



Proje



bağımsız, meşgul, bağlantılı

PROJE ÖZETİ

Senior SolutionsSM (*yaşlanan nüfusa genç çözümler*) sezonu proje çalışması için takımınızla:

- yaşlı bir oyun arkadaşı bulun,
- yaşlıların karşılaştığı bir sorunu seçin,
- seçtiğiniz soruna yenilikçi bir çözüm oluşturun,
- sorunu ve yenilikçi çözümünü başkalarıyla paylaşın.

DÜŞÜNÜN

Doğduğumuz andan, şu ana kadar yaşlandık. Bu önce vücudumuzun büyümesi, yürümeyi öğrenmemiz, konuşmayı öğrenmemiz, çevremizdeki kişilere ve yakın çevremizle bağlantımızı keşfetmemiz süreciydi. Bebeklikten, yürüme çağına, sonra çocukluğa, ergenliğe, erişkinliğe, gençliğe, yetişkinliğe, orta yaşa, yaşlılığa erişiyoruz. Bu yıl ki proje göreviniz yaşam yolculuğunun yaşlılık olarak bilinen etapını araştırmak.

Sen, 60 yaşında veya daha yaşlı olmanın ne demek olduğunu hiç düşündün mü ? “Sıkıcı” mı diyorsun? O zaman bir de şu örneklerle bakalım:

- “muz” lakablı George Blair çıplak ayak ile su kayağı yarışmasına ilk kez 64 yaşında katıldı. O zamandan beri bir sürü dünya rekoru elde etti. Mesela, dünyadaki 7 kıtada çıplak ayakla su kayağı yapan ilk kişi oldu. 93 yaşına geldiğinde hâlâ su kayağı yapıyordu.
- 100 yaşındaki mucit Eemeli Vayrynen, Finlandiya’da (gelişmiş patates fidan dikme makinesi buluşuna) patent alan en yaşlı kişi oldu.
- Eileen Philippa “Phil” Raschker’a herkes *60 yaş üstü dünyanın en büyük kadın atleti* dedi. Hatta bazıları ona *tüm zamanların en iyi kadın atleti* der.
- Annie Elizabeth “Bessie” Delany (101 yaşında) ve ablası Sarah Louise “Sadie” Delany (103 yaşında) ilk 100 senemiz diye bir kitap bastılar ve bu kitap New York Times’da *en çok satan kitaplar* listesinde tam 105 hafta kaldı.

Nasıl bebeklikten yetişkinliğe erişimde sorunlar olabiliyorsa, yaşlılık devresinde kendine göre sorunları var diyebiliriz. Bazıları olayları hatırlamakta zorluk çekebilir. Yaşlanan sinir sisteminin anlık değişimi fark etmesi ve

www.usfirst.org | www.firstlegoleague.org | FLL is the result of an exciting alliance between FIRST and the LEGO Group.

©2012 FIRST and the LEGO Group. Official FIRST® LEGO® League Teams and FLL Operational Partners are permitted to make reproductions for immediate team and Operational Partner use only. Any use, reproduction, or duplication for purposes other than directly by the immediate FLL team as part of its FLL participation is strictly prohibited without specific written permission from FIRST and the LEGO Group.

The FIRST® LEGO® League and Senior SolutionsSM names and logos are jointly held trademarks or service marks of FIRST and the LEGO Group.

tepki vermesi daha uzun zaman alır. Keza, yaşlanan kas sistemi esnekliğini kaybeder. Bu yüzden yaşlılar daha ağır hareket edebilir.

Vücut eskir. Osteoporoz (kemik erimesi,) artrit (şişmiş eklemler,) glokom (göz içinde körlüğe yol açabilen baskılar) ve başka hastalıklar sıkça görülmeye başlar. Arkadaşları ve aile fertleri daha az hareket edebildikleri veya vefat ettikleri için birçok yaşlı kendisini küçülen bir sosyal çevrede bulur. Yaşlılık sürecinde birçok kişinin daha çok desteğe ihtiyacı olur: gerek fiziksel, zihinsel, duygusal, veya sosyal.

Herkes farklı şekilde yaşlanır. Bazıları 1 veya 2 sorunla karşılaşır. Bazıları bunların hiçbirisini yaşamaz. Birçok yaşlı hala çalışır, spor yapar, dans eder, seyahat edip, vakitlerini güzel geçirirler. Herkes gibi, yaşlıların da belli sorunlarına doğru çözümlere ihtiyaçları vardır.

YAŞLI OYUN ARKADAŞI BUL:

Bu sene ki proje göreviniz yaşlılar tarafından karşılaşılan bir sorunu çözmek. Başlangıç için takımınız bir yaşlı takım arkadaşı bulmalı. Çoğu kişi yaşlılığı farklı şekilde tanımlayabilir. *Yaşlanan nüfusa genç çözümler* projesi için 60 yaş veya daha yaşlı bir yetişkin bulmalısınız.

Nasıl bulacağınızı bilmiyorsanız, aşağıdaki fikirleri dikkate alabilirsiniz:

Her takım üyesi - önce kendi aile ve arkadaş çevresine bakmakla başlayabilir. Mesela, büyükbabalar, büyükanneler, komşular, bakım evlerinde kalanlar, işverenler, veya bebek bakıcıları. Tanıyor olduğunuz yaşlıların listesini yapın. Her birini ne kadar yakından tanıyorsunuz?

- hiç yaşlılara ilgili gönüllüğünüz oldu mu?
- yakınlarınızda aceze evi, güçsüzler yurdu, düşünler evi, huzur evi, yaşlı bakım merkezi gibi kuruluş veya yaşlılara odaklanan dernek veya vakıf var mı?
- çevrenizde yaşlılara odaklanan sosyal etkinlik, kurs, veya etkinlik var mı?

Takım olarak - sonra her takım üyesinin listesine bakın. Takım bu kişilerle nasıl iletişime geçebilir. Bu kişiler yakınlarda mı oturuyor? Gidip, yüz yüze görüşülebilir misiniz? Telefonla? Elektronik posta veya sosyal medya? Mektup? Onların çocukluklarında yaşam şartları nasılmış öğrenebilir misiniz? Ya ergenlikleri, gençlikleri, erişkinliklerinde?

Takım olarak - bir yaşlı seçin; onu takımınızın bir parçası olması ve proje görevinizi hazırlarken destek olması için davet edin. Unutmayın ki, herkes takımınıza destek olamayabilir. Eğer bir yaşlı size *“Kusura bakma. Yardım edemem.”* derse, bir başkasını bulun. Takımınız ünlü bir kişiyi de seçebilir.

BİR SORUNU TANIMLA

Takım olarak - takımın yaşlı oyun arkadaşını tanıyın. Onun geçmişini, hayat hikayesini, ve bugün bir yaşlı olarak karşılaştığı zorlukları öğrenin. Oyun arkadaşınıza şu gibi sorular sorabilirsiniz: Ne zaman doğdunuz? O zaman hayat nasıldı? Okula nerede gittiniz? Ne okudunuz? Yaşamak için neler yaptınız veya yapıyorsunuz? Siz 10, 25, 40 yaşlarınızdayken veya geçen sene neler yapmaktan hoşlandınız? Şimdi neleri yapmak daha zor geliyor size? Neden? Bugün hayatınızı kolaylaştıracak neler olabilir?

Aklınızda bulunsun: herkes kendilerine saygılı davranılmasını ister; doğal olarak buna yaşlılar da dahildir.

Keşfedin: yaşlı oyun arkadaşınız yaşlı olmakla ilgili neyi seviyor; nelerde zorlanıyor. Yaşlı oyun arkadaşınız size bir arkadaşının veya akrabasının ne gibi zorluklarla karşılaştığını da anlatabilir. Karşılaştıkları zorluklardan bazı örnekler şöyle olabilir:

- yaraların iyileşmesi
- yeni teknolojilere uyum sağlayabilme
- bazı şeyleri hatırlayabilme (önemli günler, ilaç alma zamanı, veya pişirme sonrası ocağı kapatma)
- formda kalma
- kendi başlarına veya başkalarıyla yapacak eğlenceli şeyler bulma
- finansal durumlarını idare etme
- ihtiyaçlarını karşılayabilme: yiyecek, gündelik ev ihtiyaçları, ilaç, kıyafet
- aile, arkadaşlar, doktor veya diğer destekçilerle etkileşim içinde bulunabilme

Takım olarak - yaşlı oyun arkadaşınızın (60 yaş üstü ortaya çıkmış olan) bir sorununu seçin ve o sorun hakkında bilgi sahibi olun. Soruna yol açan sebepler neler? Bugün bu sorunun çözümü için neler yapılıyor? Bilim insanları ve mühendisler bu sorunlar için nasıl çözümler üretmişler? Kaynak olarak kullanabileceğiniz bazı belgeler: raporlar, kitaplar, dergiler, web sayfaları olabilir. Yakın çevrenizde, hemen dışında bu konuda çalışan profesyoneller kimler bulun. Her türlü araştırma aracını kullanın. Bulduğunuz, kullandığınız bilgi kaynaklarını paylaşmaya hazır olun.

Yaşlı takım arkadaşınızın karşılaştığı zorlukları araştırırken, bu sorunlarla ilgili çözüm üreten profesyoneller var mı araştırın. Yeni bir buluş için araştırma yapan veya geliştiren bilim insanı, hekim, mühendis var mı? Bu konuda çalışan her hangi bir sağlık hizmeti çalışanı veya gönüllü yeni bir çözüm geliştiriyor mu? Takımınız bu konunun uzmanı bir profesyonelle irtibata geçip, bilgi alabilir mi?

YENİLİKÇİ ÇÖZÜM OLUŞTURMA

Artık takım olarak çözüm üreteceğiniz bir sorunu seçtiyseniz, beyler-bayanlar, artık göreviniz bir yenilikçi çözüm oluşturmak; öyle ki, bu var olan bir şeyi yaşamı kolaylaştıracak şekilde geliştirmek de olabilir, var olan birşeyi yeni bir amaçla kullanmak da olabilir, veya yeni bir şey sıfırdan icat etmek de... Şu an kullanılan çözümlerin farkındalığı ilk adım olacak. Bulduğunuz çözüm yaşlılara kendilerini daha saygın hissedip, sevdikleri şeyleri yapabilmelerine nasıl yardımcı olur? Çözümünüz yaşlı dostunuzun nasıl daha bağımsız, meşgul ve bağlantılı olmasına destek olacak?

Düşünün. Birlikte çalışın. Beyin fırtınası yapıp, fikirler üretin. Tüm fikirlerinizi paylaşın. Takımın bir üyesinin “deli saçması bir fikri” en iyi yenilikçi çözüm için ilham kaynağı olabilir. Farklılığa izin verin. Ne/ler yeni bir şekilde yapılabilir? Ne/ler daha iyi yapılabilir? Takımınızın çözümünün gerçekleşmesi için neler gerekiyor? En iyi çözümlerin bulunması için olabildiğince hayal gücü gerekiyor. Çözüme ulaştığınızda, bu kadar basit bir çözüm varken, bu sorunun neden hâlâ var olduğu sizi şaşırtıp, gülümsetebilir.

Bu yolculukta unutmayı ki, en önemli şey çözüm üretirken eğlenmektir.

BAŞKALARI İLE PAYLAŞMA

Şimdi, araştırdığınız sorunu ve çözümünün nasıl yardımcı olacağını başkalarına anlatın. Öğrendiğinizi nasıl paylaşılacağını kendiniz seçin. İster poster yapın, ister web sayfası yapın, veya bir skeç hazırlayın, rap şarkı yazın, ya da çizgi kitap yapın: seçim sizin. Dağıtabileceğiniz broşür hazırlayın; şiir, şarkı, hikâye yazın.

Çözümünüze inşa ederken kimlerin yardımcı olduğunu düşünün. Çözümünüz onlara nasıl aktarırsınız? Araştırma ve çözümünüzü diğer yaşlılara, ilgili kamu görevlilerine, kanun yapıcılara, doktorlara, mühendislere veya size yardımcı olan diğer gruplara sunabilir misiniz? Çözümünüzü yaşlı oyun arkadaşınıza kimlere anlatmak ister? Sorun ve çözümünü en iyi şekilde nasıl dinleyicilere aktarabilirsiniz? Paylaşımınız son derece basit, veya detaylı, ciddi veya eğlenceli olabilir.

ÇÖZÜMÜNÜZÜ TURNUVADA SUNUN

Eğer takımınız turnuvaya katılıyorsa, sorunu ve çözümünü **proje jürisine** sunmalısınız. Sunumunuz poster, modeller, slayt, çoklu ortam sunuları, ve araştırma materyallerinizi içerebilir - sunum teknikleri ve malzemeleri açısından sadece takımınızın hayal gücüyle sınırlısınız. Unutmayın: olabildiğince olumlu ve kalıcı bir etki bırakmaya çalışıyorsunuz.

TAKIMINIZIN PROJE ÖDÜLÜNE SEÇİLEBİLİR OLMASI İÇİN:

1. takımının yaşlı oyun arkadaşını tanıtır, (kendisi turnuvaya katılmak zorunda değil)
2. takımının seçmiş olduğu sorunu tanımlayın,
3. takımının özgün ve yenilikçi çözümünü tanımlayın,
4. buldularınızı başkalarıyla nasıl paylaştığınızı tarif edin,
5. sunum şartları:
 - **sunumunuz canlı olacak;** eğer turnuvada kullanımı mümkünse, PC vs gibi görsellik katacak araçları kullanabilirsiniz ancak bu araçlar fakat sadece canlı sunum renklendirmek için kullanılır; (yani, kaydedilmiş bir sunum olamaz!)
 - **sunumunuzu hiçbir yetişkinin yardımı olmadan tertiplemek ve bitirmek için sadece 5 dakika** (veya daha az) vaktiniz var;
 - bu sürece **tüm takım üyelerini dahil etmenin** bir yolunu bulun.

Koç El Kitabına bakarak sunumun nasıl değerlendirileceği hakkında daha fazla bilgi öğrenebilirsiniz. Ödüller ve değerlendirme formlarını başlıklarını bu kitapda bulacaksınız. Bu arada, jurinin takımınızdan beklentileri şunları kapsar:

- sorun ve takımın çözümü açıkça tarif ediliyor,
- değişik tip araştırma kaynakları kullanılmış, bu alanın profesyonellerine ulaşılmış,
- yenilikçi çözüm geliştirilirken varolan teori ve çözümler dikkate alınmış,
- yenilikçi olunmuş,
- neler gerçekleşirse, çözümün hayata geçebileceği düşünülmüş,

- bu çözümden kimler faydalanabilir diye düşünölmüş ve paylaşım özellikle bu kişilerle yapılmış,
- etkili ve hayal gücünü gösteren bir sunum var.

Diğer Kaynaklar

Unutmayın ki, proje ve robot oyunu görevlerine hazırlık sürecinde neler yapılması gerektiğini anlatan ve her konudaki “son sözü” resmî *FLL* sezon dosyalarında bulacaksınız.

- Araştırmanıza başlarken SÖZLÜK, KAYNAKLAR, UZMANINA SORUN dosyalarını inceleyin.
- Güncellenmiş KOÇ EL KİTABI *FLL*'ye başlangıç, görevler, turnuvalar, ödüller, ve jüri değerlendirmesi hakkında bilgi verir.

Eğer, proje hakkında aklınıza gelen soru olursa, sorunuzu *konu* kısmına “proje” yazıp, lütfen destek@bilimkahramanlari.org adresine gönderin.