

## SCAMPER Tekniğıyle Yenilikçi Fikirler Üretelim Etkinliğı

Sevgili gençler, günlük hayatta kullandığımız nesneleri yeniden düşünmek ve geliştirmek, yenilikçi fikirlerin ortaya çıkmasına yol açabilir. SCAMPER tekniğı, bu amaçla kullanılan etkili bir düşünce yöntemidir. SCAMPER, İngilizce kelimelerin baş harflerinden oluşan bir kısaltmadır. Bu kelimeleri aşağıdaki etkinlikte öğrenecek ve uygulayacaksınız.

Bu teknikle yapacağımız etkinlik, çevrenizdeki nesnelere farklı bir bakış açısıyla yaklaşmanızı sağlayacak ve yenilikçi düşünce becerilerinizi geliştirecektir. SCAMPER'ı kullanarak, etrafınızdaki her şeyi potansiyel bir yenilik fırsatı olarak görmeye başlayacaksınız. Bu süreçte problem çözme ve eleştirel düşünme becerileriniz de gelişecektir. Hadi etkinliğimize başlayalım!

### Malzemeler:

Kâğıt, kalem, silgi, boya kalemleri

### Etkinlik Uygulama Adımları:

1. 2-3 kişilik gruplara ayrılın.
2. Grup olarak, günlük hayatta sıkça kullandığınız bir nesne seçin (örneğin, kalem, saat, çanta vb.).
3. Seçtiğiniz nesneyi SCAMPER tekniğinin her bir adımı için düşünün:

**a) Substitute (Yer değiştirme):** Nesnenin bir parçasını başka bir şeyle değiştirebilir misiniz?

**Örnek:** Geleneksel asfalt yol yüzeyini, güneş enerjisi toplayan ve depolayan özel panellerle değiştirerek, gündüz toplanan enerjiyle geceleri yolları aydınlatan ve kışın yolları ısıtarak buzlanmayı önleyen akıllı yollar oluşturmak.

**b) Combine (Birleştirme):** Bu nesneyi başka bir nesneyle birleştirebilir misiniz?

**Örnek:** Akıllı saat teknolojisini gözlüklerle birleştirerek, kullanıcının göz hareketleriyle kontrol edilebilen ve gözlük camına bilgi yansıtabilen bir cihaz tasarlamak.

**c) Adapt (Uyarlama):** Bu nesneyi farklı bir duruma nasıl uyarlayabilirsiniz?

**Örnek:** Klasik bir bisikleti, katlanabilir ve elektrikli hale getirerek şehir içi ulaşımda daha pratik ve çevre dostu bir alternatif sunmak.

**d) Modify/Magnify (Değiştirme/Büyütme):** Nesnenin şeklini, boyutunu veya rengini nasıl değiştirebilirsiniz?

**Örnek:** Sırt çantasının ön kısmına güneş paneli ekleyerek, yürürken veya açık havada zaman geçirirken telefonunuzu şarj edebileceğiniz bir çanta tasarlamak.

**e) Put to other uses (Başka amaçlarla kullanma):** Bu nesneyi farklı bir amaç için kullanabilir misiniz?

**Örnek:** Eski bir gitar kutusunu mini bir kitaplığa dönüştürmek. Kutunun içine raflar ekleyerek, duvara asılabilen ilginç ve kişisel bir kitaplık oluşturmak.

**f) Eliminate (Eleme):** Nesnenin hangi özelliklerini çıkarabilirsiniz?

**Örnek:** Geleneksel okul dolabı kilitlerini ortadan kaldırarak, dolapları açmak için öğrencilerin öğrenci kartlarını kullanması. Böylece, kilit anahtarını kaybetme endişesi olmadan dolapları güvenle kullanmalarını sağlamak.

**g) Reverse/Rearrange (Tersine çevirme/Yeniden düzenleme):** Nesnenin parçalarını nasıl yeniden düzenleyebilirsiniz?

**Örnek:** Geleneksel okul sıralarını modüler ve hareketli ünitelere dönüştürerek, sınıf düzenini kolayca değiştirebilen, grup çalışmalarına ve farklı öğrenme stillerine uygun esnek bir eğitim ortamı oluşturmak.

4. Grup olarak her adım için en az bir fikir üretin ve bu fikirleri not alın.

5. Ürettiğiniz fikirler arasından en yenilikçi ve uygulanabilir olanı seçin.

6. Seçtiğiniz fikri detaylandırın ve nasıl çalışacağını açıklayın.

7. Fikrinizi çizin ve gerekirse renklendirin.

8. Çalışmanızı sınıf arkadaşlarınızla paylaşın ve geri bildirim alın.

9. Aldığınız geri bildirimlere göre tasarımınızı geliştirin ve son halini verin.

10. Sınıfta "Yenilikçi Fikirler" panosu oluşturun ve geliştirdiğiniz yeni ürün fikrini bir afiş halinde bu panoda sergileyin.