

Ay'ın evrelerini temsil edecek bir model tasarlamak için aşağıdaki etkinliği yapalım.

PERFORMANS İSTASYONU: Ay'ın Evreleri Modeli

Belirlediğimiz malzemeleri kullanarak Ay'ın evrelerini temsil eden bir model tasarlayalım. Modelimizin tasarım sürecine başlamadan önce plan (veri toplama, hedef, süre, tasarım, değerlendirme vb. başlıklara göre) yapalım. Modelimizi hoş, güzel bir tasarımla ortaya çıkaralım. Modelimize ait bilgileri aşağıdaki ilgili bölümlere yazalım. Planımıza uygun ve düzenli bir şekilde çalışarak modelimizi tamamlayıp arkadaşlarımıza sunalım. Modelimizi arkadaşlarımızın modelleri ile karşılaştırarak geliştirelim. Geliştirdiğimiz modeli arkadaşlarımıza sunalım. Arkadaşlarımızla yardımlaşarak süreci daha verimli hâle getirebileceğimizi unutmayalım.

Kullanacağımız Malzemeler

Top (Ay'ı temsil etmek için).....
Lamba (Güneş'i temsil etmek için).....
Siyah karton (Dünya'yı temsil etmek için).....
Makas, yapıştırıcı, ip.....
Çubuklar ve kağıtlar (Ay evrelerini göstermek için).....

Tasarımın Çizimi

Ay'ın evrelerini göstermek için bir çember oluşturacağız. Çemberin merkezinde Dünya, etrafında dönen Ay evreleri olacak. Her evreyi ayrı ayrı çubuklara bağlayarak yerleştireceğiz.

Yapım Aşamaları

Küçük topları Ay'ın evreleri olarak boyayalım.....
Çubuklarda topları bir çember oluşturacak şekilde dizelim.....
Ortaya Dünya'yı temsil edecek bir obje yerleştirelim.....
Lambayı Güneş olarak kullanarak ışığı açalım ve Ay'ın farklı evrelerini gösterelim.

Değerlendirme Aşamaları-1

Yaptığımız testler ve karşılaştırmalar sonucunda düzeltilmesi gerekenler:
Test sırasında Ay'ın her evresinin doğru pozisyonda olup olmadığını kontrol edelim. Çubukların uzunlukları ve topların boyutları arasındaki uyumu gözlemleyelim.

Düzeltilme Aşamasında Yaptıklarımız

Eğer çubuklar çok uzun veya kısa olursa, yeniden ayarlama yaparak dengelemeliyiz. Ayrıca ışık kaynağının her evreye eşit yansımalarını sağlamalıyız.

Değerlendirme Aşamaları-2

Yaptığımız testler ve karşılaştırmalar sonucunda düzeltilmesi gerekenler:

Son testlerden sonra modelin doğru çalışıp çalışmadığını kontrol ederiz. Eğer bir evre yanlış yerde duruyorsa veya ışık yanlış yansiyorsa, bu sorunları çözerek modeli tamamlarız.