



OKULUMUZUN EĞİTİM SÜRECİNDEKİ ÖNCELİK HEDEFLERİ

1. Eğitimde öğrencilerimizin ve ailelerin etkin katılımını sağlamak esastır.
2. Öğrencilerimize verdiğimiz eğitim, onun gereksinimlerini karşılamalıdır.
3. Öğrenme konusunda çocuk merkezli ve araştırmacı bir yaklaşıma sahip olmalıdır.
4. Eğitimimiz öğrencilerimizin bildiklerinden başlar ve onların deneyerek öğrenmesine olanak tanır.
5. Oyun öğrencilerimiz için en uygun öğrenme yöntemidir.
6. Her öğrencinin kendine özgü özelliğe sahip ayrı bir birey olduğu kabul edilir.
7. Eğitim programımızla öğrencinin, kendine saygı ve güven duyması sağlanır, öz denetim kazandırılır.
8. Eğitim yaklaşımımız öğrencilerimizin kendi potansiyellerini en üst sınırına ulaştırmalarına yardımcı olmalıdır.
9. Okul öncesi dönemde verdiğimiz eğitim ile öğrencilerimizin sevgi, saygı, işbirliği, sorumluluk, hoşgörü, yardımlaşma, dayanışma ve paylaşma davranışları geliştirilir.
10. Öğrencilerimizin kendisinin ve başkalarının duygularını fark etmesi desteklenir.
11. Öğrencilerimizin hayal güçleri, yaratıcı ve eleştirel düşünme becerileri, iletişim kurma ve duygularını anlatabilme davranışları geliştirilir.
12. Eğitimimizde fırsat eşitliği sağlanır.

Anaokulu olarak öğrencilerimizin hayal güçlerinin geliştirme, yaratıcı yollarla düşünce ve duygularını anlatabilme ve iletişim kurabilme becerilerini kazandırma, Türkçeyi doğru ve güzel konuşmalarını sağlama ve öğrencilerimizi okul kavramını benimsemiş, okul sevgisi kazanmış bireyler olarak ilkokula hazırlamayı hedeflemekteyiz.

SCAMPER TEKNİĞİ

Hayal gücü bilgiden daha önemlidir. Çünkü bilgi sınırlarken hayal gücü tüm dünyayı sarmalar.

ALBERT EINSTEIN

Hepimizin bildiği üzere günümüz dünyasında bir ülkenin bilgi ve teknoloji düzeyi o ülkenin gelişmişlik düzeyini belirlemektedir. Bilgi ve teknoloji dediğimiz zaman ise yaratıcılığın kilit konumda olduğunu görüyoruz. Dolayısıyla gelişmekte olan pek çok ülke ,eğitim sistemini gözden geçirerek, bireylerin yaratıcılık düzeylerini yükseltmeye çalışmaktadır. Ama yaratıcılığın tek başına yeterli olduğunu söyleyemeyiz. Bireylerin yaratıcılıklarını , eleştirel düşünme ve karar verme gibi çeşitli özelliklerle birleştirilerek, bir üst basamak olan yaratıcı problem çözme becerilerinin geliştirmeleri kaçınılmaz bir zorunluluk haline gelmiş bulunmaktadır . Yaratıcılığın her bireyde potansiyel olarak var olduğu,bireysel , sosyal veya ekonomik farklılıklardan dolayı kişiden kişiye değişiklik gösterdiği

konusunda eğitimciler olarak hemfikirizdir. Dolayısıyla her bir insanın farklı düzeyde de olsa sahip olduğu bu özelliğin nasıl ortaya çıkarılacağı ve geliştirileceği, önemli olan konulardan biridir.

Okul Öncesi Eğitim 'in amaçlarından birinin de çocukların yaratıcı düşünme becerilerini geliştirmek olduğunu özellikle göz önünde bulundurmamız gerekmektedir. Hayal kurma, farklı düşünme, orijinallik ve sezgi yaratıcı düşünmenin en önemli unsurlarındandır. Çocuklar SCAMPER Tekniği ile bu aşamaların hepsini kullanarak var olan durumdan yeni bir ürün ortaya koyabilmektedirler.

SCAMPER yönlendirilmiş beyin fırtınası tekniğidir. Bundan dolayı uygulamalar sırasında çocukların söyledikleri her fikir değerlendirilmeli, ve farklı düşünceleri için cesaretlendirici olma gibi ilkeler yerine getirilmelidir.SCAMPER 'in özelliği, tek bir nesne üzerinde ve daha önceden belirlenmiş adımları takip ederek, o nesne hakkında beyin fırtınası yapılmasıdır. Ancak bu beyin fırtınası, klasik beyin fırtınası tekniğinin aksine belirli basamaklar izlenerek gerçekleştirilmektedir. SCAMPER ile seçilen nesne değiştirilir, geliştirilir, parçalara ayrılır ya da başka nesnelere ile birleştirilmektedir. Farklı fikirlerin ortaya çıkabilmesi için öğrencilere sorular yöneltilmekte ve bu sorular, öğrencilerin düşünmedikleri ya da düşünemedikleri yönleri de düşünmelerini, yaratıcılıklarını ve düşünme becerilerini geliştirmelerine olanak tanımaktadır.

İngilizce kökenli bir kelime olan ve (özellikle korku ya da heyecandan kaynaklanan , hızlı ve hafif adımlarla koşturmak (Oxford,2011)), anlamına gelen S: Substitute (Yer değiştirme)

Çok büyük bir resim yapmak istiyorsun ama o kadar büyük kağıt yok, nereye yapardın?

Bir oyuncak olsaydın hangi oyuncak olurdu?

" Kitap yazacaksın, kitapta ne anlatırdın?

Bir ormandasın, en çok ne görmek istersin?

Yemek yermeden sadece su içsek ne olurdu?

Bir ağaçta yaşamak istermiydin, neden?

Dünyada sadece çocuklar yaşasaydı ne olurdu?

SCAMPER yaratıcı düşünmenin geliştirilmesinde kullanılan uygulanması kolay, eğlenceli bir beyin fırtınası yöntemidir. Çocuklara farklı düşünme, hayal kurma ve sezgilerini kullanarak özgün ürünler ortaya koyma şansı verir.

SCAMPER zihinsel kalıplarımızın ötesinde hareket etmemizi sağlar. Çocuklara düşüncelerini değiştirmeleri ya da birleştirmeleri konusunda adım attırarak yaratıcı düşüncelerini sağlar. Michalko'ya göre SCAMPER'in felsefesi şudur: "Her fikir varolan başka bir fikirden doğar"

SCAMPER tek bir nesneye yöneltilen düşünme yöntemi serisidir. Bunun için tek bir nesne seçilir ve beyin fırtınası yoluyla bu nesne değiştirilip geliştirilir. Bunun dışında öykü, masal ya da şiirlerde kullanılabilir. Bunu yapmak için çocuğa sorular sorulur.

Sorular çocuğun daha önce alışık olmadığı bir şekilde onun düşünmesini sağlar. Bu sorular bir anlamda farklı düşünme becerilerini kazandırmaya yönelik itici bir güçtür. Çocukların düşüncelerini geliştirip onların keşif yapmasını cesaretlendirir. Bu sorular çocukların yaratıcılıklarını ve kendi görüşlerini geliştirmeleri için gereksinimlerine uygun pratik yapma olanağı yaratır. Ayrıca esnek düşünmeyi ve kalıpları yıkmayı öğretir.

Denizde bir balıksın. Balıkçının olta attığını görüyorsun. Her an oltaya takılabilirsin. Ne yapardın?

Dünyanın en güçlü teleskopunu yaptın. Neler görmek isterdin?

Bir uzay yaratığı olsaydın ve Jüpiter' de yaşasaydın, gezegenine gelen insanlara ne göstermek isterdin?

Ormanda yaşayan bir hayvan olsaydın, hangi hayvan olmak isterdin? Niçin?

Uzaylı bir arkadaşınıza mektup yazsanız ne yazardınız? Mektubu nasıl gönderirdiniz?

Yanardağlar niçin patlar?

Eve geldin ve en sevdiğin kitabını kardeşinin yırttığını gördün. Ne yapardın?

Kirlenen dünyamızı nasıl temizlerdiniz?

Gökyüzünde olsaydınız, ne olmak isterdiniz? Niçin?

Ayşe ile ali ormana piknik yapmaya gittiler. Her yer çok güzeldi. Hemen oturup, piknik sepetini açtılar. Bir de ne görsünler!

Sence güzel bir gün nasıl olur? Anlatır mısınız?

Dünyanın herhangi bir yerinde yaşama şansın olsaydı nereyi, neden seçerdin?

Şu anda en çok yapmak istediğin şey nedir?

Başka birisi olabilseydin, kimin yerine geçmek isterdin? Neden?

Herhangi birisini kardeşin olarak seçmek isteseydin, kimi seçerdin? Neden?

Hangi masal kahramanını kardeş ya da ağabey olarak seçerdin? Neden?

Evde hangi hayvanı beslemek isterdin? Neden? Ona hangi ismi verirdin?

Çok değişik bir hamburgeri nasıl yapardın?

Bir dağın tepesinde tırmanıyorsun. Neler gördüğünü anlat.

Ay neden bazen büyük, bazen de küçük görünür?

Ağaçların yaprakları sonbaharda niçin dökülür?

Kurtlar neden ulur?

Kunduzlar niçin baraj yaparlar?

Güneş neden her zaman doğudan doğar, batıdan batar?

Dünya niçin döner?

Neden bazı bulutlar gri, bazıları beyazdır?

Rüzgar niçin eser?

Nehirler neden akar?

Denizlerde niçin dalga olur?
Ağaçlar nasıl büyür?
Uzayda bir gezegen bulsan ona hangi ismi verirdin?
İnsanları neler mutsuz eder?
İyi bir arkadaş nasıl olur?
İyi bir öğretmen nasıl olur?
İyi bir insan nasıl olunur?
Büyüyünce ne olmak istersin? Niçin?
Bir şeyi tanımlarken "gibi" kelimesini kullanarak kıyaslama yapabiliriz.

..... gibi beyaz gibi kötü
..... gibi siyah gibi güzel
..... gibi mutlu gibi parlak
..... gibi üzgün gibi inanılmaz
..... gibi şişman gibi sıkıcı
..... gibi uzun gibi çirkin
..... gibi umutlu gibi yüksek
..... gibi huysuz gibi korkunç
..... gibi neşeli gibi tatlı, lezzetli

İki kafan olsaydı neler yapardın?

Dört elin olsaydı neler yapmak isterdin?

Görünmez olsaydın neler yapardın?

3 dilek hakkın olsaydı neler dilerdin?

Güzel bir şapkan var. Normal kullanımı dışında, onunla neler yapmak isterdin?

Dünyanın hakimi olsaydın neler yapardın?

Çok önemli bir işin var. Yolda giderken sel sularının köprüyü yıktığını gördün. Karşıya geçmek için neler yapardın?

Bir bilim adamı olsan ne icat ederdin? Niçin?

Bisikletle giderken aniden havalandın ve uçmaya başladın. Nereye gidiyorsun? Neler görüyorsun? Yere nasıl ineceksin ve geriye nasıl döneceksin?

Sen bir kar tanesisin. Nasıl oluştu, yeryüzüne nasıl indin ve neler görüyorsun, bize anlat.

Aynı dili konuşmayan iki kişi nasıl anlaşır?

Plajda kumları kazarken bir define buldun. Bu define nedir? Ne yapardın?

Yeni doğmuş bir bebeksin. Neler gördüğünü anlat.

Bir sabah uyandığında büyük bir insanın vücuduna sahipsin. Ne yapardın?

Yolda yürürken bir kuş tüyü buldun. Sence o tüy nereden geldi ve başından ne maceralar geçti?

Sen, bir çocuğun en sevdiği oyuncuğusun. Hayatını anlat.

Sen, mutsuz bir prens / prensessin. Neden mutsuzsun?

Duvarda asılı bir resimsin. Kimin evindesin ve neler görüyorsun?

Evsiz bir insanın bir gününü anlat.

Öğretmen olsan sınıfı rahatsız eden çocuğa nasıl davranırdın? Neler yapardın?

Dünyayı köpekler yönetecek olsaydı neler olurdu?

Ayakkabıların konuşabilseydi neler söylerdi?

"EĞER" ile başlayan sorular çocuklar için çok eğlencelidir.