncak yok ise, internette bulunabilecek fotoğraflar üzerinden sohbet edilir. Eski oyuncakların nasıl kullanıldıkları hakkında çocuklara bilgi verilir. Çocuklardan da günümüz oyuncaklarını anne ve babalarına tanıtılmaları istenir.

MÜZEDE BİR GÜN



Yaş Grubu 60-72 Aylık

Kişi Sayısı 10-15

Tema Taşıtlar

Süre 40 dk. Müze Öncesi, 40 dk. Müze Süreci, 40 dk. Müze Sonrası

Yöntem ve Teknikler Soru – Cevap, İş Birlikli Öğrenme, Yaratıcı Drama



Kazanımlar

Bilişsel Gelişim

Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular. (Kazanım 10. Göstergeleri: Nesnenin mekândaki konunu söyler. Yönerge uygun olarak nesneyi doğru yere yerleştirir. Mekânda konum alınır)

Dil Gelişimi

Dili iletişim amacıyla kullanır. (Kazanım 5. Göstergeleri: Konuşma sırasında göz teması kurar. Konuşurken jest ve mimikleri kullanır. Konuşma sırasını bekler. Duygu, düşünce ve hayallerini dile getirir)

Sosyal ve Duygusal Gelişim

Bir olay veya durumla ilgili olumlu/olumsuz duygularını uygun yollarla gösterir. (Kazanım 5. Göstergeleri: Olumlu/olumsuz duygularını sözel ifadeler kullanarak açıklar.)

Motor Gelişim

Küçük kas kullanımını gerektiren hareketler yapar. (Kazanım 4. Göstergeleri: Nesnelere üst üste dizer. Nesnelere çizer. Nesnelere takar, çıkarır. Malzemelere elleriyle şekil verir. Malzemelere araç kullanarak şekil verir.)

Materyaller

Oyuncak fotoğrafları
Müze kurallarını içeren kartlar.





Müze Öncesi

Çocuklardan en çok sevdikleri oyuncacı sınıfa getirmeleri istenir. Getirilen oyuncaklar hakkında sohbet edilir. Çocuklara neden en çok o oyuncacı sevdikleri sorulur. Daha sonra çocuklara oyuncak müzesine gidecekleri söylenir ve müze kuralları hakkında konuşulur.

Müzedede yapılması gereken ve yapılmaması gereken davranışlar söylenir ve bu davranışlar çocuklarla birlikte canlandırılır. Bu davranışı yapınca neler olduđu sorulur. Örneğın, yüksek sesle konuşmak, tüm grubun aynı anda konuşması vb. Sınıftaki tüm çocuklar yüksek sesle konuşur ve ardından herkes bir anda susar. Daha sonra daha alçak sesle, söz hakkı isteyerek konuşulur. Hangisinin daha uygun olduđu, yüksek sesle konuşunca ya da her birlikte konuştuklarında neler hissettikleri sorulur.



Müze Süreci

Müze gelindiğinde çocuklara iki parçaya ayrılmış oyuncak görselleri dağıtılır ve çocuklardan resmin diğeri yarısı kimdeyse o arkadaşını bulmaları istenir. Herkes eşini bulduktan sonra müzenin içinde resimde bulunan oyuncacı nerede olduđunu bulmaları istenir. Herkes oyuncacı bulduktan sonra müze hakkında çocuklarla sohbet edilir. Bu müzenin kuruluşunda kullanılan oyuncaklar tanıtılırken, müzenin nesne biriktirmeyi seven biri tarafından kurulduđu, bu kişinin yıllardır oyuncak koleksiyonu yaptıđı ve sonra bu oyuncakları diğeri insanlara göstermek istediđi için müze kurduđu söylenir. Oyuncakları gezerken çocuklardan ellerinde bulunan oyuncakların yerlerini tekrar hatırlamaları istenir. Müze süreci tamamlandıktan sonra sınıfa dönülür.



Müze Sonrası

Sınıfta çocuklara müzede sergilenen oyuncaklar için en çok hangi oyuncacı beğendikleri sorulur ve bu oyuncacın resmini çizmesi istenir. Resimler okul ortamında sergilenir.

Değerlendirme

Müzede neler dikkatinizi çekti?

Müzede hangi oyuncaklar vardı?

Müzede gezerken neler hissettiniz?

En çok hangi oyuncak hoşunuza gitti?

Oyuncakları gördüğünüzde neler hissettiniz?

Aradığınız oyuncacın çevresinde başka hangi oyuncaklar vardı?

Evinizde eski oyuncaklar var mı?

Aile Katılımı

Aileler evlerinde -varsa- eski oyuncakları çocuklarına gösterebilirler. Eski oyuncakları olmayan aileler kendileri için önemli olan nesnelere hakkında sohbet edilebilirler. Aileler bu konu ile ilgili olan arkeoloji, etnografya ve sanayi tarihi konulu müzeleri ziyaret etmeleri için yönlendirilir.

BENİM OYUNCAĞIM



Yaş Grubu 60-72 Aylık

Kişi Sayısı 10-15

Tema Taşıtlar

Süre 40 dk. Müze Öncesi, 40 dk. Müze Süreci, 40 dk. Müze Sonrası

Yöntem ve Teknikler Soru – Cevap, İş Birlikli Öğrenme, Yaratıcı Drama



Kazanımlar

Bilişsel Gelişim

■ Nesne veya varlıkları özelliklerine göre gruplar. (Kazanım 7. Göstergeleri: Nesne/varlıkları yapıldığı malzemeye göre gruplar.)

Dil Gelişimi

■ Konuşurken dil bilgisi yapılarını kullanır. (Kazanım 4. Göstergeleri: Cümle kurarken isim, fiil, sıfat, bağlaç ve zamir kullanır.)

Sosyal ve Duygusal Gelişim

Kendini yaratıcı yollarla ifade eder (Kazanım 3:Göstergeleri: Nesneleri alışılmışın dışında kullanır. Özgün özellikler taşıyan ürünler oluşturur.)

Motor Gelişim

Küçük kas kullanımını gerektiren hareketler yapar. (Kazanım 4: Göstergeleri: Nesneleri yeni şekiller oluşturacak biçimde bir araya getirir. Malzemeleri keser, yapıştırır, değişik şekillerde katlar.)

Materyaller

Atık materyaller (Kâğıt rulolar, pet şişeler, teneke kutuları, yumurta kolileri, kapaklar, düğmeler, süngerler)
Makas, yapıştırıcı



Müze Öncesi

Çocuklara müze etkinliğinden önce bir oyuncaklarını sınıfa getirmeleri istenir. Neden bu oyuncacı seçtikleri hakkında sınıfta konuşulur ve çocukların duygularını ifade etmeleri beklenir. Bu oyuncakların hangi malzemelerden yapıldığı konuşulur. Sınıfa getirilen oyuncaklarla "En Sevdığım Oyuncak Köşesi" oluşturulur ve çalışma sona erer.



Müze Süreci

Oyuncak müzesi gezisinin ilk aşamasında müzede tahtadan, tenekeden ve kâğıttan yapılmış çok farklı dönemlere tarihlenen eski oyuncakların da olduğu söylenir. Çocuklar müzede üç gruba ayrılır. Bir grup tahtadan, bir grup tenekeden bir grup da kâğıttan oyuncakları müze içinde gezerken bulur. Bu oyuncakların günümüz oyuncaklarına benzeyip benzemedikleriyle ilgili konuşulur. Çocukların ilk defa gördükleri oyuncaklar belirlenir ve nasıl oynandıkları hakkında tahmin yürütülür. Müze gezildikten sonra her grup bir oyuncak belirler. Eğitim atölyesinde seçtikleri oyuncuğun özellikleriyle ilgili konuşulur. Gruplar birbirlerine oyuncaklarla ilgili soru sorarlar. Daha sonra bu oyuncaklarla ilgili bir öykü oluşturmaları istenir. Öykünün içinde kim, nerede, ne zaman, nasıl gibi sorulara öğretmenin rehberliğinde cevap aranır ve müze çalışması tamamlanır.



Müze Sonrası

Sınıfa döndüğünde çocuklara artık materyaller sunulur. Bu malzemeleri kullanarak kendi oyuncaklarını yapmaları istenir. "Kâğıt rulolar, pet şişeler, teneke kutular, yumurta kolileri, kapaklar, düğmeler, süngerler" vb. kullanılarak oyuncak tasarlanır. Tasarlanan bu oyuncaklar sınıfta daha önce oluşturulan oyuncak köşesine yerleştirilir. Aileler sınıfa davet edilir ve oyuncak köşesinde bir konuşma halkası oluşturularak ailelerden kendi oyuncaklarıyla ilgili hatıralarını çocuklarla paylaşmaları istenir.

Değerlendirme

En sevdiğiniz oyuncağın özelliği neydi?

Müzedeki oyuncakları beğendiniz mi? Neden?

Öykü oluştururken zorlandınız mı? Neden?

Müzedeki hangi malzemeden yapılmış oyuncaklar vardı?

Kendi oyuncağınızı nasıl tasarladınız?

Daha önce hiç bu kadar farklı oyuncağı bir arada görmüş müydünüz?

Bu oyuncaklar sizin oynadığınız oyuncaklara benziyor mu?

Aile Katılımı

Ailelere küçükken oynadıkları geleneksel bir oyunu çocuklarıyla oynamaları ve anılarını paylaşmaları önerilir.



OYUNCAK MÜZESİNDE ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Öğretim sürecinin en önemli unsurlarından biri ölçme ve değerlendirme etkinlikleridir. Müzelerin eğitim ortamı olarak kullanıldığı durumlarda da ölçme ve değerlendirme etkinliklerinin sistematik ve planlı bir şekilde gerçekleştirilmesi gerekmektedir. Öğrenci başarısı hakkında doğru belirlemeler yapmak eğitim-öğretim sürecinde önemli bir yer tutar. Nitelikli bir ölçme ve değerlendirme öğretimin yadsınamaz bir tamamlayıcısı ve besleyicisidir. Müzelerin eğitim ortamı olarak kullanıldığı durumlarda da öğretmen ve sorumlu müze çalışanları tarafından bazı ölçme ve değerlendirme etkinliklerinin gerçekleştirilmesi sürecin önemli bir tamamlayıcısı olacaktır (Doğan, 2017).

Müzelerde okullarda olduğu gibi öğrencinin başarılı veya başarısız olması söz konusu olmamakla birlikte temel amaç öğrenmeye katkı sağlamaktır. Öğretmen müzede işleyeceği konuya göre ölçme ve değerlendirme basamaklarını belirlemelidir. Müze öncesinde, müzede ve müze sonrasında yapılacak değerlendirme, sürece odaklanarak öğrencinin/ katılımcının süreçte neler öğrendiğini ve süreçten zevk alıp almadığını da belirleyecektir. Bu bölümde okul öncesi öğrencileriyle oyuncak müzesinin değerlendirilmesi sürecinde müze eğitiminden sonra kullanabileceğiniz ölçme formu örneğine yer verilmiştir.

Kaynak:

Doğan, D.C. (2017). Müzelerin Eğitim Ortamı Olarak Kullanılması: Ölçme ve Değerlendirme Uygulamaları. Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, 16 (60): 234-248.

OYUNCAK MÜZESİ GÖRÜŞ FORMU

Adı-Soyadı:

Okulu:

Yaşı:

1. Oyuncak Müzesi'ni gezerken ne kadar eğlendin?



2. Oyuncak Müzesi'nde en çok hangi oyuncakı beğendin? Çizer misin?

A large, empty rectangular box with a blue border, intended for the respondent to draw their favorite toy from the museum.



Envanter No: 144
Eser Adı: Fırın
Yapıldığı madde: Teneke, plastik
Ankara
Üretim Yılı: 1950

Bekir Onur tarafından satın alma
yoluyla müzeye kazandırılmıştır..



Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Oyuncak Müzesi koleksiyonundan oyuncak örnekleri yapboz haline getirilmiştir. Bu sayfaları kalın kâğıtlara çıktı alarak parçalar halinde kesiniz. Dört parçaya ayrılan yapbozu çocuklarla birlikte tamamlayabilirsiniz.

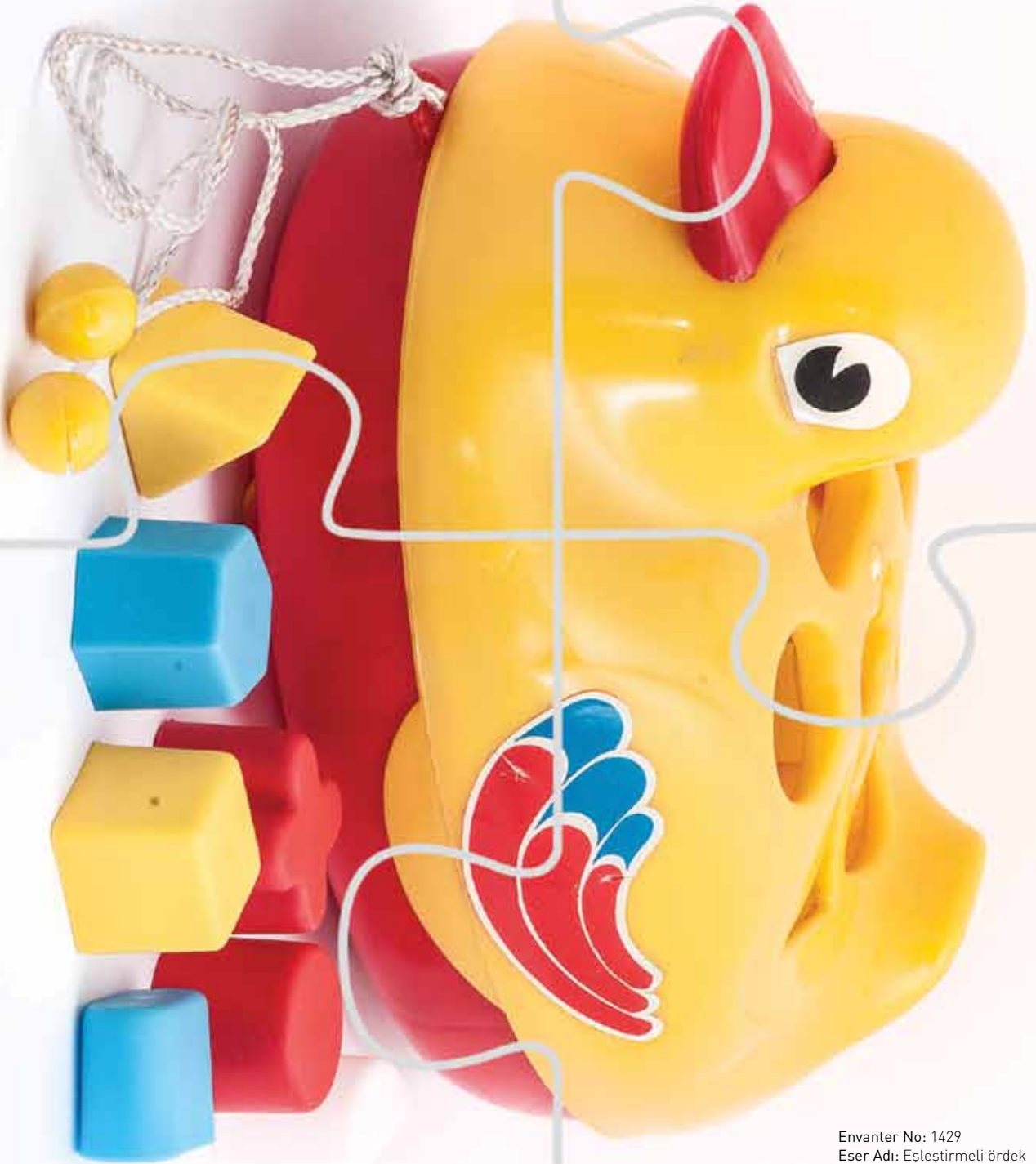


Envanter No: 252
Eser Adı: Bebek arabası, İngiltere
Yapıldığı Madde: Demir ve deri
Üretim Yılı: 1951
Müzeye Geldiği Yıl: 1995
Nazlı Alkan Armağanı

Envanter No: 252
Eser Adı: Geleneksel kıyafetli
vitrin bebeđi. Beyaz Rusya
Yapıldıđı Madde: Kamıř, keten
kumař, bařak dalı
Ölçü: 26 cm x 11,5 cm x 12,5 cm
Müzeye Geldiđi Yıl: 2006



Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Oyuncak Müzesi koleksiyonundan oyuncak örnekleri yapboz haline getirilmiştir. Bu sayfaları kalın kâğıtlara çıktı alarak parçalar halinde kesiniz. Dört parçaya ayrılan yapbozu çocuklarla birlikte tamamlayabilirsiniz.

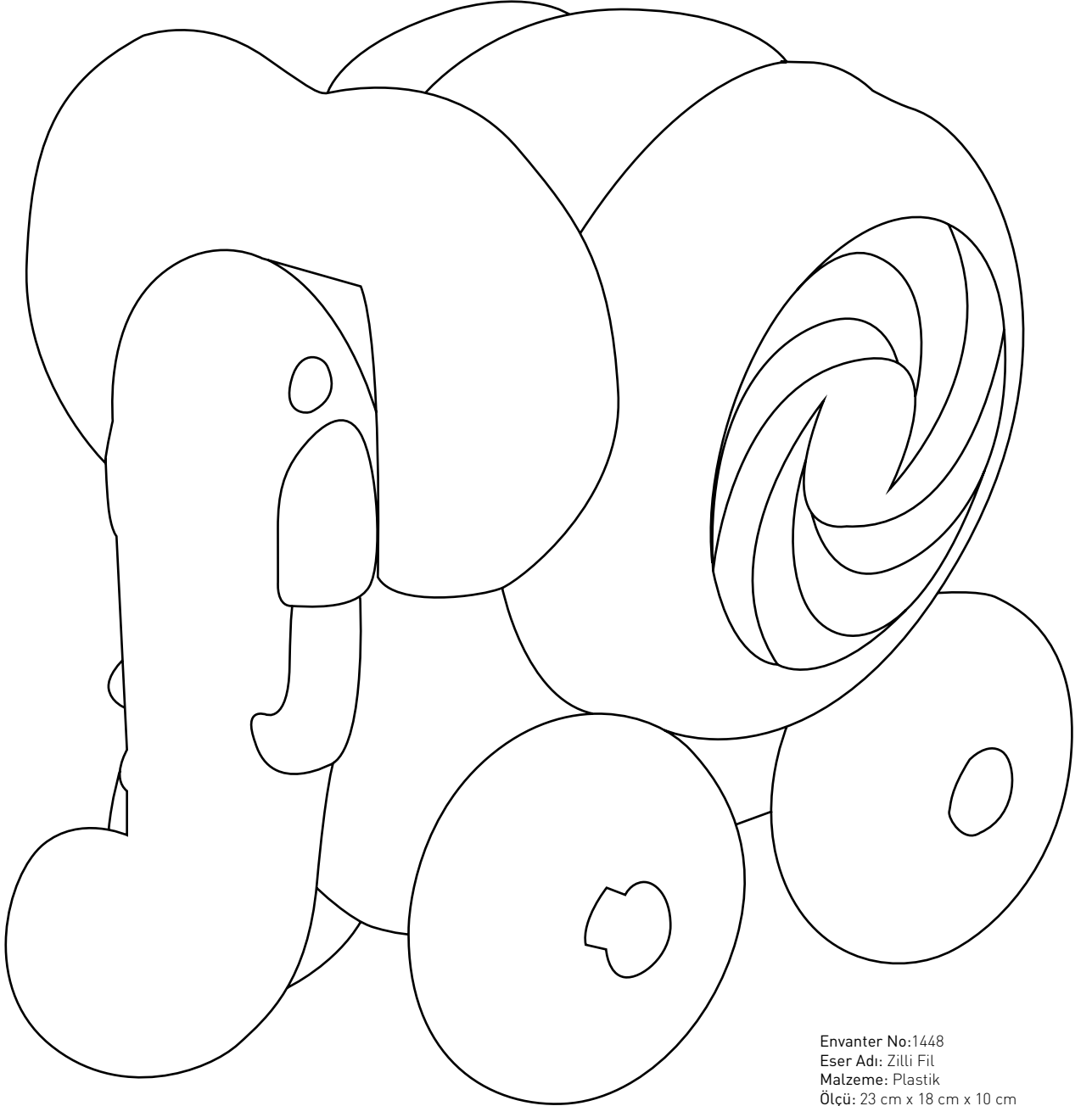


Envanter No: 1429
Eser Adı: Eşleştirmeli ördek
Yapıldığı Madde: Plastik
Ölçü: 25 cm x 16 cm x 14 cm

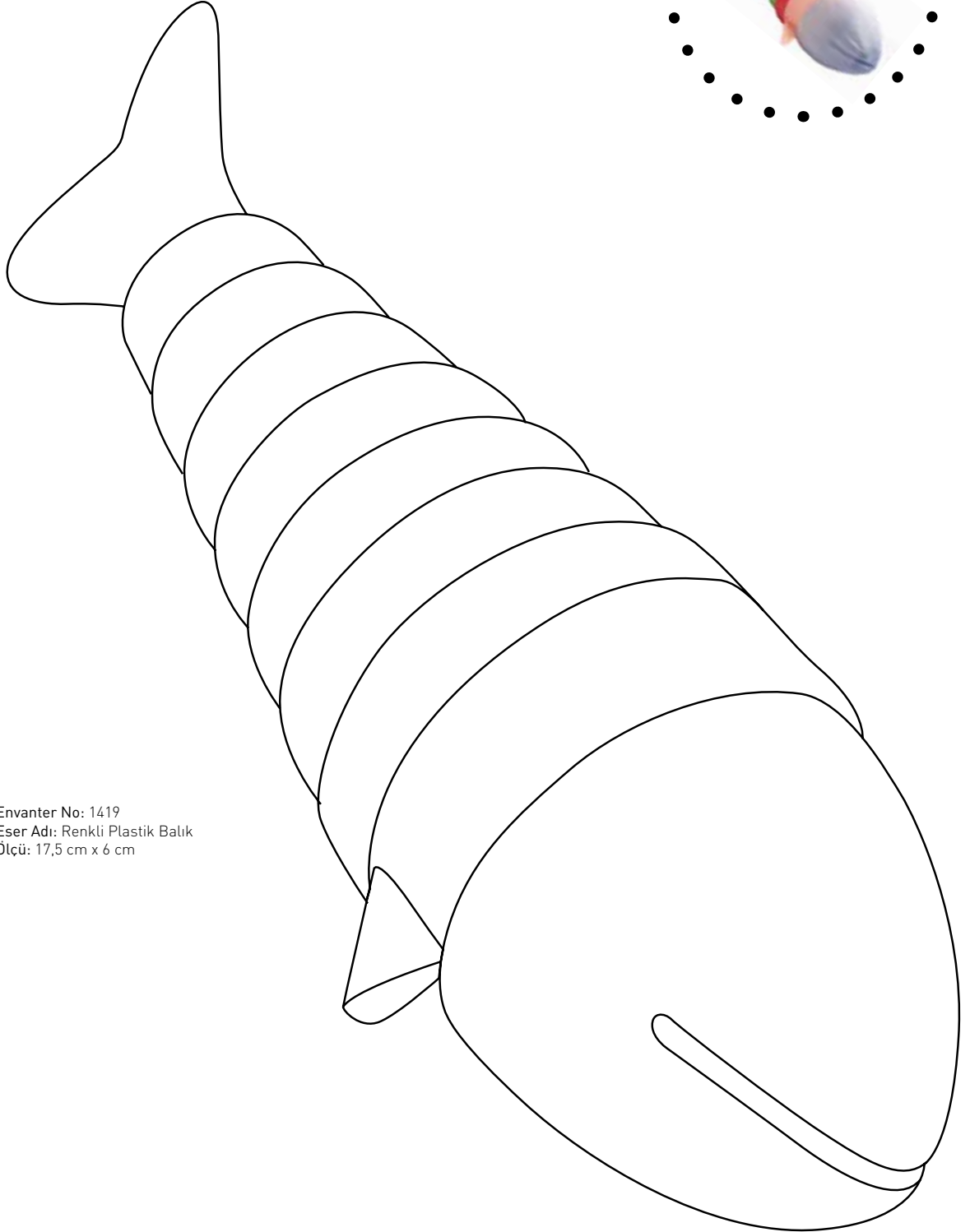


Envanter No: 1255
Eser Adı: Cam misketler (3 adet), İstanbul
Yapıldığı Madde: Cam
Geldiği Tarih: 1990
Ölçü: 2,5 cm x 1,5 cm

Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Oyuncak Müzesi koleksiyonundaki oyuncakların yer aldığı boyama yapraklarını çocuklarınızla birlikte ana ve ara renkleri temel alarak boyayabilirsiniz.

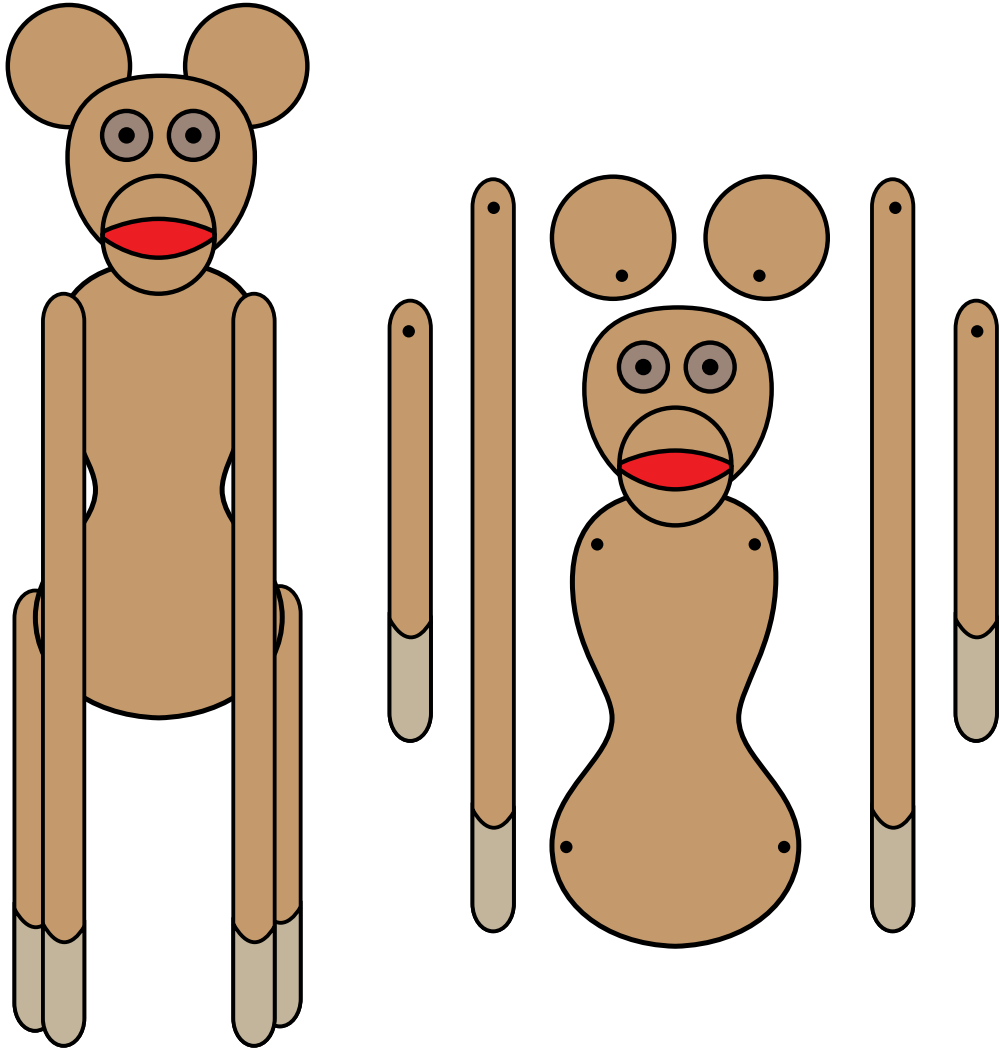


Envanter No:1448
Eser Adı: Zilli Fil
Malzeme: Plastik
Ölçü: 23 cm x 18 cm x 10 cm

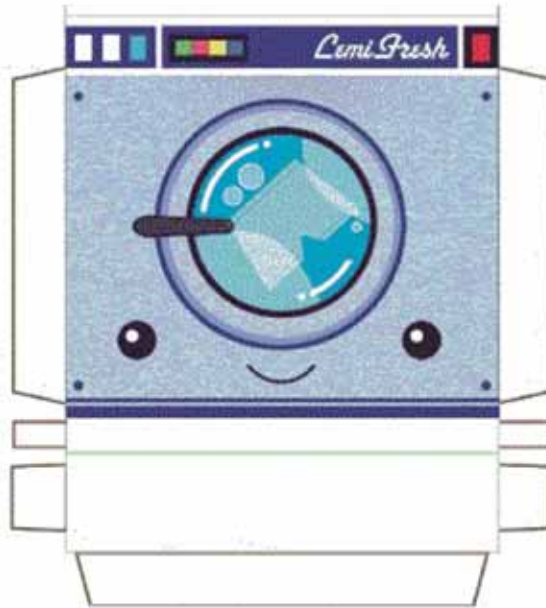
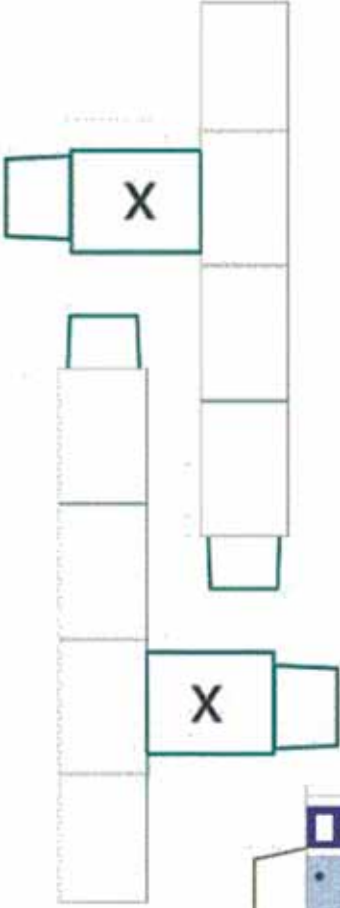


Envanter No: 1419
Eser Adı: Renkli Plastik Balık
Öçü: 17,5 cm x 6 cm

Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Oyuncak Müzesi koleksiyonundaki oyuncakların yer aldığı maketleri çocuklarınızla birlikte katlayıp birleştirebilirsiniz.



Envanter No: 595
Eser Adı: Tahta Maymun, Danimarka
Yapıldığı madde: Tahta
Geliş Yılı: 1970
Ölçüsü: 24x6,5x6
Durumu: Tahta oynar kollu, kahverengi gözlü, ağız kırmızı tahta maymun



Envanter No: 144
Eser Adı: Otomatik Çamaşır Makinası, Ankara
Yapıldığı madde: Demir, cam
Üretim Yılı: 1974
Ölçüsü: 20x35x15
Durumu: Sağlam durumdadır.
Tanıtımı: Mavi gövde, önden camlı, üstten kapaklı

Caner Firması üretimi.



23 FEZA XZ-7 HELİKOPTER, ALASKA OYUNCAK, İSTANBUL, 908

24 KIRMIZI UZAY MEKİĞİ, NEKUR OYUNCAK, İSTANBUL, 025/026

25 SAPAN, İZMİR, 1251

26 ÜTÜ, KARS, 122

27 TAHTA ROMÖRK, KASTAMONU, 475

28 DEF, KONYA, 322

29 TAHTA ARABA, MUĞLA, 230

30 KAPADOKYA BEBEĞİ, NEVŞEHİR, 032

31 OYUNCAK KAĞNI, NEVŞEHİR, 035

32 GÜĞÜM, ORDU, 124

33 SEPET, RİZE, 002

34 OYMALI BEŞİK, SAKARYA, 266

35 KAĞNI, SİNOP, 044

36 BAKRAÇ, SİVAS, 018

37 DEMİR BEŞİK, SİVAS, 062

38 KARPUZ BAKRAÇ, TOKAT, 116

39 BAKRAÇ, TOKAT, 117

40 BEŞİK, KÖPRÜBAŞI ÜRT. TRABZON, 483

41 YÜRÜYEN CAMBAZ, BARTIN/AMASRA, 024

42 TAHTA ÇİNGIRAK, BARTIN/AMASRA, 050

43 PUANTİYELİ AHSAP BEŞİK, DÜZCE, 260

44 KİL KUTUSU, GAZİANTEP, 114

45 MALTIZ, GAZİANTEP, 113

46 DÜDÜKLÜ TESTİ, AYDIN, 663

47 TOPAÇ OSMANIYE, 162

48 BAKIR OYUNCAK HAVAN, ERZİNCAN, 123

49 DAMAL BEBEĞİ, ARDAHAN, 1938

50 BEZ BEBEK, DOĞU ANADOLU BÖLGESİ, 25

51 AŞIK KEMİĞİ, DOĞU ANADOLU BÖLGESİ, 305

52 TOPAÇ, GÜNEYDOĞU ANADOLU BÖLGESİ, 159

53 DÜDÜKLÜ TESTİ, İSTANBUL, 663

54 OYUNCAK BEŞİK, GÜNEYDOĞU ANADOLU BÖLGESİ, 458

55 BEZ BEBEK, GÜNEYDOĞU ANADOLU BÖLGESİ, 130

56 BEZ BEBEK, GÜNEYDOĞU ANADOLU BÖLGESİ, 129



Envanter No: 025

Eser Adı: Kırmızı Uzay mekiği

Ölçü: 16.5 x 7 x 14 cm

NE-KUR yapımı, sarı, kırmızı ve mavi renklerde; kanatları yıldızlı, tekerlekli uzay aracı.

Kaynaklar

Adıgüzel, Ö. (2018). Eğitimde Yaratıcı Drama. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Bilen, M. (2010). Öğretim, Öğretme Yöntemleri, (Ed. Mürüvvet Bilen) Eğitimde İlke ve Yöntemler: Eğitim Süreci, Kavramlar, İlkeler, Etkinlikler ve Yöntemler içinde 227 – 331. Ankara: Betik Kitap Yayın Dağıtım.

Gözütok, D. (2011). Öğretim İlke ve Yöntemleri. İstanbul: Ekinoks Yayınevi.

İlhan, Ç. A.; Artar, M.; Okvuran, A.; Karadeniz, C. (2011). Müze Eğitimi Modülü. Ankara: UNICEF Yayınları, Yorum Matbaacılık.

Okvuran, A. (2012). Müzede Dramanın Bir Öğretim Yöntemi Olarak Türkiye’de Gelişimi. Eğitim ve Bilim. 37 (166): 170-180.

Paykoç, F. (2008). Müzede Düşünerek Dokunarak ve Hissederek Öğrenme. Geçmişten Geleceğe Türkiye’de Müzecilik Sempozyumu. 21-23 Mayıs 2008. Bildiriler kitabı. Ankara: VEKAM Vehbi Koç ve Ankara Araştırmaları Merkezi Yayını.



Envanter No: 200

Eser Adı: Panam Uçak

Ölçü: 13x12x6 cm

Japonya yapımı, Mavi-beyaz gövdesinde PANAMERIKAN yazılı, burnu ve camları siyah, önde 2 büyük, arkada tek küçük tekertekli, sol gri kanat üzerinde PANAM, sağ kanatta N800PA yazılı, iki yan, birdik, üç kuyruklu, sürtmeli, metal uçak..





Bu kitap Ankara Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri Koordinatörlüğü (BAP) tarafından desteklenen 17B0759002 kodlu "Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Oyuncak Müzesi Eğitim Paketlerinin Oluşturulması: Okul Öncesi, İlkokul 1-4, Ortaokul 5-8.Sınıflar" isimli proje kapsamında hazırlanmıştır.