



ULUSLARARASI • INTERNATIONAL

UPUES

PROJEDEN UYGULAMAYA EĞİTİM

EDUCATIONAL PROCESS FROM PROJECT TO PRACTICE

SEMPOZYUMU • SYMPOSIUM

24-27 Mart March 2022

BİLDİRİ ÖZET KİTABI

ABSTRACT BOOK





Necmettin Erbakan Üniversitesi Yayınları: 137
II. ULUSLARARASI PROJEDEN UYGULAMAYA EĞİTİM
SEMPOZYUMU
24-27 MART 2022
II. INTERNATIONAL EDUCATIONAL PROCESS FROM PROJECT
TO PRACTICE
24-27 MARCH 2022

Grafik & Tasarım

Büşra UYAR
Muhammed Sami TEKİN
Mustafa ALTINTEPE

E-ISBN

978-625-8080-51-3

Necmettin Erbakan Üniversitesi Yayınları
Yaka Mah. Yeni Meram Cad. Kasım Halife Sok.
No: 11/1 Meram / KONYA
0332 221 0 575 - www.neuyayin.com

Eylül, 2022



**Bu eser Creative Commons Atıf-GayriTicari 4.0 UluslararasıLisansı ile lisanslanmıştır.*

**This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.*



II. ULUSLARARASI PROJEDEN UYGULAMAYA EĞİTİM SEMPOZYUMU
24-27 MART 2022
UPUES

II. INTERNATIONAL EDUCATIONAL PROCESS FROM PROJECT TO PRACTICE
24-27 MARCH 2022
UPUES

Genel Information

Genel Bilgi

Konya Valiliği Himayelerinde Necmettin Erbakan Üniversitesi Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi ve Konya İl Millî Eğitim Müdürlüğü iş birliğinde Konya Büyükşehir Belediyesinin destekleriyle **“Uluslararası Projeden Uygulamaya Eğitim Sempozyumu”nun (UPUES 2022)** ikincisi 24-27 Mart 2022 tarihleri arasında yüz yüze ve çevrim içi olarak KONYA Necmettin Erbakan Üniversitesinde düzenlenecektir. Sempozyumun amacı; ülkemizde ve uluslararası platformda yapılan örnek projelerin ve öğretim uygulamalarının bilimsel sonuçlarının eğitim camiası ile paylaşılması, yaygınlaştırılması, öğretmenlerin ve akademisyenlerin proje hazırlama ve uygulama bilgi ve deneyimlerinin paydaşlara aktarılmasının sağlanmasıdır. Aynı zamanda UPUES 2022 ile öğretmenlerin bir kazanımın etkili öğretimi ile ilgili kendilerine özgün uygulama örneklerinin bilimsel sonuçlarına da yer verilecektir. Bu kapsamda; Erasmus, eTwinning, TÜBİTAK, yerel kalkınma ajansları, Bakanlıklar ve diğer kurum ve kuruluşlarca desteklenen projeler, yerel projeler ile okullarda gerçekleştirilmiş örnek öğretim ve eğitim uygulamalarının sempozyumda bildiri olarak sunumu gerçekleştirilebilecektir.

Bu yıl ikincisi gerçekleştirilecek “2. Uluslararası Projeden Uygulamaya Eğitim Sempozyumu”nda Erasmus, eTwinning, Tübitak, Kalkınma Ajansları ile Kamu Kurum ve Kuruluşlarının Desteklediği Eğitimle İlgili Projeler, Öğretimde İyi Örnekler, Eğitimde İyi Örnekler, Projelerle İlgili Araştırmalar tema olarak belirlenmiştir. Bu kapsamda, okullarda uygulanıp tamamlanmış olan eTwinning projeleri ile yukarıda sayılan projeler ve bilimsel çalışmalar sempozyumda bildiri olarak sunulabilecektir.

Sunum ve tam metin dili TÜRKÇE ve İNGİLİZCE'dir.

Partners of Organization

Destekleyen Kurumlar



KONYA
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Boards & Commitees

Kurullar ve Komiteler

ONUR KURULU

Vahdettin ÖZKAN (*Konya Valisi*)
Uğur İbrahim ALTAY (*Konya Büyükşehir Belediye Başkanı*)
Prof. Dr. Cem ZORLU (*Necmettin Erbakan Üniversitesi Rektörü*)

DÜZENLEME KURULU BAŞKANLARI

Seyit Ali BÜYÜK (*Konya İl Milli Eğitim Müdürü*)
Prof. Dr. Erdal HAMARTA (*Necmettin Erbakan Üniversitesi, AKEF Dekanı*)

DÜZENLEME KURULU

Servet ALTUNTAŞ (*Konya İl Milli Eğitim Müdür Yardımcısı*)
Okan TEKKALAN (*Konya İl Milli Eğitim Müdür Yardımcısı*)
Alper ORAL (*Konya Büyükşehir Belediyesi Daire Başkanı*)
Mehmet TEKKAYMAZ (*Konya Büyükşehir Belediyesi Şube Müdürü*)
Assoc. Prof. Dr. Süleyman Barbaros YALÇIN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr. Erdal KOCABAŞ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr. Ahmet KURNAZ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Mevlüt AYDOĞMUŞ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Süleyman ARSLANTAŞ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Fatih KALECİ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Yalçın TÜKEL (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Özkan SEYREK (*Konya eTwinning İl Koordinatörü*)
Emrah KOÇAK (*Konya İl Milli Eğitim Müdürlüğü Ar-Ge Birimi*)
Mehmet FİLİZ (*Konya İl Milli Eğitim Müdürlüğü Ar-Ge Birimi*)
Mehmet TOKGÖZ (*Konya İl Milli Eğitim Müdürlüğü Ar-Ge Birimi*)
Yusuf ÇETİNKAYA (*Konya eTwinning İl Yönetim Üyesi*)
Canan ŞENTÜRK BARIŞIK (*Akşehir Bilim Sanat Merkezi Öğretmeni*)
Serdar DANIŞ (*Meram Bilim Sanat Merkezi Görsel Sanatlar Öğretmeni*)
Teacher İbrahim AYDIN (*Konya İl Milli Eğitim Müd. ARGE*)
Assist. Prof. Dr. Rukiye KONUK ER (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Research Assist Tuğba PÜRSÜN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Research Assist Muratcan AKBİYİK (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Teacher Barış DOĞRUKÖKÖ (*Yüksel Bahadır Alaylı Bilim Sanat Merkezi Öğretmeni*)
Research Assist Hatice Begüm UYANIK (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Research Assist Hamza KAYNAR (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Research Assist Burcu YAPAR (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Dr. Hülya BAL (*Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü*)
Expert Mehmet Fatih DÖĞER (*Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü*)
Expert Ezgi ULUTAN (*Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü*)
Assoc. Prof. Dr. Murat ATEŞ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Mustafa BÖYÜKATA (*Yozgat Bozok Üniversitesi*)
Research Assist Emine Beste AKSOY (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist Prof. Dr. Fatih KOÇAK (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Instructor Dr. Ümit Savaş TAŞKESEN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Research Assist Hikmet Beyza YAKICI (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Instructor Hasan Hüseyin TOPRAK (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)

BİLİM KURULU

- Prof. Dr. Abdulkadir SIRIT (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Cemal GÜVEN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Ercan TÜRKKAN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Ercan YILMAZ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Ertuğrul USTA (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Fatih TEPEBAŞILI (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Mehmet KIRBIYIK (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Muhittin ÇALIŞKAN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Musa DİKMENLİ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Mustafa YAVUZ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Mustafa YILDIZ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Nuri KÖSTÜKLÜ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Osman AKANDERE (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Osman ÇARDAK (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Sabahattin ÇİFTÇİ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Selahattin AVŞAROĞLU (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Sema SEVİNÇ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Süleyman SOLAK (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Tahsin TAPUR (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Michael F. SHAUGHNESSY (*Eastern New Maxico University*)
Prof. Dr. Türki Bani-Khalid (*University of Jordan*)
Prof. Dr. Robert M. DONELLY (*Rushmore University*)
Assoc. Prof. Dr. Fatih YÜKSEL (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr. Tasneem ELKHATEEB (*University of Jordan*)
Assoc. Prof. Dr. Ahmet YILDIZ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr. Canan YILDIZ ÇİÇEKLER (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr. Daniel D. LIOU (*Arizona State Universty*)
Assist. Prof. Dr. Ceceilia Parnter ST (*John's University*)
Assist. Prof. Dr. A. Suzie HENNING (*Eastern Washington University*)
Assist. Prof. Dr. Amber GODWIN (*Sam Houston State University*)
Dr. Nataliia Rzhavska, SHEI (*Pereislav-Khmelnyskiy Hryhorii Skovoroda State Pedagogical University*)
Dr. István Mátrai Kőszeg (*Own Twinning Association*)
Dr. Muamer TINJAK (*Student center IC in B&H*)
Dr. Sevie PAIDA (*Hellenic Open University*)
Dr. Faranak MOKHTARIAN (*National Organization for Educational Testing*)
Assist. Prof. Dr. Mary George Varghese (*Mes's Pillai Collage Of Education And Research, India Emily Daly*)
Janusz Salamończyk (*Zespół Szkół Ponadpodstawowych w Chojnie*)
María del Carmen Pérez Rico (*International Links (Global) Ltd*)
Lijana Navickienė (*Kaunas University of Applied Sciences*)
Diana Gonçalves (*Jump In Hub*)
Igor Razbornik (*SMART - IDEA*)
Brăcăcel Nicoleta (*Secondary School*)
Filip Kachnic (*Charles University*)
Assoc. Prof. Dr. Şeyda GÜL (*Atatürk Üniversitesi*)
Emily DALY (*Cardiff Council*)
Gerardo Herrera Gutiérrez (*IRTIC-University of Valencia*)
Natacha Lanaud-Lecomte (*Délégation régionale de Bourgogne Franche Comté*)
Géraldine Mazué (*Délégation régionale de Bourgogne Franche Comté*)
Fatima Ornek (*Délégation régionale de Bourgogne Franche Comté*)
Sylvie Schmidt (*Délégation régionale de Bourgogne Franche Comté*)
Prof. Dr. Hakan SARI (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)

HAKEM KURULU

- Prof. Dr. Abdulkadir SIRIT (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Ahmet SABAN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Ahmet ÇOŞKUN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Ali ALAŞ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Ali Osman ÖZTÜRK (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Bedrettin MERCİMEK (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Emine Güler AKGEMİCİ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Ercan YILMAZ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Erdal HAMARTA (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Eşref HATIR (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Fatih Tepeb AŞILI (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Güngör KARAUĞUZ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Hasan SARI (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Hasan ÇAKIR (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Haydar ÖZTAŞ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. İsa KORKMAZ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Mehmet İPÇİOĞLU (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Mehmet KIRBIYIK (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Melek GÖKAY (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Muhittin DİNÇ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Mustafa PEHLİVAN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Nuri KÖSTÜKLÜ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Nusret GÜÇLÜ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Oğuz DOĞAN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Osman AKANDERE (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Süleyman SOLAK (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Şahin KESİCİ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Türkan ERDEM (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Zehra GÖRE (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Zehra SEÇKİN GÖKBUDAK (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Osman ÇARDAK (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Coşkun ARSLAN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Bünyamin AYDIN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Cemal GÜVEN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Tahsin TAPUR (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Musa DİKMENLİ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Mustafa YILDIZ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Mustafa YAVUZ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Bülent DİLMAÇ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. İbrahim Ender MÜLAZIMOĞLU (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Gökalp Özmen GÜLER (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Ömer DERELİ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Ercan TÜRKKAN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Sabri ALPAYDIN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Adnan PINAR (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Haluk BİNGÖL (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Sema SEVİNÇ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Aynur ELVAN NAYIR (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Ertuğrul USTA (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Ayşen DEMİR MÜLAZIMOĞLU (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Erhan ERTEKİN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)

Prof. Dr. Emel ARSLAN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Füsün GÜLDREN ALACAPINAR (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Ayşe MENTİŞ TAŞ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Nurten SARGIN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Ömer BEYHAN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Sabahattin ÇİFTÇİ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Ahmet ERDOĞAN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Selahattin AVŞAROĞLU (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Osman UYANIK (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Kemal KAHRAMANOĞLU (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Özer YILDIZ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Nilüfer CERİT BERBER (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Nuriye KOÇAK (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Ahmet Naci ÇOKLAR (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Atila YILDIRIM (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Ecir YILMAZ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Erdiç YÜCEL (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Hakan KURT (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Hasan YILMAZ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Selda KILIÇ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Zeliha TRAŞ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Ahmet GÜZEL (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Ali ÜNAL (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Hasan YILMAZ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Aslihan SABAN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Muhittin ÇALIŞKAN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr. Abdülkadir KABADAYI (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr. Ağah Tuğrul KORUCU (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr. Ahmet UZUN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr. Ahmet KURNAZ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr. Ahmet Özgür SAF (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr. Attila ÖZDEK (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr. Aysegül DERMAN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr. Baştürk KAYA (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr. Bengü TÜRKÖĞLU (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr. Beyhan Nazlı KOÇBEKER EID (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr. Bilge PEKER (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr. Caner ALADAĞ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr. Derya YILDIZ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr. Dilek CERAN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr. Duygu HARMANDIR DEMİREL (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr. Erdal KOCABAŞ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr. Erhan ZOR (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr. Erkan EFİLTİ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr. Ersin BOZKURT (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr. Ezgi BABACAN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr. Galip KARTAL (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr. Gökhan ÖLKER (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr. Gökhan ÖZASLAN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr. Gülhiz PİLTEN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr. Hayrettin Onur KÜÇÜKOSMANOĞLU (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr. Hayriye Nevin GENÇ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr. Hüseyin Serdar ÇAKIRER (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr. Işıl SÖNMEZ EKTEM (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr. İlker DERE (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr. İmran ORAL (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr. Kerim SARIÇELİK (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)

Assoc. Prof. Dr Mehmet Ali GENÇ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr Mehmet Fatih YÜKSEL (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr Mehmet ŞİMŞİR (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr Mehtap YILDIZ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr Murat ATEŞ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr Murat Devrim BABACAN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr Nilay KESKİN SAMANCI (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr Nurtuğ BARIŞERİ AHMETHAN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr Oktay ASLAN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr Özber CAN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr Pusat PİLTEN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr Recep BOZYİĞİT (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr Sayime KEÇİÇİ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr Serdar DERMAN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr Seyit Ahmet KIRAY (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr Seyit TAŞER (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Süleyman Barbaros YALÇIN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr Şerife AKPINAR (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr Yusuf SÜLÜKÇÜ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Abdullah SÜRÜCÜ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Adnan Doğan BULDUR (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Ahmet CİHANGİR (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Ali ÜREMİŞ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Ali Fuat YALÇIN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Aysun Aynur YILMAZ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Ayşe OKUR (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Ayşe YAVUZ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Canan YILDIZ ÇİÇEKLER (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Cemile DOĞAN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Deniz GÜLMEZ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Derya ÇINAR (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Emine Eda ERCAN DEMİREL (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Fahrettin ŞANAL (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Fatih KALECİ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Gözde YÜKSEL (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Güngör YUMUŞAK (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Hatice ÇETİN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Hatice İrem ÖZTEKE KOZAN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Hatice Kübra ÖZALP HAMARTA (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. İbrahim ÇETİN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Kadriye KAYAÇAN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Kenan ERDAĞI (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Mevlüt AYDOĞMUŞ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Mevlüt ÖZTÜRK (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Murat TURNA (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Mustafa AYDIN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Mustafa Serkan ÖZTÜRK (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Nihat ŞİRİN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Nilay ÖZAYDIN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Orhan İYİŞENYÜREK (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Osman DALAMAN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Önder MUSTUL (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Renan ŞEKER (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Rıdvan ÖZTÜRK (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Rıdvan KIR (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Rukiye KONUK ER (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Saadet ARSLAN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)

Assist. Prof. Dr. Saadet KORUCU KIŞ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Selin ÇENBERCİ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Soner ALGI (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Süleyman ARSLANTAŞ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Süleyman Alpaslan SULAK (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Sülyman SOYSAL (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Şemseddin GÜNDÜZ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Şerife Şenay İLİK (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Tuğba Cevriye ÖZKARAL (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Vahide Bahar YİĞİT (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Yahya ÇAKILI (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Yavuz Selim KALELİ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Zafer YILDIRIM (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Zehra ATBAŞI (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Züriye ORUÇ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Dr. Tolga SEKİ (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Dr. Ayşe ÇAVUŞOĞLU (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Dr. Ebru KARAKAŞ SARIKAYA (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Dr. Gökçe DEMİRYÜREK (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Instructor Hasan Hüseyin TOPRAK (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Instructor Dr. Ümit Savaş TAŞKESEN (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Assist. Prof. Dr. Fatih KOÇAK (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)
Research Assist Hikmet Beyza YAKICI (*Necmettin Erbakan Üniversitesi*)

Programme

Program

24.03.2022 PERŞEMBE Erol Güngör Konferans Salonu	
11.00-11.50	Müzik Dinletisi Protokol Konuşmaları
11.50-12.00	Coffee-Break
12.00-13.15	Çağrılı Konuşmacı; Prof. Dr. Mustafa BÖYÜKATA Kırsaldaki Okulları Yeniden Düşünmek: Köy Koleji
13.15-14.00	Öğle Yemeği

24.03.2022 PERŞEMBE 1. Oturum Yüz Yüze					
SAAT	SALON 1	SALON 2	SALON 3	SALON 4	SALON 5
14.00-14.15	Artful Days Çiğdem Yıldızhan Burhan	Toplama İşlemi Hüseyin Varan	Gölge Öğretmenlik Eğitimi Yusuf Ünal	Bilinçli Kullan Bağımlı Olma İlknur Özer	Art From Around The World Betül Funda Şahin
14.15-14.30	Good Act Epidemic Tuğba Kırbaş	Sindirella Doğa Masalları Müzikali ve Doğa Masalları Kitabı İmran Arslan	Kop ile Açan Çiçekler Yusuf Çiçek	Özel Yetenekli Öğrencilere Sorgulama Temelli Üzt Düzey Düşünme Becerilerinin Öğretimi Canan Şentürk Barışık	Hayatın Anlamı Kitap Arzu Güteryüz Maraşlı
14.30-14.45	I'm Getting In- spired From Life, Converting With Technology Projesi Cemre Karaçelik	"Teacch İle" İletişim Zamanı Örnek Bir Sınıf Uygulaması İsmael Tuna	Geze Geze Sanal Müze Fatma Zehra Erol	Sanat Matematik Algısına Dair Öğ- retmen ve Öğrenci Görüşlerinin İnce- lenmesi Aynıl Akbaş	100. Yılında Bir Diriliş Destanı "Va- tan Millet Sakarya" Etwinning Projesi Gülşen Metin
14.45-15.00		Görsel Materyal Destekli Coğraf- ya Sınıfı Mehtap Doğan Can	Kozasını Yırtan Kelebekler Projesi Abdurrahman Dinç	Games of The Words (G.O.W) Aynur Taşcıgil	Poetry Garden of Little Poets Küçük Şairlerin Şiir Bahçesi Derya Özcan Özalan
15.00-15.15		Geometrik Ci- simlerden Robot Tasarımına Mustafa Güdek			
15.15-15.30	Coffee-Break				

24.03.2022 PERŞEMBE					
2. Oturum Yüz Yüze					
SAAT	SALON 1	SALON 2	SALON 3	SALON 4	SALON 5
15.30-15.45	Okul Öncesi Dönemde Etkileşimli Kitap Okuma Programının Çocukların Alıcı Dil Becerilerine Etkisi Yasemin Yüzbaşıoğlu	Oyun Terapisi Yusuf Ünal	Each Child Is Invaluable Dilek Özmen		The Miraculous Power Of Water (Mpw)/Suyun Mucizevi Gücü Fatma Zehra Çelebi
15.45-16.00	Sıralama Hüseyin Varan	Sorgun İlçesinde Montessori Eğitim Merkezi Kurulması Yusuf Ünal	The State Of 21st Century Skills In Etwinning Project "Poetry In Language Learning": A Case Study Ayşe Dağ Gülcan		Kitap Kurtları Yazarlarla Buluşuyor Hasan Ersoy
16.00-16.15	Hayat için Evdeyiz Her Daim Sizinleyiz Sacide Gülel	Sorgun Kop Millet Kiraathanesi Yusuf ünal	Kendi Başıma Başarabilirim Elif Tuba Bezirci		Kelime Ağacı hasan Turgay Özçelik
16.15-16.30	Eğitime Yeni Bir Bakış: Web2 Emel Yavuz	Fuat Sezgin ile Köklerimizle Dönüyoruz Fadimana Yetiş Meşe	Otizm Dostu Öğrenme Ortamlar; Teacch Yunus Üstün		Teenage Life During Covid Hatice Taşkıran
16.30-16.45	Ahlaki Değerlerimiz Mustafa Güdek				
16.45-17.00	Coffee-Break				

24.03.2022 PERŞEMBE					
3. Oturum Yüz Yüze					
SAAT	SALON 1	SALON 2	SALON 3	SALON 4	SALON 5
17.00-17.15	Çomaklı'da Okuyorum Halil Yavuz Ezginci	Doğada Bilsen Öğrenebilsem Neslihan Yıldız	Süper Kahramanım Bizden Biri Seda Şeker Yılmaz		Atatürk'ü Anlamak Mustafa Güdek
17.15-17.30	Ekoloji Elçileri Hitame Oral	Kaihl TÜBİTAK 4006 Bilim Fuarı Abdülkerim Ayhan	Engelsiz Hayatlar Füsün Kılıç		Kozmik Yaşam Tuğba Cebiroğlu
17.30-17.45	TÜBİTAK 4044/Bilim ve Sanat Ekseninde Doğa Eğitimi-2 Fadimana Yetiş Meşe	Yaratıcı Dramayla Yaratıcı Düşün, Yaratıcı Yaz Hatice Kıran Doğan	Our Cultural Heritage and Youth Gülşay Yazman		Gençlerle Geleceğe Adım Adım İlknur Pınarcı
17.45-18.00	Eco Friendly Kids Münevver Sümer	Flipped Information Technologies Hasan Ersoy	Resimli Matematik ve Geogebra Fidan Çalışkan		

24.03.2022 PERŞEMBE			
4. Oturum Online			
SAAT	SANAL 1	SANAL 2	SANAL 3
15.30-15.45	Time Journey From Past To Today With Museums Nurullah Kılınc	The More, The Merrier Wioleta Antecka	Defne (Laurus Nobilis)Yaprak Ekstraktı İçeren Chia (salvia Hispanica) Müsilaj Kaplamanın Palamut (Sarda Sarda) Filetoları- nın Soğukta (+4°C) Depolanması Esnasında Fiziksel, Kimyasal, Mik- robiyolojik ve Duyusal Değişimler Üzerine Etkisinin Araştırılması Serpil Korkmaz
15.45-16.00	Teknoikiler Matematiğin İzindeler/ Techsec Follows Math Sema Tutkun Acur	Media Literacy In School Frameworks Umut Şencan	Stem Junior Şeref Nur Koç
16.00-16.15	Oyun Temelli Matematik Öğretim- de Bir Ders Planının İncelenmesi Raziye Hilal Çotur	Teaching Music With Clil Tuğçe Ekici	Sıfır Atık Şener Aydoğan
16.15-16.30	Bir Güneş Misali Isıtacağız Kalbini İlknur Pınarcı	Ekonominin Minik Kahramanları Tuğçe Ekici	Biyomimikri Etwinning Projesi Şenay Ören
16.30-16.45	Creative Media Literaties Nevzat Can	A Sapling, A Breath and A Letter For the Future (Bir Fidan, Bir Nefes ve Gelecek için Bir Mektup) Nurdan Yılmam	Stem In Seasons Nurten Özel
16.45-17.00	Coffee-Break		

24.03.2022 PERŞEMBE			
5. Oturum Online			
SAAT	SANAL 1	SANAL 2	SANAL 3
18.00-18.15	Simple Online Stemps Asiye Aygün	Creating A Fairy Tale Play In Scratch Nazife Ayaz	Minik Yeşil Adımlar Etwinning Projesi Derya Çakmak Uçar
18.15-18.30	Using Poetry As An Audious Art In Learning Foreing Languages Büşra Kavan Alkan	Ünlü Pi Sayısı Günü (14 Mart= 3,14) Özge Öncü	Güvenli Okul Sağlıklı Dünya Ahmet Mücahit Bor
18.30-18.45	Literature Diaries Dilek Güngör	Oyunlar İle Fen Ailenle Öğren Serap Öztürk	Kitapların Büyülü Dünyası Etwinning Projesi Arife Yalçinkaya
18.45-19.00	Speak For Your Future Asiye Kert	Experimental Pool (Deney Havuzu) Projesinin Öğrenci- lerin Fen Etkinliklerine Olan Katkısının Araştırılması	Matematik Her Yerde Öğren Sen de Benimle E Twinning Projesi Neşe Sağdıç
19.00-19.15	Sing My Song Adile Kaplan	Steam For Kids Havva Küçükbaş	Sos Arzu Körpeoğlu
19.15-19.30	Coffee-Break		

24.03.2022 PERŞEMBE			
6. Oturum Online			
SAAT	SANAL 1 (ING)	SANAL 2	SANAL 3
19.30-19.45	Mission: Creating Gender-Responsive Learning Environment Ashl Çelik	Öğrencilerle Müziği Doğru Yerde Buluşuralım Nuray İnci	Our Living Values (Yaşayan Değerlerimiz) İlknur Pınarcı
19.45-20.00	New Literates Of 21 ST Century Burcu Yıldız Durmuş	Düşünme ve Yaşam Becerilerini Geliştirici Bir Öğretim Etkinlikleri Seti: Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Eğitimi için Örnek Uygulamalar Rabia Olgun	Seyyah/Traveler Ayşe Korkusuz
20.00-20.15	Science Lab Is Everywhere With Experiment Videos Elanur Demirci	Dr. Math Gamze Öztürk	There Is No Planet B! Davut Atış
20.15-20.30	Eat Healthy Be Active Live Happy Nazmiye Türkyılmaz	Kitap Kurdu, Geleceğin Umudu Seher Yıldırım	Sayılar Dünyamız (Our World Of Numbers) Ayşe Yaşar Pırtı
20.30-20.45	Ecco Homo Aynur Karabulut	My Culture, My Heritage Edanur Çınar	Nardaniye Hanım'ı Artık Tanıyoruz Serkan Gezmen

25.03.2022 CUMA					
7. Oturum Yüz Yüze					
SAAT	SALON 1	SALON 2	SALON 3	SALON 4	SALON 5
09.30-09.45	Zorbalığı Önlemek İçin Arabuluculuk Atölye Ebru Burcu Çımlı Gök	Evlad-ı Fatihan: Kadim Şehirler-Balkan Üçgeni Projesi Abdülkerim Ayhan	Zer Muhabbet Spor Kahve Mehmet Vadioğlu	Steam Etkinlikleriyle Kodla Tasarla Üret Alaattin Bahşi	#Benetwise Hayrettin Topuz
09.45-10.00	Oynuyorum, Eğleniyorum, Öğreniyorum Süleyman Çağman	Okul Öncesi Eğitimde Ters Yüz Öğrenme Eğitim Modeli Ayşenur Babayiğit	Teach And Learn Ercan Ürkmez	Dijitalleşme Çağında Uzaktan Eğitim Materyali Oluşturma ve Sunma Sacide Gülel	Herkes için Web2.0 Mustafa Karaduman
10.00-10.15	Çeşitlilik Üzerine Eşitlik Oluşturma Özgür Kart	Dâhice Fikirler Projesi Bayram Ali Çelik	Zekâ Oyunları Programının Okul Öncesi 60-72 Aylık Çocukların Dikkat Becerilerine Etkisinin İncelenmesi Yasemin Yüzbaşıoğlu	İlaç Kutularımız Doğadan Semahat Şermin Kızılırmak	"P4C İle Kendini Keşfet" Nagihan Kaynar
10.15-10.30	Hasta Bakımında Geriatrik boyut Gönül Aslan	İşitme Engelliler İçin Artırılmış Gerçeklik Uygulamalı Ders Kitabı Burhan Turgut	Süperstitions In The World Alev Öztürk Çelikkalkan	Yapabilirim Hilal Adıgüzel	Başka Mustafa Güdek
10.30-10.45		Bir Etkinlik Bir Dünya Ayşe Sofu Kıymaz			Marifetli Çocuklar Mustafa Güdek

25.03.2022 CUMA			
8. Oturum Online			
SAAT	SANAL 1	SANAL 2	SANAL 3
09.30-09.45	Feel The Culturí Learn The Language (FCLL) Songül Esen Özbey		
09.45-10.00	“Ekolojik Çocuklar Geliyor, Dünya Değişiyor (Ecological Children Are Coming, The World Is Changing)” Etwinning Projesi Fatma Avcı		
10.00-10.15	Kadının Adı Var! İlkay Özen Düzgün		
10.15-10.30	L@ngu@ges4all! Fatma Kul		

25.03.2022 CUMA	
Erol Güngör Konferans Salonu	
11.00-12.15	Çağrılı Konuşmacı; Prof. Dr. Recai KUŞ Projeden Girişimciliğe ve Sürdürülebilirlik
12.15-13.30	Öğle Yemeği
13.45-14.45	Çağrılı Konuşmacı; Doç. Dr. Ahmet KURNAZ Bir Bildirinin Hikayesi
14.45-15.00	Coffee-Break

25.03.2022 CUMA			
9. Oturum Online			
SAAT	SANAL 1	SANAL 2	SANAL 3
11.00-11.15	English Speaking Zone (Es-Zone) Selçuk Özcan	Pisagor Bağıntısının Düzgün Olmayan Çokgenlerle Alan ve Hacim İlişkisi Yeşim Yanardağ	My Work My Life (My World) Muhammet Tunçoğlu
11.15-11.30	Binary Bracelets İmsal Işıl Gılıç	Tüketilebilir Özellikteki Bazı Çözeltilerin Elma Kabuğunda Bulunan Mumsu Tabakayı Temizleme Potansiyellerinin Araştırılması Leyla Kule	Şiirlerim Şairlerim Ayşegül Kurumlu
11.30-11.45	Düşmeyen Nesnelere Meltem Kaya	Engelli Çocuğa Sahip Ebeveynlerin Kamu Yönetim Kademelerinden Beklentileri Üzerine Nitel Bir Araştırma Tuğba Köseoğlu	Wish The Values Had A Language Şeyda Yurul
11.45-12.00	“Kariyer Günleri”nin Lise Öğren- cilerinin Meslek Seçimine İlişkin Düşünceleri ve Mesleki Karar Verme Becerileri Üzerindeki Etkisi Ahmet Kutlu	Beyaz Eldivenler: Sağlıkla İnşa Edilen Nesiller Eser Karal	“Ekran İle Değil Benimle Ol” Etwinning Projesi Fatma Avcı
12.00-12.15	Beş Tema Beş Hafta (Five Topics Five Weeks) Ayşegül Ümmühan Şan	Damardan Damara İyilik Pınarı: Kök Hücre Farkındalığı Eser Karal	“Köyde Bilim Var!” Projesine İlişkin Öğretmen Görüşleri Derya Sönmez

25.03.2022 CUMA					
10. Oturum Yüz Yüze					
SAAT	SALON 1	SALON 2	SALON 3	SALON 4	SALON 5
15.00-15.15	Gizemli Çocuklar Doğada Soner Çankıran	Eleştirel Düşünme Bağlamında İlkokulda Neler Oluyor? Celal Boyraz	Minik Renklerin Yetenekleri Projesi Bildirimi Birsen Eren	Hastalık Zihinden İleri Gelir Hümeysra Memiçoğlu	Besmart @staysafe Nermin Çapık
15.15-15.30	Seydişehir KOP Mesleki Gelişim Atölyesi Serap Caymaz	"Stem Eğitici Eğitimi" Projesinin Değerlendirilmesi Derya Acar Başeğmez	Smart Kids Of Digital World 2 Çimen Sarı Altın	Annemin Tarif Defteri Kadriye Hafif	Bilgi Destem Nuray Kalkan Çakıcı
15.30-15.45	Bir Okul Birekol "Cana Can Kat" Ayfer Koyuncu	Pamuk Kalpliler Elele Ferhat Bayar	Yaşasın Sanat! Fatma Zehra Başbüyük	Daha Az Atık! Daha Sürdürülebilir Yarınlar! Serap Caymaz	Değerlerini Bil Değerli Kal Nurdoğan Çevik
15.45-16.00	Yaprak Yeşili Gök Mavisli Çocuklar Ayfer Koyuncu	"Atölye Z-4.0" Projesi İle Dijital Dönüşüm Gamze Babaoğlu	"Sağlık Alanı Derslerinde Uzaktan Eğitim" E Twinning Projesi Tayyibe Urhan	Annemin Tarif Defteri Kadriye Hafif	Eğitim ve Uygulama Projelerin Kalite ve Verimliliğinin Sağlanmasında Bilimsel Araştırma Girişimlerinin Rolü: DigiComp Örneği Metin Eken
16.00-16.15	Fuat Sezgin ile Köklerimize Dönüyoruz GPDP Serap Yetiş	Şehrimin Tarihi Yerlerini Geziyorum Şehrimi Tanıyorum/ Visit The Historical Places Of My City, I Get To Know My City Ayşe Uyanık	The Water Agents E-Twinning Projesi Gönül Aslan	The Stem Of The Ecosystem (Ekosistemin Stemi) Sıddıka Yılmaz	Biyomimikri İle Stem Arzu Erçin
18.30	Erdal Akkaya Konseri - Erol Güngör Konferans Salonu				
20.00	Gala Yemeği				

25.03.2022 CUMA			
11. Oturum Online			
SAAT	SANAL 1	SANAL 2	SANAL 3
15.00-15.15	Origami Etkinlikleriyle Matematiksel Terimlerin Öğrenilmesi Selma Baş Dönergüneş	Yapay Zeka Çağında Ses ve Müzik Pınar Gök	Matematiksel Sembollerle Klavye Üzerinde Şifreleme Murat Çelik
15.15-15.30	Ortaokul 7.Sınıf Matematik Dersi "Oran ve Orantı" Alt Öğrenme Alanına İlişkin Beceri Temelli Başarı Testi Geliştirilmesi Uğur Can Akçay	Tübitak Ortaokul Öğrencileri Araştırma Projeleri Yarışmalarında Danışmanlık Yapan Türkçe Öğretmenlerinin Proje Deneyimleri Ozan Alevli	Medya ve Değerlerimiz Mustafa Ayten
15.30-15.45	Oyun Temelli Matematik Öğretimindeki Bir Ders Planının İncelenmesi Volkan Öztürk	Yolum Matematik Köyüne Düştü Özge Öncü	My Teacher Is A Toy Nilay Dokur
15.45-16.00	İlköğretimde Değerler Eğitimi Yusuf Doruk	Bilim Fuarı İle Bilimi Sevdirelim Nuray İnci	Dostluk Çiçekleri Aybüke Çapar Çetin
16.00-16.15	Splash Adventure Islak Zeminli Oyun Parkuru ve Çocuk Gelişimindeki Rolü Öğretimde İyi uygulamalar Nazmi Türkhan	Yaratıcı Okuma Çalışmalarının İleri Okuma Farkındalık Düzeyine Etkisinin İncelenmesi Safa Gökberk Özbek	Tarihte Geziyorum Aybüke Çapar Çetin
16.15-16.30	Coffee-Break		

25.03.2022 CUMA			
12. Oturum Online			
SAAT	SANAL 1	SANAL 2	SANAL 3
16.30-16.45	Özgün Geometriye Sahip Extrem Kaydırak Babochka Öğretimde İyi Uygulamalar Nazmi Türkhan	Bilime Bir Adım: Kahramanmaraş Bilim Şenliği Harun Kadioğlu	Zihin Haritamdaki Bilim insanları (Scientists in My Mind Map) Yurdagül Önder Öz
16.45-17.00	İngilizce Kelime Öğrenme Sürecinin Oyunlaştırma Örneği: Rebus Android Oyunu Selami Şavkilyıldız	Synonym Game Hayriye Aslan	Three Apples Fell From The Sky Yurdagül Önder Öz
17.00-17.15	Sınıf Çemberi Projesinin Sonuçlarına İlişkin Öğretmen Görüşleri Dilek Kırnık	Uzaktan Eğitim Döneminde Rehberlik Hizmetlerinin Öğrenci Deneyimleri Açısından Değerlendirilmesi Melek Kavlak	5E Öğrenme Modeliyle Matematik Öğretiminde Bir Ders Planının İncelenmesi Esra Acar
17.15-17.30	Tartışmalarla Zenginleştirilmiş TGA (TATGA) Yönteminin Öğrencilerin Akademik Başarılarına ve Kavram Yanılgılarının Giderilmesine Etkisi Ahmet Bahadır Sırış	Dijital Oyun Bağımlılığı Yanlılığı Tetikler mi? Melike Kavlak	Stem Çocuk Betül Fil
17.30-17.45	“Oku, Düşle, Yaz” Atölyesi İle okuyorum, Düşünüyorum, Yazıyorum Serhat Susar		
17.45-18.00	Coffee-Break		

25.03.2022 CUMA			
13. Oturum Online			
SAAT	SANAL 1	SANAL 2	SANAL 3
18.00-18.15	Gelişim Atölyem Gamze Öztürk	Tübitak 4004 Doğa Eğitimi ve Bilim Okulları Kapsamında Gerçekleştirilen “Bilim ve Sanat Merkezi Matematik Öğretmenlerine Yönelik teknoloji Destekli Matematik Eğitimi Uygulamaları” Projesinin Değerlendirilmesi Emrah Muştuoğlu	Stem Yolunda-3 Banu Aksu
18.15-18.30	Fen Bilimleri Öğretiminde Disiplinler Arası Yaklaşım: Bilimin Portresi Gülfem yaran	Uzaktan Eğitim Sürecinde Ekran Okuma Aışkanlıklarının Okuduğunu Anlama Becerilerine Etkisi FeYZa Kara	Zorbalığa Dur de Akranlarıyla El Ele Bengül Büroğlu Şahbaz
18.30-18.45	Yunus Emre ve Türkçe Yılı Öğretiminde İyi Uygulamalar Örneği Handan Burak Aksoy	Ortaokul Düzeyinde Etkili Bir Yenilenebilir Enerji Eğitimine İlişkin Öğretim Tasarımının Geliştirilmesi Gökhan Güven	Sincik Etwinning’le Kabuğunu Kırıyor Gülcan Kaplan
18.45-19.00	İşbirlikli Öğrenme Yönetimi ile Harita Üzerinde Alternatif Bir Etkinlik: Ülkeleri Öğreniyorum Kerem Bozdoğan	Eğitsel Oyunlarla Matematik Öğretiminin Matematiğe Yönelik Tutma Etkisi Gürkan Aktar	Digital Mathematics Journey And Media Literacy Şerife Takmaz
19.00-19.15	Podcast Hazırlamanın 10.Sınıf Öğrencilerinin İngilizce Konuşma Becerilerini Geliştirmedeki Etkisi Selda Çiftçi	Ergenlerde Sosyal Görünüş Kaygısının İletişim Becerilerine Etkisi Halime Akarsu	Bilinç Varsa Güven Var Nilgün Bahar Demirhan

26.03.2022 CUMARTESİ					
14. Oturum Yüz Yüze					
SAAT	SALON 1 (ING)	SALON 2	SALON 3	SALON 4	SALON 5
09.30-09.45	Unevi Table Digital Skills In Distant Education For Students And Teachers (Our International Virtual Class) Mehmet Karabulut	Adım Adım Edebiyat Havva Hamiyet Sokullu	Europe In My Kindergarten Şeyda Alanya		Mathkon Naziye Koçlar
09.45-10.00	Artıl Değil Erkan Ulaşır	Altı Üstü Edebiyat Havva Hamiyet Sokullu	İlkokul öğrencilerinin Doğa Algısı Gelişim Düzeylerinin İncelenmesi (Whisperer Of Trees) Ayşe Erkaya		Ritmik Sayma Hüseyin Varan
10.00-10.15		Değerler Eğitimi Serkan Kaya	Doğa Elçileri Bahar Altuğ		Sessizlik Duvarlarını Bir İle Aşıyoruz Musa Tunç
10.15-10.30	Neler Oluyor Hayatta Hedike Çelik	Geri Dönüştürüyorum Şener Aydoğan	Bir Ubuntu Masalı Melek Göksu		Mucize Arılar Özlem Horoz
10.30-10.45	Generationz Professions Nadire Keskin		Oyun İle Öğrenme Hüseyin Varan		İşte Bu Nizim Hikayemiz Havva Hamiyet Sokullu

26.03.2022 CUMARTESİ			
15. Oturum Online			
SAAT	SANAL 1	SANAL 2	SANAL 3
09.30-09.45	Ben Temizim Okulum Temiz Gülümse Ferda Kanat	Sağlıklı Yaşam tarzı İçin Covid 19 İle Mücadele Gülşen Demir	Su Kaydıraklarında Özel Polyester Kumaş İle Dijital Baskı Nazmi Türkhan
09.45-10.00	Empatiksen Sempatiksen Etwinning Projesi Zübeyde Demirbaş	Implementation Of The Project "Pupils Of Letters" With The Peer Teaching Method Sibel Çeşmeci	I Am Happy With Myself I Love My School Şahin Işık
10.00-10.15	571'den Beri Vefa Etwinning Projesi Ferda Kanat	100 Successful People Ayşe Uslu	Sağlıklılara Nefes Ver Ayşe Aydın
10.15-10.30	My Garden (Benim Bahçem) Ferda Kanat	Pulse: Pursuing Learning Sequences In Media Literacy Murat Çelik	Maker Kids Nevin Dombaycı
10.30-10.45	Altın Damla M. Esenay Kasım	Reading In Pandemic Time Nida Türkelay	İyilik Çiçeklerimiz Heryerde Açıyor Öznur Çelik

26.03.2022 CUMARTESİ				
16. Oturum Online				
SAAT	SANAL 1	SANAL 2	SANAL 3	YÜZYÜZE
10.45-11.00	Kamu Okullarında da Montessori Eğitimi Şaziye Yılmaz	Survivor: Media Review Özgen Şahin Bektaş	Maths (Math And Technology Harmonic Style) Rabia Erkoç	EROL GÜNGÖR KONFERANS SALONU
11.00-11.15	Sanatta Duyarlılığı Şiirle Geliştirmek Üzerine Bir Etwinning Projesi: Dünyayı Şiir Kurtaracak/Poetry Will Save The World Şadiye Kılıç	Web 2.0 Araçlarının Eğitim İçeriklerine Uygulanması Özgür Gündüz	Geçmişten Günümüze Oynaya Oyanaya Raziye Petek	KAPANIŞ OTURUMU
11.15-11.30	Dönüşüm Muhteşem Olacak Suna Erkoç	Hayat Selamla Başlar (Life Begins With Greetings) Öznur Çelik	İstikbal Göklerdedir Raziye Petek	
11.30-11.45	Sıra Bende Projesi Sema Kökocak	Teşekkür Ediyoruz, Birbirimizi Seviyoruz Öznur Çelik	World Of Livings Seda Özbek	
11.45-12.00	Deniz Kabuğunun Fısıldadığı Anadolu Masalları Nilgün Azeken	Virtual Book Club Nurdan Yılmam	Her Güne Bir Ritim Özge Abdikoğlu Horoz	
12.15-13.30	Öğle Yemeği			
14.00	Panoramik Şehir Turu			
18.30	Sema Gösterisi (Mevlana Kültür Merkezi)			

26.03.2022 CUMARTESİ			
17. Oturum Online			
SAAT	SANAL 1 (ING)	SANAL 2	SANAL 3
13.30-13.45	Make It Happen: Our Nature Our Future Meryem Hacıman	Düşünüyorum, Üretiyorum, Sahneliyorumu Öğreniyorum Sergin Şahinoğullarıgil	Mother Earth-Toprak Ana Hilal Gürkan
13.45-14.00	Together 4Ever-The Cosmic Task Of Young Citizens Fatma Kul	Seramorium'da Bilim ve Doğa Serkan Saruhan	Let's Be Humans Be One Hatice Taşkıran
14.00-14.15	Esem Feray Özkılınç	Eserini Bırak Kültürünü Yaşat Zakire Kardaş	Stem Survivor (Gecko'nun Stem yolculuğu) Gülsüm Tiryaki Bayram
14.15-14.30	Clil Club Gamze Argit	Analitik, Diyaletik ve Retorik Argümanların Eleştirel Düşünme Açısından Önemi Mustafa Yeşil	Geri Dönüşüm Elçileri Bağdagül Duman Yılmaz
14.30-14.45	Enjoyable Language Teaching (Elt) Kevser Sevinç	İnternet Bağımlılığı Eleştirel Düşünme Eğilimini Etkiler mi Abdulkadir Çağlı	Kahramanım Çocuk 2.0 Etwinning Projesi İmsal Işıl Giliç
14.45-15.00	Coffee-Break		

26.03.2022 CUMARTESİ			
18. Oturum Online			
SAAT	SANAL 1	SANAL 2	SANAL 3
15.00-15.15	Akran Meclisi Uygulaması Aslı Çelik	Sosyal Bilgiler Dersinde Bir Eğitim Mekanı Olarak Meteoroloji İstasyonlarından Yararlanma: Deneysel Bir Çalışma Belma Barak	Ecology Workshop Emine Tamkavas Cicim
15.15-15.30	Öğrencilere Hacı Bektaş Veli'nin Tanıtılmasına Yönelik Bir Çalışma Ayşe Kayaalp	Bitkiler Hakkında Mitolojisine Sanır, Bilim Ne Söyler, İnsan Ne Yapar Birsal Çağlar Abiha	Pandemik Biyoloji Feriştah Sibel Konca
15.30-15.45	Ortaokul Matematik Öğretiminde Dijidemi Sisteminin Kullanımına İlişkin Öğrenci Görüşleri Betül Düzenli Çıl	Art Around The E-Globe (E-Dünya Çevresinde Sanat) Derya Karasoy	Kültür Mirasımız Değerler Hazinesimizdir İlknur Doğru
15.45-16.00	5E Öğretim Modelinin Eşitlik ve Denklemler Konusundaki Muhakeme Becerilerine Etkisi Büşra Atlı	Atıklı-Yorum Derya Karasoy	Yıllanmış Çınarlarla Minik Fidanlar Bir Arada Çiğdem Baykara
16.00-16.15	Doğada Biz Olmak Projesine İlişkin Öğrenci ve Öğretmen Görüşleri Dilek Kırnık	Tasarım Becerileri Atölyelerinin Okul Kültürüne Etkileri Dilek Kırnık	Dijital Z Kuşağı 2030 Yılında Sahnede Nasiye Yamaç Şahin
16.15-16.30	Coffee-Break		

26.03.2022 CUMARTESİ			
19. Oturum Online			
SAAT	SANAL 1	SANAL 2	SANAL 3
16.30-16.45	Kodlayalım Dersimizi Yönlendirelim Kendimizi Etwinning Projesi Esra Çiçekli	Yeni Nesil Dijital İçerik Üretiyor Çiğdem Üçüncü	Learn As You Have Fun, Do Not Fear Mathematics (Eğlendikçe Öğren, Matematikten Korkma Sen) Elif Gülcan Yılmaz
16.45-17.00	Resfebe Yazarları Ezgi Mermer	No Barriers For Etwinners Demet Koçoğlu	4Seasons In Child's Eyes Nurten Özel
17.00-17.15	Yunus Der Ki... Ezgi Albayrak	Let's Code Together Dilara Yorulmaz	Hi-Nature (Gizli İlham-Doğa) Elife Esra Yazıcı
17.15-17.30	Today Or Mayday Özge Fatma Sözcü	Authentic Coding Dilek Yıldırım	Dünya Çocuklarının Haykırışı Emel Sever
17.30-17.45	Dijital Yerlilerle Medya Okuryazarlığı Buse Aydın	"Imagine And Code To Produce" Etwinning Projesi Duygu Yalçın	Zeka ve Beceri Oyunları Emel Yorulmaz
17.45-18.00	Coffee-Break		

26.03.2022 CUMARTESİ			
20. Oturum Online			
SAAT	SANAL 1	SANAL 2	SANAL 3
18.00-18.15	Early Learn To Learn Environment (Erken Çocuklukta Öğrenmeyi Öğrenme) Nuriye Erzen	İklim Direncinin Öncüleri Birsen Taşkıran	Digitalists In The Media Gökhan Yavuz
18.15-18.30	Dijital Dönüşüm Endüstri 4.0 İçin Dijital Yeterliliklerin Arttırılması Oktay Çeltik	iki Kuşak Somut Olmayan Kültürel Miras Farkındalığı Bilge Has Erdoğan	Ritim Sokağı Ayşe Bayhan
18.30-18.45	Küçük Bilim Adamı Gülnur Uslu	Catch The Music Neslihan Çavuşoğlu	Role Model Students (Rol Model Öğrenciler) Feruze Erol Cantürk
18.45-19.00	Uzat Elini, Çemberin Bir Parçası Ol! Mehmet Alyanak	My Friend Game/My Friend Game 2.0 (Arkadaşım Oyun) Samime Kaya	Masal Sandığı Münevver Özbay Şahin
19.00-19.15	Etwinning'den Erasmus+'a Sınır Tanımayan Kuşlar Elif Şimşek	Philosopher Kids/Filozof Çocuklar Samime Kaya	Benim Bahçem Ayşe Yıldırım
19.15-19.30	Coffee-Break		

26.03.2022 CUMARTESİ			
21. Oturum Online			
SAAT	SANAL 1	SANAL 2	SANAL 3
19.30-19.45	Şehrimizin Sembolleri-Symbols Of Our City Zeynep Çelik Soysal	For Water E-Twinning Projesi Makbule Coşkun	Pandemi Günlüğüm Merve Çalık
19.45-20.00	Week To Week Recycling Art Zehra Kılıç	Art Online/Çevrimiçi Sanat Projesi Mehtap Meydaneri	Pandemi Sonrası Sanat İle İyileşiyorum Merve Çalık
20.00-20.15	Yeni Dünya Düzeninde Yeni İnsan Kazım Çetin	I Study At Home, I Stay Healthier Melek İnce Yavuzılmaz	Are You Safe Enough? Nermin Çapık
20.15-20.30	Değerlerimizle Yaşıyoruz-We Are Living With Our Values Kübra Tokgöz	Tekno Sınıf Meltem Avan	Steam İst Nesrin Özbaba Uluğ
20.30-20.45	Biyoteknoloji Eğitiminde Uygulanan Öğrenci Merkezli Yaklaşımların Öğrenci Tutum ve Davranışlara Olan Etkisinin Etwinning Proje Örneği İle İncelenmesi Nilda Temelli	The Media Detective Nurdan Yılmam	English Street Osman Çelik

SANATTA DUYARLIĞI ŞİİRLE GELİŞTİRMEK ÜZERİNE BİR E-TWİNNİNG PROJESİ: DÜNYAYI ŞİİR KURTARACAK/POETRY WILL SAVE THE WORLD

ŞADIYE KILIÇ, Türkiye, İstanbul, MERVE SİN, Türkiye, Ankara, AYŞEGÜL KURUMLU, Türkiye, Burdur
DİNİS MENDONCA, Portekiz, Funchal, LİDİA FERNANDES, Portekiz, Funchal
HANNA ANDROSIUK, Ukrayna, Mstyshyn, DANİELA BOBOCEA, Romanya, Galati
EMEL KEMAN, Türkiye, Bursa, AYÇA SATAN ÇUBUK, Türkiye, Aydın
PEDRO JAVIER NAVARRO LORENZO, İspanya, Aguilas, EMİNE GÜRSOY, Türkiye, Adana
HABİBE DOĞRUOĞLU, Türkiye, Kütahya, NURAY BÜLBÜL, Türkiye, Konya

“Poetry Will Save The World/Dünyayı Şiir Kurtaracak” Türkiye, Portekiz, Ukrayna, Romanya, İspanya, Arnavutluk gibi ülkelerden öğretmenlerle bir araya gelerek oluşturulmuş, uluslararası ortaklı bir eTwinning projesidir. Öğrencilerin her ay bu ülkelerin önemli şairleriyle söyleşiler yaptığı, şiirler yazdığı, teknolojik araçlar kullanarak değerler teması üzerinden işbirlikçi çalışmalar hazırladığı; sanatsal duyarlıklarını, estetik ve yaratıcılıklarını teknoloji ile birleştirerek geliştirdiği bir projedir. Ayrıca şiir üzerinden edebiyat bilgilerinin geliştirilmesinden, Web 2.0 araçlarının kullanımının öğretilmesine değin çok boyutlu kazanımlara sahiptir. Projenin yaş aralığı 7-18’dir. 2020-2021 Eğitim Öğretim yılı için Temmuz ayında ortaklıklar kurulmuş, beyin fırtınasıyla çalışma planı oluşturulmuştur. Bir yıl boyunca çalışma planındaki hedefler, etkinliklerle okulların eğitim müfredatına uyarlanmıştır. Proje boyunca sevgi, saygı, hoşgörü, iyilik, empati, güven gibi temel değerler üzerinden yapılan etkinliklerle farkındalık yaratılmaya çalışılmış, Türk ve Dünya edebiyatından şairler tanınmış, yaratıcı yazma çalışmaları yapılmış, duygu ve düşüncelerin şiirle aktarılmasında artış gözlenmiş, öğrencilerin kelimeler üzerinde düşünceleri teşvik edilmiştir. Projenin pandemi dolayısıyla yüzyüze yapılamaması, duyguların oluşum sürecinin gözlenmesini engellese de webinarlarla sıcak bir bağ kurulmaya çalışılmıştır. Bu projenin yüz yüze eğitimle daha başarılı olacağı düşünülmekte, pandemi tam anlamıyla bittiğinde geliştirilerek yapılması önerilmektedir.

Keywords: Şiir, Sanat, Edebiyat, Kültür

Corresponding Author: ŞADIYE KILIÇ

DİJİTAL Z KUŞAĞI 2030 YILINDA SAHNEDE

DİJİTAL Z KUŞAĞI 2030 YILINDA SAHNEDE Proje, uluslararası eTwinning projesi kapsamında olup Türkiye, İspanya, Fransa, Polonya, Portekiz, Ukrayna işbirliği ile gerçekleştirilmiş yenilikçi bir öğrenme projesidir. Projenin önceliği 21yy becerilerinden çevre okuryazarlığı, iletişim, işbirliği, yaratıcılık, medya okuryazarlığı, sosyal ve kültür arası iletişim, yabancı dil okuryazarlığı becerilerini geliştirmektir. Projenin yaş grubu 12-15'tir, proje temelli öğrenme yaklaşımı kullanılmış, proje etkinlikleri yaşlarına uygun şekilde hem bireysel hem karışık ülke takımları işbirliği içinde öğrenci merkezli etkinliklere yer verilerek düzenlenmiştir. Projenin dili İngilizce'dir. 2020 & 2021 Eğitim-Öğretim yılı ekim ayı itibariyle başlamış mayıs ayı itibariyle sonlandırılmıştır. Projenin çıkış amacı, 20. yüzyılın sorunlarını yerel ve küresel olarak ele alarak çözümler bulmak için katılımcıların bilgi, beceri, davranış ve değerlerle donatılıp, kendilerini ve başkalarıyla olan ilişkilerini anlamalarını ve çevrelerindeki dünya üzerindeki bireysel ve kolektif etkilerini fark etmelerini sağlamak, yeni nesillerin yarımın küresel vatandaşları olmalarına yardımcı olmaktır. Proje 2023 Eğitim Vizyonu'ndaki "Yabancı Dil Eğitimi", "Öğrenme süreçlerinde dijital İçerik ve beceri destekli dönüşüm", "Ortaöğretim programında yer alan Akademik Bilginin Beceriye Dönüşmesi Sağlanacak" kriterleriyle bağdaşmaktadır ve 21 yy. becerilerini (Yaratıcılık, Tasarım ve Odaklılık, Dijital Vatandaşlık, Eleştirel Düşünme, İletişim ve İşbirliği) içermektedir. Projenin hedefleri öğrencilerin çevre kirliliği, geri dönüşüm, enerji tasarrufu, küresel ısınma, iklim değişiklikleri konusunda bilinçlendirilmesi, buldukları çevre içinde kendi etkilerinin daha iyi farkında olmaları ,proje ortakları arasında sürdürülebilir bir yaşam tarzına ilişkin iyi uygulamaların değişimi, azalan enerji kaynaklarıyla başa çıkmanın yeni yollarını öğrenmek ve ailelerin yaşam tarzında sürdürülebilir değişiklikler oluşturabilmektir. Proje çalışmaları İngilizce, Fen Bilgisi, Sosyal Bilgiler, Görsel Sanatlar ve Teknoloji Tasarım dersleri arasındaki işbirliğinin sonucu olarak Disiplinler arası yaklaşım sergilenerek gerçekleşmiştir. Projenin uygulama sürecinde, çevre sorunlarını içeren belgesel film hazırlanırken öğrencilerle beyin fırtınası yapıldı.1990,2020 ve 2030 yılları için öğrenciler üzerinde çalışacakları çevre konularını belirledi. Karışık ülke takımları kuruldu,1990'lı yıllardaki çevre sorunlarını anlamak için bireysel yapılandırılmış görüşme tekniği ile ailelerle röportajlar yapıldı, istasyon tekniği ile videolar hazırlandı. Araştırma, bilgi edinme, gözlem tekniği ile 2020 yılında çevresel çözüm önerileri için videolar hazırlandı, sunuş yoluyla ortak öğrencilerle paylaşıldı, yaparak yaşayarak öğrenme gerçekleşti. Güncellik ilkesine dayalı olarak pandemi kuralları ile ilgili videolar hazırlandı, orman yangınları konusunda ağaçlar dikildi, kuş evleri yapıldı. 2030 yılında seçecekleri meslek grupları içi araştırma yapılarak rol modeli öğrenme gerçekleştirildi, drama tekniği kullanıldı. Öğrencilerin projeye ilgisini çekmek için proje tabanlı çalışmalara yer verilerek teknoloji okuryazarlığının artması için Web 2 araç kullanımı sağlandı. zeka kuramlarından sözel, dilsel ve doğa zekası geliştirildi. Öğrencilerde problem çözme yeteneği, konuları anlama, kavrama, analiz ve değerlendirme becerisi ve teknoloji becerilerinin geliştiği gözlemlenmiştir. Öğrencilerin aileleriyle yaptığı röportajlarda sorunları ailelerin anlatması, aile paylaşımlarını arttırmıştır, öğrenciler verimli zamanlar geçirdiklerini anket sonuçlarında ve geri dönütlerde paylaşmışlardır. Öğretim programımızda yer alan anadilde yetkinlik, yabancı dilde yetkinlik, eleştirel ve yaratıcı düşünme, araştırma sorgulama becerisi, problem çözme becerisi, girişimcilik becerisi, Dijital yetkinlik, Öğrenmeyi öğrenme yetkinliklerinin geliştiği gözlemlenmiştir. Proje ortaklarından öğrenilen konular ise küresel ısınma, iklim değişikliklerinin buldukları coğrafyada kendilerini nasıl etkiledikleri, geri dönüşüm malzemelerinin nasıl değerlendirileceği, enerji tasarrufu ile ilgili alınan farklı önlemler, sürdürülebilir bir yaşam tarzına ilişkin iyi uygulamaların değişimi, azalan enerji kaynaklarıyla başa çıkmanın yolları, ailelerin yaşam tarzında sürdürülebilir değişiklikler için yöntemleri içermektedir.

Keywords: Çevre farkındalığı,Sürdürülebilirlik,Kültür farkındalığı,Geridönüşüm,Karbonayakizi

Corresponding Author: NASIYE YAMAC ŞAHİN

OUR LIVING VALUES(YAŞAYAN DEĞERLERİMİZ)

İLKNUR PINARCI, Türkiye, Bolu

Pandemi döneminde yalnız kalan yaşlılarımızı daha fazla yalnız bırakmamak ve geçmişten günümüze taşıdığımız dede , nenelerimize karşı yaklaşımların neler olması gerektiğini 'Z Kuşağı' olarak adlandırdığımız öğrencilerimize aşılacak ve Türk Kültürünün aile yapısına ait değerleri onlara kazandırmak istedik. Bu sebeple 2020-2021 Eğitim Öğretim yılında eTwinning platformunda Türkiye Azerbaycan ortaklığında 3 ay süreli bir proje tasarlayıp yürüttük. Projemiz süresinde hem yaşlılarımız ile ilgilendik hem de geçmişimizin zenginliklerini onlar sayesinde günümüze taşıdık. eTwinning projelerinin giriş çalışmaları sonrasında ilk çalışma olarak yaşlılarımızdan Anadolu masalları, türküler, maniler ve tekerlemeler dinledik. Bu çalışmaları web2 araçları ile birleştirdik. 18-24 Mart Yaşlılar Haftası geldi. Bu haftaya özel büyüklerimize sürprizler yaptık ve onları sevdikleri şeyler ile buluşturduk. Diğer çalışmamız 'Geleneksel Yemekler' idi. Büyüklerimizden geleneksel yemeklerin tariflerini aldık ve onlara yemekler pişirdik. Bununla beraber 'Geleneksel Yemek Kitabı'mızı çıkardık. Son çalışmamız olarak 'Hayat Hikayeleri- Geçmişin İzleri' ni taşıyan anılar dinledik. Bu çalışmada 'Geçmişin İzleri' adlı gazete çıkardık. Yaptığımız tüm çalışmaları sanal sergide birleştirdik. Aylık çalışma bültenlerimizi tasarladık. Ortak ürünümüz olarak 'Küçük Prens' kitabını seslendirdik ve çalışmamızı huzurevleri kurumlarına . Bu 18-24 Mart Yaşlılar haftasında küçük sürprizler ve kutlamalar yaptık. Büyüklerimizden geleneksel yemekler öğrendik ve büyüklerimize pişirdik. Son olarak onların hayat hikayelerini, yaşadıkları dönemin koşullarını onlardan dinledik. Proje ekibi olarak 'Küçük Prens' adlı kitabı seslendirerek huzur evlerine gönderdik. Disiplinler arası faaliyetler düzenledik ve Türkiye'deki yaşlı nüfusunun huzur evlerinde kalan yaşlılarımıza oranını hesapladık. Bu sayı evlerimizde sahip çıktığımız yaşlılarımızı da bize gösteriyordu. Türkiye'de bu oranın düşük çıkması hala eski ata kültürünün yürütüldüğü bizleri oldukça memnun etti. Bu duygusal bağın her daim sürmesinin önemini öğrencilerimize kazandırdık. Bizim için dopdolu geçen 3 ay oldu. Türkiye Azerbaycan Türk Kültürünün benzerlikleri ve farklılıklarına şahit olduk .Aynı zamanda Dünya coğrafyası üzerinde boy gösteren Türkiye Azerbaycan kardeşliğine bir kez daha vurgu yaparak bu hissi öğrencilerimizin de kazanmasını sağladık. Yaşlılarımızın pandemi yalnızlığına son verdik. Geçmiş değerlerimizi, kültürlerimizi gün yüzüne çıkardık.

Keywords: yaşlılık, dede, nene

Corresponding Author: İLKNUR PINARCI

BİR GÜNEŞ MİSALİ İSITACAĞIZ KALBİNİ

İLKNUR PINARCI, Türkiye, Bolu
CELİLE ÖZCAN, Türkiye, TOKAT

Kişisel gelişimini tamamlamakta geciken, akademik başarı noktasında sorun yaşayan öğrencileri ele aldığımızda, arka planda yatan büyük aile sorunları olduğunu görüyoruz. Bu sorunların en başında parçalanmış aileler ve anne baba kaybı gelmekte. Mesleki hayatımızın her aşamasında karşımıza çıkacak bu hayatlara dokunmak için çıktık bu proje yolculuğuna. İlköğretim kademesinde aile noktasında dezavantaj yaşayan çocuklarımıza ulaşmak için eTwinning platformunda duyuruya çıktık. Bizlere Türkiye'nin otuz farklı şehrinde elli öğretmenimiz katıldı. İlköğretim kademesinde dezavantaj yaşayan öğrencilerimize ulaşmaya çalışırken, diğer yandan lise kademesinde kardeşleriyle proje süresince etkinlik yapacak ve onlarla sevgi köprüsü kuracak gönüllü öğrencilere ulaştık. Sevgi evlerinde kalan , koruyucu ailede yaşayan , anne babası tarafından terk edilmiş dede nenesiyle yaşamına devam eden, babasını Suriye savaşında kaybetmiş korkularını içinden atamamış çocuklarımız ve onları her şekilde motive etmek isteyen liseli öğrencilerimiz dahil oldu projeye. Takımlarımızı oluşturduk ve Türkiye'nin otuz şehrinde sevgi köprülerini kurduk. Çalışma konumuzun hassasiyeti gereği öğretmen ekibimizde yer alan rehber öğretmenlerimizin tavsiyeleri doğrultusunda çalışma planımızı oluşturduk. Öncelikle aile noktasında dezavantaj yaşayan çocuklara yaklaşımımız, onları tanımak için uygulayacağımız formların kullanımına kadar detaylı bir eğitim aldık. Devam eden 3 ay boyunca dezavantajlı çocuklarımızı kazanmak, kişisel becerlerini ortaya çıkarmak, özgüvenlerini geliştirmek için faaliyetlerde bulunduk. Tüm çalışmalarını proje ekibimizde yer alan rehber öğretmenlerimizin öncülüğünde gerçekleştirdik. Proje süresince farklı kurumlardan destek aldık. Aile Çalışma ve Sosyal Hizmetler'i bilgilendirerek 2 öğrencimize burs imkanı sağladık. 2 öğrencimiz proje sayesinde tablet imkanı yakaladı. Bütün öğrencilerimizin duyuşsal özelliklerinde büyük ilerleme kaydettik. Yaptığımız tüm çalışmalarını anlatmak için burası çok kısıtlı bir alan. Faaliyetlerimizi kapsayan kitabın linkini paylaşmak isterim.(Kitap link: <https://read.bookcreator.com/9mNAoWP6s2cQZhusBAXSGFSwRtC2/Fss778NaT62QFFGvj19DaQ>) İncelemenizi ve bu süreçte kurduğumuz köprülerde yapılan her duygusal çalışmaya şahit olmanızı isteriz. Projemiz sayesinde öğretmenin öğrencisini daha iyi tanıdığına, annenin çocuğunda anlam veremediği bir çok davranışa projemiz sayesinde netleştirdiğine kadar bir çok şeye şahit olduk. Bizim için kalite etiketsiz ama bir o kadar kıymetli bir süreçti.

Keywords: dezavantaj, sosyal sorumluluk

Corresponding Author: İLKNUR PINARCI

KADININ ADI VAR!

AYNUR KARABULUT, Türkiye, ANKARA - MAYSUN TAHA, Ürdün, Al Zarqa
PEDRO ANTONÍA VALINDO GALERO, İspanya, Murcia - İLKAY ÖNEN DÜZGÜN, Türkiye, Bursa
FATMA KOÇDEMİR, Türkiye, BURSA - IVANCA TOMIC, HRİVATİSTAN, ZAGREB
LATİFE KÖSE, Türkiye, İSTANBUL - ELİF GÜLER ÇAĞIN, Türkiye, DENİZLİ

The woman has a name/Kadının Adı Var! isimli eTwinning projemiz, Türkiye, Ürdün, Hırvatistan ve İspanya okullarından farklı branş öğretmenlerimiz ve onların öğrencileri ile yürütülmüştür. Çalışmamız, kadının tarihteki başarılı öyküsünü ortaya çıkartmayı hedeflemiştir. Çalışma alanımız ortaklarımızın ülkelerinde yer alan arkeoloji müzelerindeki kadın eserleridir. Dünya sanatının, özellikle Anadolu kadının gücünü kadın eserleri aracılığı ile yeniden gösterme düşüncesini taşıyan uluslararası projemiz 16-19 yaşlarındaki çoğunluğu kız öğrenciler ile çalışmalarını tamamlanmıştır. Paleolitik Dönemde Anadolu dışından, Neolitik Dönemde Anadolu'dan (Çatalhöyük) başlattığımız kadının serüveninde özellikle tarihe damga vurmuş önemli kadın kahramanlarla yola devam etmiştir. Şiddetsiz bir toplum düşüncesini Kadına Şiddete Hayır diyen 1000 kadın adını Kodluyor! isimli Codeweek Haftası etkinliklerimiz ile- yurt içi ve yurt dışından 63 okul ve çok sayıda katılımcı ile- Mükemmeliyetçilik Sertifikası almaya hak kazanmıştır. 8 Mart Dünya Kadınlar Günü etkinliğimiz ünlü Sümerolog Muazzez İlmiye Çığ'ı canlı yayına taşımıştır. Bursa İl Milli Eğitim Müdürlüğünüzün desteği ile youtube canlı yayınımızı yaklaşık 500 kişi izlemiştir. Çocuk Hakları ve Toplumsal Cinsiyet Eşitliği Atölyelerine öğrencilerimizi ICHILD desteği ile katmamız projemizin hedeflediği Şiddetsiz toplum istiyoruz şiarı için güçlü yönümüzü ortaya çıkarmıştır. Proje devam ederken Sabancı Vakfına yazdığımız "Güçlü Kızlar! Güçlü Kadınlar! isimli proje çalışmamız ilk aşamayı başarıyla tamamlamıştır. Doğa Kadın Kurtacılarını Arıyor ! isimli yarışma projemizi için unutulmaz anılarından bitine dönüşmüştür. Eğitim webinarları sırasında Cumhuriyet Üniversitesi Sanat Tarihi Ana Bilim Dalı Türk-İslam Arkeolojisi kürsüsü öğretim üyesi Prof. Dr. Erdal Eser ile sürmüştür. Müzelerle yaptığımız sanal turlar arasında bize bu fırsatı sağlayan Meşhere teşekkürlerimiz azdır. 8 Mart canlı yayınımız sırasında açılışını yaptığımız sanal sergiye Türkiye'den ve yurt dışından kadın resimleri ile destek veren ve canlı yayına katılım sağlayan Esin ALKIŞ, Nilgün ARIKAN ve Pedro Antonia Valindo Galero'yı bu kısa metinde adını geçirmek istedim. Müzelerin okul dışı öğrenme ortamını kadının gücünü göstermek için aralayan projemiz için Nefertiti için yazdığımız Altın Yolculuk projemizin finali için büyük ilgi görmüştür. İş birlikçi,harmanlanmış projemiz aynı zamanda bir STEAM projesidir.

Keywords: Anadolu uygarlıkları, Kadın, Müze eğitimi, Çağlar Boyu Anadolu'da Kadın,Şiddetsiz Toplum,Kadının güzü,Sanatta Kadın ,Kadın hakları

Corresponding Author: AYNUR KARABULUT

MY GARDEN(BENİM BAHÇEM)

FERDA KANAT, TÜRKİYE, KONYA
HANİFE EKEN, TÜRKİYE, KONYA

Projemiz planlanırken çocukların ilgi ve gereksinimleri göz önüne alınarak okul ortamlarının uygun şekilde hazırlanması, bu ortamlarda öğrencilerimizin kendi doğal yetiştirdikleri sebze ve meyveleri üretme ürettiğini gözleme ve inceleme imkanı sağlamaktır. Bu proje, öğrencilere temel tarım uygulamaları konusunda beceri kazandırmak ve bitki bakımında sorumluluk almalarını sağlamak için düzenlenmiştir. Çocuklar için doğal bir eğitim ortamı yaratmaktır. Tarımın önemini öğretmek, tarımsal beceriler kazandırmak, tarım uygulamalarının ders konularıyla birleştirilmesi, bitki yetiştirme çalışmaları ile çocuklarda sorumluluk duygusu kazandırmak amaçlanmıştır. Çalışmalarımızda öğrenci etkinliklerinde beyin fırtınası, işbirliği araştırma sorgulama sunma yöntemlerinin kullanıldığı etkinlikleri özellikle seçtik. Belli bir problem durumu ile karşı karşıya bırakılarak farklı fikirlerden çözümler üretmelerini sağladı. Drama , oyun ve görsel okuma etkinliklere bol yer verilerek eğlenerek öğrenme ile küçük öğrencilerimizin projeye ilgisi artırılmıştır. Çevre Eğitim sosyal mesajları ile mesajların okul öncesi dönem çocukları tarafından verilmesi projemizin eğitimsel yönüdür. Çocuklarla merak duygusunu oluşturularak aileleri ile internetten çevre kirliliği, endemik tür. biyolojik çeşitlilik ile ilgili inceleme, araştırma yapmaları istendi. Bu kavramların okul öncesinde kullanılması projemizin yenilikçi rolüdür. Proje mevcut öğretim programımızın içinde yer alan gelişim alanlarına göre verilmiş olan tüm kazanım ve göstergeler de ele aldığımız çalışmalara yönelik kazanımlar mevcuttur . Proje mevcut öğretim programımızın içinde yer alan gelişim alanlarından özellikle Dil, Sosyal ve Duygusal kazanım ve göstergelere yönelik etkinliklere yer verdik. Okul öncesi programında yer alan öğrenme merkezlerinde projemizle ilgili etkinliklere zenginleştirildi. Ayrıca okul öncesi programında yer alan günlük eğitim akışımız ders etkinlikleri proje konumuz ile doğrudan ilişkilidir. Okul öncesi programında yer alan öğrenme merkezlerinde projemizle ilgili etkinliklere yer verildi . Okul öncesi programında yer alan "Çocukların hayal güçleri, yaratıcı ve eleştirel düşünme becerileri, iletişim kurma ve duygularını anlatabilme davranışları geliştirilmelidir.(13), amacı bu proje etkinlikleri hedefleri ile örtüşmektedir. Buda bizim müfredat konularımızı daha eğlenceli yollardan ulaşmamızı sağlamıştır

Keywords: Çocuk ,Doğa,Organik Tarım,Toprak,Su,Orman

Corresponding Author: FERDA KANAT

BİYOTEKNOLOJİ EĞİTİMİNDE UYGULANAN ÖĞRENCİ MERKEZLİ YAKLAŞIMLARIN ÖĞRENCİ TUTUM VE DAVRANIŞLARA OLAN ETKİSİNİN ETWINNING PROJE ÖRNEĞİ İLE İNCELENMESİ

NİLDA TEMELLİ, Türkiye, Aydın - S. SEDA TUNÇER, Türkiye, İstanbul
ÇİĞDEM ULAMAN, Türkiye, Iğdır - EMİNE GÜÇLÜ GÜLBAHAR, Türkiye, Gaziantep
ÖZLEM ÇIRAKLI, Türkiye, Ankara - NADİDE GÜRBÜZ, Türkiye, Ordu

Dünya nüfusu her geçen gün artmaktadır. Bu artış, temel ihtiyaçların karşılanmasında zorluklar yaşamaya sebep olmaktadır. Bu zorlukların giderilmesinde biyoteknolojinin önemi büyüktür. Biyoteknoloji problemleri çözmek için canlı organizmalardan (hayvanlar, bitkiler, mikroorganizmalar) ve moleküler biyolojiden yararlanarak faydalı ürün ve hizmetlerin üretilmesidir. Bu sayede insan sağlığını ve yaşamını iyileştirmeye yönelik çalışmalar yapılmaktadır. Biyoteknolojinin katkılarının yanı sıra zararları da bulunmaktadır. Projemizin amacı öğrencilerin biyoteknolojik uygulama örneklerini araştırabileceği, bu alana katkı sağlayan bilim adamlarını tanıyabileceği, biyoteknolojinin yararlarını ve zararlarını değerlendirmesini sağlayacak etkinlikleri planlayabileceği bir etwinning projesi hazırlamaktır. Ayrıca öğrencilerin ortaöğretim müfredatında yer alan 21. yy. becerileri geliştirmesi ve temel değerleri kazandırmaları açısından örnek bir proje olması da amaçlanmıştır. Bu amaçla anadolu ve fen liselerinde görevli 3'ü biyoloji, 3'ü kimya olmak üzere 6 öğretmeni 46 öğrenciyle bir araya gelerek; proje tabanlı ve bilgisayar destekli öğretim yönteminin kullanıldığı, çeşitli web 2.0 araçlarıyla etkinlikler hazırlanmıştır. Etkinlik içerikleri proje amaçları doğrultusunda ortaöğretim müfredat programında yer alan biyoloji ve kimya ders kazanımlarına paralel olarak belirlenmiştir. Böylece öğrenciler okul dışı ortamlarda bireysel öğrenmelerini gerçekleştirirken, akran öğrenmesi ve işbirlikçi çalışmalar ile müfredat kazanımlarını elde etmiştir. Öğrenci ve öğretmenlerde meydana gelen tutum ve davranış değişiklikleri yarı yapılandırılmış olarak hazırlanan ön test ve son test uygulamaları ile öz değerlendirme formlarıyla takip edilmiştir. Proje yaygınlığının artması için yapılan çalışmalar hem okul web sitesizlerinde paylaşılmış hem de projeye ait sosyal medya hesaplarında yayınlanmıştır. Proje sonunda proje yürüten 5 öğretmen Ulusal Ajans'tan Kalite Etiketini almıştır.

Keywords: Biyoteknoloji, Etwinning, Web 2.0

Corresponding Author: NILDA TEMELLI

BİYOÇEŞİTLİLİK KONUSUNUN İŞLENMESİNDE ETWINNING PROJE ÖRNEĞİ: “ÇEVRENDEKİ ZENGİNLİĞE KULAK VER”

NİLDA TEMELLİ, Türkiye, Aydın - EMİNE ASUMAN OĞAN, Türkiye, İzmir

S. SEDA TUNÇER, Türkiye, İstanbul - FULYA KEPSUTLU, Türkiye, İstanbul

ÖZLEM ÇIRAKLI, Türkiye, Ankara - SEMRA ALKAN, Türkiye, Aydın - SUNAY ALTAN, Türkiye, Çanakkale

Biyçeşitlilik ya da biyolojik zenginlik, kara, deniz ve diğer su ekosistemleri ile bu ekosistemlerin bir parçası olan ekolojik yapılarıdaki ekosistem, tür ve gen çeşitliliği gibi farklılıkları ifade eder. Biyçeşitliliğin ve ekosistemlerin sağladığı faydalar başta insan olmak üzere diğer canlıların hayatının devamı için gereklidir. Bir ülkede biyçeşitliliği oluşturan bitki ve hayvan türlerinin sayısının ve çeşitliliğinin fazla olması, o ülkeye bilimsel kazanç sağlar. Günümüzde biyçeşitlilik tehdit altındadır. Tür içi genetik erozyon, türlerin neslinin tükenmesi, habitatların yıkımı ve ekosistem süreçlerinin bozulması gibi bir dizi süreçler biyçeşitliliğin tehdit altında olduğunu gösterir. Projenin amaçları; öğrencilerin biyçeşitliliği tehdit eden faktörleri araştırması, biyçeşitliliğin korunması için alınması gereken önlemleri tespit etmesi, biyçeşitliliğin insanlığın yararına nasıl kullanılabileceğini sorgulaması; ülkemizde bulunan endemik canlı türleri tanınması ve milli parklar hakkında bilgi sahibi olmasıdır. Bunların yanı sıra öğrencilerin çalışmalar sırasında müfredat programlarında yer alan 21. yüzyıl becerilerini geliştirilmesi de planlanmıştır. 2021 Ocak ayında başlayan projemiz uzaktan eğitimin devam ettiği dönemde etwinning portalı üzerinden yürütülmüştür. Projede, proje tabanlı ve bilgisayar temelli öğretim yöntemleri uygulanmıştır. Web 2.0 araçlarıyla hazırlanan etkinlikler, twinspace portalı üzerinden 7 öğretmen ve 56 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Proje boyunca öğrencilerde meydana gelen tutum değişimlerini tespit etmek için ön test ve son test uygulamaları yapılmıştır. Öğretmen ve öğrencilerden öz değerlendirme formları alınarak çalışmalar değerlendirilmiştir. Ayrıca proje sonunda geri dönüt olarak veli görüşleri de alınmıştır. Misafir kullanıcı adı ve şifresi ile proje dışından kişiler etkinliklerimizi takip etmiştir. Proje yaygınlığını arttırmak için hazırlanan çalışmalar okul web sitelerinde paylaşılmıştır. Projemizde yer alan 6 öğretmen Ulusal Ajans'tan Kalite Etiketini almıştır.

Keywords: Biyçeşitlilik, Etwinning, Web 2.0

Corresponding Author: NİLDA TEMELLİ

DR MATH

GAMZE ÖZTÜRK, TÜRKİYE, BATMAN - CANSU ARSLAN, TÜRKİYE, ORDU
GÜLTEN ERTEKİN, TÜRKİYE, KONYA - SELEN SOYLU, TÜRKİYE, BATMAN
YASEMİN ULUSAL, TÜRKİYE, SAMSUN - FATMA ÇOLAK, TÜRKİYE, GAZİANTEP
LALE ÇALDIRAN, TÜRKİYE, İSTANBUL

Dr Math projesi 9. Sınıf Matematik müfredatını baz alan matematik dersine teknolojiyi entegre eden ,farklı ülkelerdeki matematik öğretme anlayışları hakkında fikir sunan ,matematiğin evrensel olduğu gerçeğini gösteren bir projedir. 17 Matematik öğretmeni ve 2 İngilizce öğretmeni ile toplam 19 rehber öğretmen ile Türkiye, Azerbaycan, Romanya, Moldova Cumhuriyeti, Ürdün, İspanya ve Portekiz olmak üzere toplam 7 ülke ,144 öğrenci arasında yürütülmüştür. Projemizin genel amacı, 9. Sınıf Matematik müfredatını kazanım kazanım web 2.0 araçlarını kullanarak dijital içeriklere dönüştürerek ,akran öğretimini destekleyen, kendi kitaplarını oluşturan öğrencilerde olumlu tutum geliştiren , istasyon,rotasyon öğretim tekniğini ele alan, aktif öğrenme ile öğrenci merkezli, matematik okuryazarlığını ve bilim teknoloji okuryazarlığını artıran ,aynı zamanda yabancı dil gelişimine katkı sağlayan etkileşimli bir matematik kitabı oluşturmaktır. Proje 2020-2021 eğitim öğretim yılı eylül ayında başlamış, haziran ayında tamamlanmıştır. Ana etkinlikler etkileşimli matematik kitabının modüllerini oluşturmak iken yan etkinlikler matematik uzmanlarından seminerler, önemli matematik günleri kutlamaları, kodlama haftası etkinlikleri, güvenli internet günü etkinlikleri şeklindedir. Proje tamamen 9. Sınıf Matematik müfredatına entegre olup Matematik Tarihi alanı ile İngilizce-Matematik aktiviteleri şeklinde disiplinler arası çalışmalar içerir.Öğrenciler buldukları istasyonun görevine uygun içerikler üretmeye dikkat etmişlerdir. Hem bireysel çalışmalar yaparken hem de grup çalışmaları yapmayı öğrenmişlerdir. Ürettikleri içerikleri sunarak etkili sunum yapma becerilerini geliştirmişlerdir. Grup arkadaşları ile iletişim kurarken saygı , empati gibi değerler edinmişlerdir. İçerik üretimi yaparken konu anlatımı istasyonunda genellikle konu anlatım sunuları, konu anlatım videoları üretmişlerdir. Eğlenerek öğrenelim istasyonunda oyunlar , etkileşimli bulmacalar vb. eğlenceli içerikler üretmişlerdir. Ölçme değerlendirme istasyonunda kazanım değerlendirme testleri oluşturmuşlardır.Öğretmenlerimizin proje kapsamında 20'den fazla web 2.0 aracını rahatlıkla kullanmaya başladığı gözlemlenmiştir. Dr. İpek Saralar Aras'ın verdiği seminer ile eğitimde teknoloji kullanımının önemini örnekler ile kavramıştır. Yine Geogebra semineri ile Geometri derslerini daha rahat bir şekilde işlemişlerdir.Batman e Twinning çalıştayında projemizin sunumu gerçekleştirilmiştir.İspanya'da Eğitimde İyi Örnekler konferansı ile Romanya'da uluslararası eğitim konferansında projemizin sunumu yapılmıştır.

Keywords: matematik,9.sınıf,etkileşimli ders kitabı,geogebra

Corresponding Author: GAMZE ÖZTÜRK

NARDANIYE HANIM'I ARTIK TANIYORUZ

ZEYNEP BEYZA YAĞLI, TÜRKİYE, ANKARA
SERKAN GEZMEN, TÜRKİYE, ANKARA

AMAÇ Kültürümüze ait masalların az bilinen birinin bilinirliğinin arttırılması, Nardaniye Hanım masalının görsellerinin ve ürün tasarımlarının oluşturulması amaçlanmıştır. **YÖNTEM** Literatür taraması, hem kültürümüzde hem de batı kültüründe benzer masallar çıkartılması, hemen herkesin bildiği düşünülen Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler masalının benzeri olan Nardaniye Hanım masalının seçilmesi, anket çalışması, öğrencilere çevrimiçi olarak masalın anlatılması, görsel çalışmalar ve ürün tasarımları aşamaları çalışmada kullanılmıştır. **ANKET VE MASALIN TANITIMI** Nardaniye Hanım masalının tanıtımı öncesinde Ankara'da ortaokul seviyesi 7 öğrenciye anket yapılmış, sonucunda ise bu masalın hiç bilinmediği ortaya çıkmıştır. Masal bu öğrencilere anlatılmış ve bu öğrencilerden görsel çalışmalar ve ürün tasarımları yapmaları istenmiştir. **BULGULAR VE SONUÇLAR** Görsellerde 16 çeşit motif ortaya çıkmıştır. Nardaniye hanım haricinde en çok orman, kuş ve ay motifleri kullanılmıştır. Öğrenciler özgün bir çok ürün tasarlamışlardır: Rölyef, afiş, origami, sandık, hareketli kitap, heykel, seramik. Öğrenciler Nardaniye Hanım masalına çok ilgi göstermişlerdir. **ÖNERİLER** Kültürümüzün parçası olan masallarımızı çağrıştıran görsellerin hayatımızda yer alması, devlet kurumlarında kullanılması önerilmektedir. Ana sınıftan liseye her okulda en az bir masal atölyesi olmalıdır. Türkçe derslerinde masal temasına ağırlık verilmelidir.

Keywords: MASAL, NARDANIYE, KÜLTÜREL MİRAS, TÜRKÇE, GÖRSEL SANAT

Corresponding Author: SERKAN GEZMEN

BEN TEMİZİM OKULUM TEMİZ GÜLÜMSE

FERDA KANAT, TÜRKİYE, KONYA

Milli Eğitim Bakanlığı Okul Öncesi Eğitim İlkeleri okul öncesi eğitim çocuğun motor, sosyal ve duygusal, dil ve bilişsel gelişimini desteklemeli, çocukların gereksinimlerini karşılamak için uygun öğrenme ortamları hazırlanmalı, etkinlikler planlanırken çocukların ilgi ve gereksinimleri göz önüne alınarak okul ortamlarının uygun şekilde hazırlanması, bu ortamlarda öğrencilerimizin kendi hijyenlerini doğru şekilde sağlamaları ve okul içinde dikkat edilecek hijyen çalışmalarına dikkat çekmek adına uygulanması düşünülen bir projedir. Ayrıca covid-19 gibi virüslerle savaşmada temizliğin önemine dikkat çekilerek artık tüm bireylerin hayatlarında virüsler varmış gibi yaşamayı öğrenmesi ve temiz bireyler olduklarına güven duymalarını sağlamak için düzenlenmiştir Projemiz bakanlığın “Okulum Temiz “projesine destek amaçlı geliştirilmiştir. Kişisel hijyenin önemini göstermek, İnsanlara buldukları ortamın temizliğinden sorumlu olduklarını, Okullardaki hijyen şartlarının nasıl oluşturulduğunu, Hayatın içinde olması gereken hijyen şartlarının vatandaşlık görevi olduğunu, Temizlik malzemelerinin nasıl kullanıldığını, Sosyal mesafeli duruşların hijyenin oluşturulmasında neler kazandırdığını göstermektir.

Keywords: Hijyen, Covid 19, Çocuk, Sağlık, Salgın, Aşı

Corresponding Author: FERDA KANAT

DAHA AZ ATIK! DAHA SÜRDÜRÜLEBİLİR YARINLAR!

SERAP CAYMAZ, Türkiye, Seydişehir - AHMET REFİK DERELİ, Türkiye, Seydişehir
FAHRİ ERDOĞAAN, Türkiye, Seydişehir - OĞUZ HAN YILMAZ, Türkiye, KONYA-Seydişehir
HRİSTİNA BOZOSKA NİKOLOSKA, Kuzey Makedonya, Prilep - MAYAİDA AL SHNAİWER, Ürdün, Irbid
GİNA BORDEA, Romanya, Vidra

Özet Daha Az Atık! Daha Sürdürülebilir Yarınlar! Projesi Türkiye, Romanya, Kuzey Makedonya ve Ürdün ortaklığında proje tabanlı öğrenme yaklaşımına sahip yenilikçi bir projedir. Dünya nüfusunun, ihtiyaçların arttığı günümüzde sınırlı hammaddenin etkin kullanımına katkıda bulunmak ve atık yönetimi konusunda toplumsal farkındalık oluşturmak amacıyla proje hazırlanmıştır. Projenin yaş grubu;14-17'dir. Projenin dili Türkçe ve İngilizcedir. Proje 7 proje ortağı ile gerçekleştirilmiştir. Proje ile Atık Yönetimi, Geri dönüşüm konusunda öğrenci yeterliliklerinin daha da geliştirilmesi sağlanmıştır. Çevrenin doğal olarak kendi kendini yenileyebilme gücü varken, insandan kaynaklı sorunlar doğanın yenilenebilir gücünü hızla yok etmektedir (Kızıllıboğa ve Batal, 2012:193). Yarınlarımız olan çocuk ve gençlere çevre bilinci aşılanmalı birbirini güçlendiren projeler ardı ardına üretilmelidir. Sonuçlar Projenizin ele aldığı problemin çözümüne ilişkin sonuçlar Atık yönetimi ve doğa dostu tüketim alışkanlıkları hakkında üretici özellik kazanmaları sağlanarak sınırlı hammaddenin etkin kullanımına katkıda bulunmuş uluslararası paylaşım boyutu sağlanmıştır. Ulaşılan genel hedefler Atık yönetimi, sürdürülebilir yarınlar oluşturmaya katkı sağlanmıştır. Toplumsal farkındalığın yansımaları olarak öğrenciler ve aileler atık miktarını azaltmaya çalışmışlar, atıkları sınıflandırmaya özen göstermişler ikincil atıl ürünleri yeni bir ürüne dönüştürerek sınırlı hammaddenin etkin kullanımına destek vermişlerdir. "Sıfır Atık" temalı anket sonuçları incelendiğinde projenin istenilen amaçlara ulaştığı görülmüştür. Öğrenciler ile ilgili edinimler "Çevresel etmenlerin kişi ve toplumsal etkilerini analiz eder, önlemleri açıklar" kazanımına hizmet eden proje hakkında öğrencilere ön bilgi verilmiş, merak uyandırılmış, sorunlar karşısında araştırma yaparak ürün oluşturmaları istenmiştir. Öğrencilerden Ayşegül, Alper karton, dal ve meyve kabuğundan kompost yapmışlar, Çevre Temizliğinde 68 kilo atık toplanmış ayrıştırılan materyaller Halk Eğitimi Merkezi Turistik Eşya Yapım Kursuna verilerek geri dönüşüme kazandırılmıştır. Halk Eğitimi Merkezi müdürü ile görüşmeyi Ayşegül, Zeliha, Emine ve Alper yapmıştır. Böylece girişimcilikte 7 beceri alanının gelişimi sağlanmıştır. Proje nihai ortak ürünü çalışmalarında sevgi, saygı, özdenetim, sorumluluk ile ülkelerin çevre sorunlarına yaklaşımı, ülkelerinde sergiledikleri tutumlar, yaşamsal örneklerin aktarımı sağlanmıştır. Voki, bitmoji, powtoon, emaze, padlet, canva araçlarını kullanma bilgi-becerisi kazanılmış google formlar, bitmoji, edpuzzle, emaze, kahoot, prezi, scratch araçları hakkında bilgi verilmiş grup çalışmalarıyla 30'a yakın ortak ürün oluşturulmuştur. Yaygınlaştırma ile ilgili edinimler Proje çıktıları; okulların web sitesinden, eTwinning portalından, diğer sosyal medya hesaplarından ve you tube hesaplarından paylaşılmış, yerel ve ulusal basında yer almıştır. "Yeşil Noktamız, Eko Gençlerimiz!" isimli AB projesi hazırlanmıştır. Proje kazanımları, öğretmenlerden Işıl Acar, Ayşe Erdem, Nilüfer Akış, Özden Koçak'a ilham olmuştur. Görünürlükle ilgili edinimler Pandemi süreci ile bilgisayar, tablet, telefon ve internet aktif olarak kullanılmıştır. Öğrenciler tarafından web 2.0 araçlarıyla padlet, proje avatarı, logo, poster, sanal okul panosu, proje final dergisi ve sanal sergi hazırlanmıştır. Mesleki gelişim Web 2.0 araçlarının aktif kullanılması, etkileşim, iş birliği, bilginin üretimi, yazma ve teknoloji becerilerinin gelişmesi noktasında öğretmenlere fayda sağlamıştır. Google formlar, bitmoji, edpuzzle, emaze, canva, kahoot, prezi, scratch, powtoon kullanım bilgi ve becerisi kazanılmıştır. Ödüller Ulusal kalite etiketi alınmıştır. Öneriler Yaşanan iletişim sorunları için ikinci bir dilin önemi için farkındalık oluşturulmalı, iki tema alanında (çok dillilik, çok kültürlülük) kazanımlara yönelik kurs, seminer, kurum içi etkinlikler organize edilmelidir. Atık miktarının dikkati çeker bir ölçü de arttığı günümüzde eğitim sürecinde çocuklarımıza çevre bilinci aşılanmalı birbirini güçlendiren projeler ardı ardına üretilmelidir.

Keywords: Sıfır Atık, Çevre, Lise, Geri Dönüşüm, Çok Dillilik, Çok kültürlülük

Corresponding Author: SERAP CAYMAZ

DİJİTAL Z KUŞAĞI 2030 YILINDA SAHNEDE

DİJİTAL Z KUŞAĞI 2030 YILINDA SAHNEDE Nasiye Yamac Şahin, Seda Erbek, Manuella Picazo Tadeo, Viktoria Harbuz, Dalila Berrahal, Lucyna Kocur, Maria Silva ruyayamac@gmail.com Özet Proje, uluslararası eTwinning projesi kapsamında olup Türkiye, İspanya, Fransa, Polonya, Portekiz, Ukrayna işbirliği ile gerçekleştirilmiş yenilikçi bir öğrenme projesidir. Projenin önceliği 21yy becerilerinden çevre okuryazarlığı, iletişim, işbirliği, yaratıcılık, medya okuryazarlığı, sosyal ve kültür arası iletişim, yabancı dil okuryazarlığı becerilerini geliştirmektir. Projenin yaş grubu 12-15'tir, proje temelli öğrenme yaklaşımı kullanılmış, proje etkinlikleri yaşlarına uygun şekilde hem bireysel hem karışık ülke takımları işbirliği içinde öğrenci merkezli etkinliklere yer verilerek düzenlenmiştir. Projenin dili İngilizce'dir. 2020 & 2021 Eğitim-Öğretim yılı ekim ayı itibariyle başlamış mayıs ayı itibariyle sonlandırılmıştır. Projenin çıkış amacı, 20. yüzyılın sorunlarını yerel ve küresel olarak ele alarak çözümler bulmak için katılımcıların bilgi, beceri, davranış ve değerlerle donatılıp, kendilerini ve başkalarıyla olan ilişkilerini anlamalarını ve çevrelerindeki dünya üzerindeki bireysel ve kolektif etkilerini fark etmelerini sağlamak, yeni nesillerin yarının küresel vatandaşları olmalarına yardımcı olmaktır. Proje 2023 Eğitim Vizyonu'ndaki "Yabancı Dil Eğitimi", "Öğrenme süreçlerinde dijital İçerik ve beceri destekli dönüşüm", "Ortaöğretim programında yer alan Akademik Bilginin Beceriye Dönüşmesi Sağlanacak" kriterleriyle bağdaşmaktadır ve 21 yy. becerilerini (Yaratıcılık, Tasarım ve Odaklılık, Dijital Vatandaşlık, Eleştirel Düşünme, İletişim ve İşbirliği) içermektedir. Projenin hedefleri öğrencilerin çevre kirliliği, geri dönüşüm, enerji tasarrufu, küresel ısınma, iklim değişiklikleri konusunda bilinçlendirilmesi, buldukları çevre içinde kendi etkilerinin daha iyi farkında olmaları ,proje ortakları arasında sürdürülebilir bir yaşam tarzına ilişkin iyi uygulamaların değişimi, azalan enerji kaynaklarıyla başa çıkmanın yeni yollarını öğrenmek ve ailelerin yaşam tarzında sürdürülebilir değişiklikler oluşturabilmektir. Proje çalışmaları İngilizce, Fen Bilgisi, Sosyal Bilgiler, Görsel Sanatlar ve Teknoloji Tasarım dersleri arasındaki işbirliğinin sonucu olarak Disiplinler arası yaklaşım sergilenerek gerçekleştirilmiştir. Projenin uygulama sürecinde, çevre sorunlarını içeren belgesel film hazırlanırken öğrencilerle beyin fırtınası yapıldı. 1990, 2020 ve 2030 yılları için öğrenciler üzerinde çalışacakları çevre konularını belirledi. Karışık ülke takımları kuruldu, 1990'lı yıllardaki çevre sorunlarını anlamak için bireysel yapılandırılmış görüşme tekniği ile ailelerle röportajlar yapıldı, istasyon tekniği ile videolar hazırlandı. Araştırma, bilgi edinme, gözlem tekniği ile 2020 yılında çevresel çözüm önerileri için videolar hazırlandı, sunuş yoluyla ortak öğrencilerle paylaşıldı, yaparak yaşayarak öğrenme gerçekleşti. Güncellik ilkesine dayalı olarak pandemi kuralları ile ilgili videolar hazırlandı, orman yangınları konusunda ağaçlar dikildi, kuş evleri yapıldı. 2030 yılında seçecekleri meslek grupları içi araştırma yapılarak rol modeli öğrenme gerçekleştirildi, drama tekniği kullanıldı. Öğrencilerin projeye ilgisini çekmek için proje tabanlı çalışmalara yer verilerek teknoloji okuryazarlığının artması için Web 2 araç kullanımı sağlandı. zeka kuramlarından sözel, dilsel ve doğa zekası geliştirildi. Öğrencilerde problem çözme yeteneği, konuları anlama, kavrama, analiz ve değerlendirme becerisi ve teknoloji becerilerinin geliştiği gözlemlenmiştir. Öğrencilerin aileleriyle yaptığı röportajlarda sorunları ailelerin anlatması, aile paylaşımlarını arttırmıştır, öğrenciler verimli zamanlar geçirdiklerini anket sonuçlarında ve geri dönütlerde paylaşmışlardır. Öğretim programımızda yer alan anadilde yetkinlik, yabancı dilde yetkinlik, eleştirel ve yaratıcı düşünme, araştırma sorgulama becerisi, problem çözme becerisi, girişimcilik becerisi, Dijital yetkinlik, Öğrenmeyi öğrenme yetkinliklerinin geliştiği gözlemlenmiştir. Proje ortaklarından öğrenilen konular ise küresel ısınma, iklim değişikliklerinin buldukları coğrafyada kendilerini nasıl etkiledikleri, geri dönüşüm malzemelerinin nasıl değerlendirileceği, enerji tasarrufu ile ilgili alınan farklı önlemler, sürdürülebilir bir yaşam tarzına ilişkin iyi uygulamaların değişimi, azalan enerji kaynaklarıyla başa çıkmanın yolları, ailelerin yaşam tarzında sürdürülebilir değişiklikler için yöntemleri içermektedir.

Keywords: çevre farkındalığı

Corresponding Author: NASIYE YAMAC ŞAHİN

SEYDİŞEHİR KOP MESLEKİ GELİŞİM ATÖLYESİ

SERAP CAYMAZ, Türkiye, KONYA-Seydişehir - CAFER AKIN, Türkiye, Konya-Seydişehir
MURAT DEMİRBAŞ, Türkiye, Konya- Seydişehir - BEKİR KARAMAN, Türkiye, Konya- Seydişehir

Özet Her insan gibi engelli bireylerin de ilgi alanları, kişilik özellikleri, yetenekleri vardır. Tüm olumsuzluklara karşı engelli bireyin ve engelli bireye sahip ailelerin potansiyellerinin en üst seviyeye çıkarılması, mesleki bilgi ve beceri kazanmaları için “İş-Uygulama” atölyeleri oluşturulması amacıyla “SEYDİŞEHİR KOP MESLEKİ GELİŞİM ATÖLYESİ” projesi oluşturularak KOP Bölge Kalkınma İdaresi Başkanlığı “KOPSOGE” programına İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından başvurusu yapılmış, hibelenirilmiş Kaymakamlık ve İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü ortaklığında başarıyla yürütülmüştür Öğrencilerimizde el-göz, el-göz-beyin koordinasyonu, özgüven, işbirliği, ekip çalışması güçlendirilerek ahşap, seramik, seracılık alanlarında mesleki bilgi ve beceri sahibi olmaları projemizin öncelikli sonuçlarıdır. Özel Eğitim, tüm duylara hitap eden bir anlayış ile bilişsel, psikomotor, dil, sosyal ve duygusal becerilere dönük olarak verilmelidir. Sonuçlar Projenizin ele aldığı problemin çözümüne ilişkin sonuçlar Özel Eğitim ve Rehabilitasyon Hizmetleri Yönetmeliği kapsamında eğitim hizmetlerini nitelikli ve kaliteli bir anlayış ile sunma noktasında KOP Bölge Kalkınma İdaresi tarafından sağlanan hibe ile kuruma ahşap, seramik atölyeleri ve 350 metrekaarelik sera alanı oluşturularak beşeri ve fiziki alt yapı güçlendirilmiştir. Ayrıca eğitimler ile aile ve öğretmenlerin motivasyon, iletişim, bilgi, beceri, donanımları geliştirilmiş ve güncellenmiştir. Ulaşılan genel hedefler Engelli bireyin ve engelli bireye sahip ailelerin potansiyellerinin en üst seviyeye çıkarılması, hayatlarını bağımsız bir şekilde sürdürebilmeleri için “İş-Uygulama” atölyeleri oluşturulması amacıyla hazırlanan proje sonunda hedeflenen amaçlara ulaşıldığı görülmüştür. Anket analizleri ve hazırlanan proje final raporu projenin belirlenen amaçlara ulaştığı sonucunu ortaya koymuştur. Öğrencilerle ilgili edinimler Görsel Sanatlar dersi, Bağımsız Yaşam Becerileri Dersi, İletişim ve Sosyal Beceriler Derslerinin “ toplumsal ortamları ve kaynakları kullanabilme”, iki boyutlu çalışmalar, üç boyutlu çalışmalar, el sanatları, tasarım, sanatsal algı ve eleştiri, sanatsal sosyal kültüre ilişkin bilgi ve beceriler kazanma”, “organlar ve uzuvlar arasında eş güdümün gelişimi” kazanımlarına hizmet etmektedir. Akran kaynaşması etkinlikleri kapsamında öğrenciler arasında sevgi, saygı, hoşgörü, empati, dostluk, dürüstlük, sorumluluk değerlerine hizmet eden kazanımlara yer verilmiştir. Görsel sanatlar dersinde oluşturulan ürünler sayesinde öğrenciler kültürel zenginlikleri fark etmişlerdir. Toplamda Seramik atölyesinde 350 ürün, Ahşap Atölyesinde 430 ürün ve sera alanında sonbahar ve ilkbaharda olmak üzere toplam 2800 marul fidesi yetiştirilip Engelliler haftası etkinliklerinde, okul kermesinde oluşturulan ürün-satış standlarında satışa sunmuşlardır. Bu yönleri ile proje öğrencilerdeki girişimcilik becerilerinin gelişmesine katkı sağlamıştır. Yaygınlaştırma ile ilgili edinimler Final Raporunun sunulmasının ardından İçişleri Bakanlığına engelliler ve ailelerinin topluma entegrasyonunu amaçlayan ikinci bir proje hazırlanmıştır. Proje faaliyetleri öğretmenlerden Oğuzhan Yılmaz, Ayşe Uysal, Selman Demirboğa, tarafından aktif olarak sürdürülmektedir. Görünürlükle ilgili edinimler Öğrencilerin ahşap, seramik atölyelerinde oluşturdukları ve sera alanında ürettikleri ürünler ile Lansman Toplantısı kapsamında proje sergisi oluşturulmuştur. Proje faaliyetleri sosyal medya hesapları, kurum web sayfasında paylaşılmıştır. Mesleki gelişim Proje faaliyeti kapsamında 30 saatlik eğitici eğitimi verilmiştir. Alınan eğitimler, öğretmenlerin mesleki gelişiminde pedagojik yeterlilik, yeni öğretim, yöntem, teknik ve araçlarını kullanma becerisi kazanmalarına katkı sağlamıştır. Özel eğitim öğretmenlerinde doğru yaklaşım prensipleri oluşturulmuş ve eğitimcilerin motivasyonu, iletişim, bilgi, beceri ve donanımları geliştirilerek güncellenmiştir. Ödüller İlçe tarihinde Özel Eğitim alanında kazanımları olan ilk hibeli proje olarak ayrı bir öneme sahiptir. Öneriler Özel Eğitimde, tüm duylara hitap eden bir anlayış ile her bir öğrenciye ayrı ayrı zaman ayrılmalı ve yanlışı bulucu değil varolanı iyileştirmeye dönük yapıcı bir yaklaşım benimsenmelidir.

Keywords: Özel Eğitim, Mesleki Eğitim, Atölye, İstihdam, Anne Eğitimi

Corresponding Author: SERAP CAYMAZ

100.YILINDA BİR DİRİLİŞ DESTANI “VATAN MİLLET SAKARYA” ETWINNING PROJESİ

GÜLSEN METİN, Türkiye, Karaman

Sakarya Meydan Muharebesinin 100.yılıni kutladığımız 2021 yılında, Sakarya Meydan Muharebesi eTwinning proje konusu olarak belirlenmiş olup, öğrencilere yapılan çalışmalar ile milli şuur kazandırmak amaçlanmıştır. Sakarya Meydan Muharebesi Ankara Polatlı-Haymana ilçeleri Sakarya Nehri kenarında, 22 gün 22 gece boyunca hiç durmadan, Yunan ordusuna karşı, Türk milletinin göstermiş olduğu destansı bir mücadeledir. Aynı zamanda dünyanın en uzun meydan muharebesi olma özelliği taşıyan Sakarya Meydan Muharebesinin Türk ve dünya tarihi için önemini etkili bir biçimde anlatmak, 100.yılıni en anlamlı bir şekilde anmak ve proje ortakları ile işbirliği içinde olmak hedefi ile çalışmalar yapılmıştır. Projede görev alan öğretmenler Azerbaycan ve Türkiye’deki çeşitli illerdeki okullarda görev yapmaktadırlar. Proje Ocak 2021 – Mayıs 2021 tarihleri arasında gerçekleştirilmiştir. Projede toplam 11 öğretmen 100 öğrenci yer almış, aktif çalışmalara katılmışlardır. Kazandırılması hedeflenen kazanımlar doğrultusunda öğrencilere ve topluma bu tarihi destanı en iyi şekilde anlatmak ve benimsetmek için teknolojiyi eğitim araçlarının içine bütünleştirerek, Web 2.0 araçlarını kullanarak, proje süresince asker mektupları, şehit yakınları ile konferans, resim sergisi, piyes seslendirmesi ve video oluşturarak hem okullarda hem de dijital ortamda sergilenmesi sağlanmıştır. Proje kazanımları eğitim müfredatı ile ilişkilendirilmiştir. Proje sonucunda projede yer alan tüm ortaklar Ulusal Kalite Etiketini ve Avrupa Kalite Etiketini almıştır.

Keywords: Sakarya Meydan Muharebesi, 22 gün 22 gece, Gazi Mustafa Kemal Atatürk, Polatlı Haymana

Corresponding Author: GÜLSEN METİN

DİJİTAL Z KUŞAĞI 2030 YILINDA SAHNEDE

NASIYE YAMAÇ SAHİN, Türkiye, Antalya - SEDA ERBEK, TÜRKİYE, Antalya
MANUELLA PÍCZO TADEO, SPAIN, Valencia

UPUES 2022 Bekliyor Bildiri İzlemleri # <https://twinspace.etwinning.net/123335/home> Proje ID# 20221043
Bildiri ID0 Toplam Eklenmiş Yazar : 1Kullanıcı Notları 1Kullanıcı İstekleri Dijital Z Kuşağı 2030 Yılında Sahnede
Projenin Uygulandığı Okul Türü : Ortaokul Projenin Türü : Kültürel Etkileşim Tarih : 24 Aralık 2021 Cuma
11:55:53 (1 gün 1 saat 55 dakika 48 saniye) Sunum Şekli : Oral Presentation DİJİTAL Z KUŞAĞI 2030 YILINDA
SAHNEDE Proje, uluslararası eTwinning projesi kapsamında olup Türkiye, İspanya, Fransa, Polonya, Portekiz,
Ukrayna işbirliği ile gerçekleştirilmiş yenilikçi bir öğrenme projesidir. Projenin önceliği 21yy becerilerinden
çevre okuryazarlığı, iletişim, işbirliği, yaratıcılık, medya okuryazarlığı, sosyal ve kültür arası iletişim, yabancı dil
okuryazarlığı becerilerini geliştirmektir. Projenin yaş grubu 12-15'tir, proje temelli öğrenme yaklaşımı kullanılmış,
proje etkinlikleri yaşlarına uygun şekilde hem bireysel hem karışık ülke takımları işbirliği içinde öğrenci merkezli
etkinliklere yer verilerek düzenlenmiştir. Projenin dili İngilizce'dir. 2020 & 2021 Eğitim-Öğretim yılı ekim ayı
itibariyle başlamış mayıs ayı itibariyle sonlandırılmıştır. Projenin çıkış amacı, 20. yüzyılın sorunlarını yerel ve küresel
olarak ele alarak çözümler bulmak için katılımcıların bilgi, beceri, davranış ve değerlerle donatılıp, kendilerini ve
başkalarıyla olan ilişkilerini anlamalarını ve çevrelerindeki dünya üzerindeki bireysel ve kolektif etkilerini fark
etmelerini sağlamak, yeni nesillerin yarının küresel vatandaşları olmalarına yardımcı olmaktır. Proje 2023 Eğitim
Vizyonu'ndaki "Yabancı Dil Eğitimi", "Öğrenme süreçlerinde dijital İçerik ve beceri destekli dönüşüm", "Ortaöğretim
programında yer alan Akademik Bilginin Beceriye Dönüşmesi Sağlanacak" kriterleriyle bağdaşmaktadır ve 21
yy. becerilerini (Yaratıcılık, Tasarım ve Odaklılık, Dijital Vatandaşlık, Eleştirel Düşünme, İletişim ve İşbirliği)
içermektedir. Projenin hedefleri öğrencilerin çevre kirliliği, geri dönüşüm, enerji tasarrufu, küresel ısınma, iklim
değişiklikleri konusunda bilinçlendirilmesi, buldukları çevre içinde kendi etkilerinin daha iyi farkında olmaları
,proje ortakları arasında sürdürülebilir bir yaşam tarzına ilişkin iyi uygulamaların değişimi, azalan enerji kaynaklarıyla
başta çıkmanın yeni yollarını öğrenmek ve ailelerin yaşam tarzında sürdürülebilir değişiklikler oluşturabilmektir.
Proje çalışmaları İngilizce, Fen Bilgisi, Sosyal Bilgiler, Görsel Sanatlar ve Teknoloji Tasarım dersleri arasındaki
işbirliğinin sonucu olarak Disiplinler arası yaklaşım sergilenerek gerçekleşmiştir. Projenin uygulama sürecinde,
çevre sorunlarını içeren belgesel film hazırlanırken öğrencilerle beyin fırtınası yapıldı.1990,2020 ve 2030 yılları
için öğrenciler üzerinde çalışacakları çevre konularını belirledi. Karışık ülke takımları kuruldu,1990'lı yıllardaki
çevre sorunlarını anlamak için bireysel yapılandırılmış görüşme tekniği ile ailelerle röportajlar yapıldı, istasyon
tekniği ile videolar hazırlandı. Araştırma, bilgi edinme, gözlem tekniği ile 2020 yılında çevresel çözüm önerileri için
videolar hazırlandı, sunuş yoluyla ortak öğrencilerle paylaşıldı, yaparak yaşayarak öğrenme gerçekleşti. Güncellik
ilkesine dayalı olarak pandemi kuralları ile ilgili videolar hazırlandı, orman yangınları konusunda ağaçlar dikildi, kuş
evleri yapıldı. 2030 yılında seçecekleri meslek grupları içi araştırma yapılarak rol modeli öğrenme gerçekleştirildi,
drama tekniği kullanıldı. Öğrencilerin projeye ilgisini çekmek için proje tabanlı çalışmalara yer verilerek teknoloji
okuryazarlığının artması için Web 2 araç kullanımı sağlandı. zeka kuramlarından sözel, dilsel ve doğa zekası
geliştirildi. Öğrencilerde problem çözüme yeteneği, konuları anlama, kavrama, analiz ve değerlendirme becerisi ve
teknoloji becerilerinin geliştiği gözlemlenmiştir. Öğrencilerin aileleriyle yaptığı röportajlarda sorunları ailelerin
anlatması, aile paylaşımlarını arttırmıştır, öğrenciler verimli zamanlar geçirdiklerini anket sonuçlarında ve geri
dönütlerde paylaşmışlardır. Öğretim programımızda yer alan anadilde yetkinlik, yabancı dilde yetkinlik, eleştirel
ve yaratıcı düşünme, araştırma sorgulama becerisi, problem çözüme becerisi, girişimcilik becerisi, Dijital yetkinlik,
Öğrenmeyi öğrenme yetkinliklerinin geliştiği gözlemlenmiştir. Proje ortaklarından öğrenilen konular ise küresel
ısınma, iklim değişikliklerinin buldukları coğrafyada kendilerini nasıl etkiledikleri, geri dönüşüm malzemelerinin
nasıl değerlendirileceği, enerji tasarrufu ile ilgili alınan farklı önlemler, sürdürülebilir bir yaşam tarzına ilişkin iyi
uygulamaların değişimi, azalan enerji kaynaklarıyla başta çıkmanın yolları, ailelerin yaşam tarzında sürdürülebilir
değişiklikler için yöntemleri içermektedir.

Keywords: Çevre farkındalığı

Corresponding Author: NASIYE YAMAÇ ŞAHİN

ECCO HOMO

AYNUR KARABULUT, Türkiye, ANKARA - MAYSUN TAHA, ÜRDÜN, Al Zarqa
ELİF GÜLER ÇAĞIN, Türkiye, DENİZLİ - IVANCA TOMIC, HIRVATİSTAN, Zagreb
JORDİ BOUTORRENT, İSPANYA, Barselona - PEDRO ANTONİO GALİNDO VALERO, İSPANYA, MURCIA
LATİFE KÖSE, Türkiye, İSTANBUL

Ecce Homo, a transnational eTwinning project, has been submitted to the Finnish National Agency as an Erasmus+ project from Finland, with the emphasis on „Environmental Education“. Our project, which combines STEM with different disciplines, studied the tools used by the first people in the Paleolithic Period sections of archaeological museums. Our project, which draws attention to the use of natural materials in nature and the applications that are far removed from nature at the point where humanity has reached today, has also considered it a duty to create an environmental awareness through concepts such as natural use and green environment. The survey studies we conducted before the museum tour, the videos we created from the results and all our other works can be considered as the most innovative and creative works of this project. .If you were the child of a family living in the Early Human societies, what would you want from your family? .If you lived in a cave today, what would you draw on your wall! What gifts did spouses give to each other in the Paleolithic Period? How could the people of the Paleolithic Period have expressed their love? One of the most creative works of our project, in which we work with Special Education school students, is the “Down Syndrome Awareness Day” activity. In addition, our Codeweek event, for which we received a Certificate of Excellence, is among the creative works of the project.<https://padlet.com/gonulelci26/EccoHomo> Ecco Homo Releases the Code to Homo Time! The handprints of the people of that period, which we observed mostly in the Paleolithic Period caves, inspired this activity. Integration with the curriculum Our project, our students, . research . Using information and communication technologies . critical thinking. Creative thinking. Interpretation Analytical thinking. communication . Don't watch. Perception of change and continuity. Don't compare. Using Turkish correctly, effectively and beautifully. cooperation . Individual studies. He developed his questioning skills. It can be said that our project is a STEAM project. A multi-disciplinary approach was followed in our studies. Archeology, History and Art History, in particular, Mathematics, Guidance, Special Education and Physical Education branch teachers have been the project subject. Our English branch teachers worked for this project in Istanbul (Yarimburgaz Cave) and Denizli and Antalya (Karain Cave). Spain draws attention with its Paleolithic Period settlements. Two of our teachers from Spain took part in this project. We have seen in our online scientific tours that there are important data about Paleolithic and Neolithic Donme settlements in Jordan and its surroundings. Croatia Krapina has been a great achievement of this project, both with its settlement and its museum. This international project – eTwinning – that we carried out together with different disciplines, has produced many blended studies. Methods of Examining Artworks, Museum Education, Art of Sculpture, Architecture and Painting are integrated into the subjects. Our project is integrated with all the achievements of the Art History curriculum. Our Art History course curriculum provides basic art education. All units theoretically complete this training.

Keywords: STEM WITH ART, ECCE HOMO, PALEOLITHIC AGE, ARCHEOLOGY, ART, MATHEMATHIC, MUSEUM EDUCATION

Corresponding Author: AYNUR KARABULUT

CREATING A FAİRY TALE PLAY İN SCRATCH

NAZİFE AYAZ, Türkiye, Antalya - GREG ELLİOTT, Hollanda, Vlissingen
GİTTA KLEEN, Almanya, Aurich - HAFİZE İMRAN SUNGUR, Türkiye, İstanbul
MERVE BAKANGÖZ, Türkiye, Zonguldak - KEMAL KARADEMİR, Türkiye, Zonguldak
ALİ CAN ŞİMŞEK, Türkiye, Zonguldak

Creating A Fairy Tale Play In Scratch, Türkiye, Hollanda ve Almanya proje ortakları arasında gerçekleştirilmiş uluslararası bir eTwinning projesidir. Projede, ortaokul öğrencilerinin yabancı dil kullanarak mentor öğretmenlerden(Hollanda'daki üniversite öğrencileri) dersler alıp kodlama ile yaratıcı hikaye yazma çalışmaları gerçekleştirildi. Proje başlangıçta Bilişim Teknolojileri içindeki kronik cinsiyet dengesizliğine yanıt olarak, kodlamanın yaratıcı doğasını vurgulayarak ve onu her iki cinsiyet için daha çekici hale getirmek amacıyla tasarlandı. Projenin yaşı 10-14'dür. Proje dili İngilizcedir. Proje 7 proje ortağı ile gerçekleştirilmiştir. Proje, 2020-2021 Eğitim-Öğretim yılı Eylül itibariyle başlayıp-Ocak itibariyle sona ermiştir. Proje özellikle kız öğrencilerin kodlamaya olan isteklerini arttırmak amacıyla yapılmıştır. Fakat proje çalışmaları gönüllü öğrencilerle devam ettirildiği için istekli olan tüm öğrencilerin proje çalışmalarına katılmasına fırsat verilmiştir. Scratch, Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi 5 ve 6. Sınıf müfredat konusunda yer almaktadır. Blok tabanlı programlama araçlarından biri olan Scratch'in seçilmesinin sebebi ise eğlenceli, basit, sade ve anlaşılır olmasıdır. Projede, yaratıcılığı teşvik etmek ve kız öğrencilerin de ilgisini çekecek bir masal konusu belirlenmiştir. Scratch'te 8 sahneden oluşan bir peri masalı hikayesi tasarlanmıştır. Projede 2 farklı kategori bulunmaktadır. Acemi katılımcılar ilk sahneyi nasıl bir araya getireceklerini öğrendiler (tüm sahneler dahil) ve ardından bir şeyler değiştirip ekleyerek oyunu 'kişiselleştirmeye' davet edildiler. Scratch deneyimi olan katılımcılar doğrudan 'kişiselleştirme' aşamasına geçtiler. Alternatif olarak, katılımcılar program setini örnek olarak kullanabildi ve boş bir tuvalden kendi bireysel hikayelerini yaratabildiler. Projede Bilişim Teknolojileri ve Yazılım, Türkçe, İngilizce, Görsel Sanatlar, Matematik, Fen Bilimleri gibi farklı disiplinlerin bir araya gelmesiyle yapılan çalışmalar ile multidisipliner bir yaklaşım benimsenmiştir. Proje de proje temelli öğretim metodunun yanı sıra Flipped Classroom metodu da uygulanmıştır. Öğrenciler için içerikler(proje web sayfası, ders videoları) Hollandalı proje kurucusu ve onun üniversite öğrencileri(mentor öğretmenler) ile önceden hazırlanmıştır. Çalışmaya katılan ortaokul öğrencileri dersten önce hazırlanan içerikleri takip ederek, yazılı komutları izleyerek çevrimiçi derslerde projelerindeki eksik kalan veya çözüm gerektiren noktaları mentor öğretmenlerle paylaşarak çözümler üretmeye çalışmışlardır. Projede öğrencilerin 8 sahneden oluşan bir peri masalını var olan adımları takip ederek ve kendi kişisel tasarımlarını, kodlamalarını ekleyerek oluşturmaları sağlanmıştır. Öğrenciler bu noktada yaptıkları her çalışmada desteklenmişlerdir. Proje, çalışmaya katılan öğrencilere kodlama yaparken yaratıcı düşünme, işbirlikli öğrenme, teknolojiyi etkin kullanma, hikaye yazma, problem çözme, yabancı dilde kendini ifade etme ve ürün oluşturma becerileri kazandırmıştır. Yapılan çalışmalar ile müfredatta yer alan Scratch tabanlı kodlama dersine farklı bir bakış açısı kazandırılmıştır. Bu yeni yöntemle birlikte ilerleyen zamanlarda özellikle kız öğrencilerin kodlamaya olan ilgilerinin artması beklenmektedir.

Keywords: Scratch,Codewee,fairy tale

Corresponding Author: NAZİFE AYAZ

DİJİTAL Z KUŞAĞI 2030 YILINDA SAHNEDE

NASIYE YAMAÇ ŞAHİN, Türkiye, Antalya , NURCAN ULUĞ, Türkiye, Antalya
SEDA ERBEK, Türkiye, Antalya , M ANUELLA PÍCAZO TADEO, İspanya, Valensiya
NURİA CASASUS, İspanya, Valensiya , DALİLA BERRAHAL, Fransa, Clermont Ferrand
LUCYNA KOCUR, Polonya, Mikalow

Proje, uluslararası eTwinning projesi kapsamında olup Türkiye, İspanya, Fransa, Polonya, Portekiz, Ukrayna işbirliği ile gerçekleştirilmiş yenilikçi bir öğrenme projesidir. Projenin önceliği 21yy becerilerinden çevre okuryazarlığı, iletişim, işbirliği, yaratıcılık, medya okuryazarlığı, sosyal ve kültür arası iletişim, yabancı dil okuryazarlığı becerilerini geliştirmektir. Projenin yaş grubu 12-15'tir, proje temelli öğrenme yaklaşımı kullanılmış, proje etkinlikleri yaşlarına uygun şekilde hem bireysel hem karışık ülke takımları işbirliği içinde öğrenci merkezli etkinliklere yer verilerek düzenlenmiştir. Projenin dili İngilizce'dir. 2020 & 2021 Eğitim-Öğretim yılı ekim ayı itibariyle başlamış mayıs ayı itibariyle sonlandırılmıştır. Projenin çıkış amacı, 20. yüzyılın sorunlarını yerel ve küresel olarak ele alarak çözümler bulmak için katılımcıların bilgi, beceri, davranış ve değerlerle donatılıp, kendilerini ve başkalarıyla olan ilişkilerini anlamalarını ve çevrelerindeki dünya üzerindeki bireysel ve kolektif etkilerini fark etmelerini sağlamak, yeni nesillerin yarımın küresel vatandaşları olmalarına yardımcı olmaktır. Proje 2023 Eğitim Vizyonu'ndaki "Yabancı Dil Eğitimi", "Öğrenme süreçlerinde dijital İçerik ve beceri destekli dönüşüm", "Ortaöğretim programında yer alan Akademik Bilginin Beceriye Dönüşmesi Sağlanacak" kriterleriyle bağdaşmaktadır ve 21 yy. becerilerini (Yaratıcılık, Tasarım ve Odaklılık, Dijital Vatandaşlık, Eleştirel Düşünme, İletişim ve İşbirliği) içermektedir. Projenin hedefleri öğrencilerin çevre kirliliği, geri dönüşüm, enerji tasarrufu, küresel ısınma, iklim değişiklikleri konusunda bilinçlendirilmesi, buldukları çevre içinde kendi etkilerinin daha iyi farkında olmaları ,proje ortakları arasında sürdürülebilir bir yaşam tarzına ilişkin iyi uygulamaların değişimi, azalan enerji kaynaklarıyla başa çıkmanın yeni yollarını öğrenmek ve ailelerin yaşam tarzında sürdürülebilir değişiklikler oluşturabilmektir. Proje çalışmaları İngilizce, Fen Bilgisi, Sosyal Bilgiler, Görsel Sanatlar ve Teknoloji Tasarım dersleri arasındaki işbirliğinin sonucu olarak Disiplinler arası yaklaşım sergilenecek şekilde gerçekleştirilmiştir. Projenin uygulama sürecinde, çevre sorunlarını içeren belgesel film hazırlanırken öğrencilerle beyin fırtınası yapıldı.1990,2020 ve 2030 yılları için öğrenciler üzerinde çalışacakları çevre konularını belirledi. Karışık ülke takımları kuruldu,1990'lı yıllardaki çevre sorunlarını anlamak için bireysel yapılandırılmış görüşme tekniği ile ailelerle röportajlar yapıldı, istasyon tekniği ile videolar hazırlandı. Araştırma, bilgi edinme, gözlem tekniği ile 2020 yılında çevresel çözüm önerileri için videolar hazırlandı, sunuş yoluyla ortak öğrencilerle paylaşıldı, yaparak yaşayarak öğrenme gerçekleşti. Güncellik ilkesine dayalı olarak pandemi kuralları ile ilgili videolar hazırlandı, orman yangınları konusunda ağaçlar dikildi, kuş evleri yapıldı. 2030 yılında seçecekleri meslek grupları içi araştırma yapılarak rol modeli öğrenme gerçekleştirildi, drama tekniği kullanıldı. Öğrencilerin projeye ilgisini çekmek için proje tabanlı çalışmalara yer verilerek teknoloji okuryazarlığının artması için Web 2 araç kullanımı sağlandı. zeka kuramlarından sözel, dilsel ve doğa zekası geliştirildi. Öğrencilerde problem çözme yeteneği, konuları anlama, kavrama, analiz ve değerlendirme becerisi ve teknoloji becerilerinin geliştiği gözlemlenmiştir. Öğrencilerin aileleriyle yaptığı röportajlarda sorunları ailelerin anlatması, aile paylaşımlarını arttırmıştır, öğrenciler verimli zamanlar geçirdiklerini anket sonuçlarında ve geri dönütlerde paylaşmışlardır. Öğretim programımızda yer alan anadilde yetkinlik, yabancı dilde yetkinlik, eleştirel ve yaratıcı düşünme, araştırma sorgulama becerisi, problem çözme becerisi, girişimcilik becerisi, Dijital yetkinlik, Öğrenmeyi öğrenme yetkinliklerinin geliştiği gözlemlenmiştir. Proje ortaklarından öğrenilen konular ise küresel ısınma, iklim değişikliklerinin buldukları coğrafyada kendilerini nasıl etkiledikleri, geri dönüşüm malzemelerinin nasıl değerlendirileceği, enerji tasarrufu ile ilgili alınan farklı önlemler, sürdürülebilir bir yaşam tarzına ilişkin iyi uygulamaların değişimi, azalan enerji kaynaklarıyla başa çıkmanın yolları, ailelerin yaşam tarzında sürdürülebilir değişiklikler için yöntemleri içermektedir.

Keywords: Çevre Farkındalığı, Geri dönüşüm, Karbon ayak izi

Corresponding Author: NASIYE YAMAÇ ŞAHİN

GELİŞİM ATÖLYEM

GAMZE ÖZTÜRK, TÜRKİYE, BATMAN

Gelişim Atölyem projesi eğitimde rehberlik ve destekleme modeli projesidir. Öğrencilerin zihinsel gelişimini fiziksel aktivitelerle desteklerken aynı zamanda metabilşsel düşünme yeteneğini bireysel çalışmalarla geliştirmek ve grup çalışmalarıyla sosyallik, iletişim, farklı bakış açılarına saygı, empati vb. duyuşsal özelliklerini de geliştirmektedir. Bunların yanında bilgi ve iletişim çağında değışen ve gelişen fikirlerin eğitim ortamlarındaki kullanılabilirliğine yönelik uygulamalar yapmak, öğrenci ve öğretmenlerin 21 yy. dijital becerilerinin kazanmaları, öğrenmeye öğrenci-öğretmen-veliyi dahil ederek bir bağ oluşturmak amaçlanmaktadır. Gelişim Atölyem projesi geleceğin sınıfları örnek alınarak tasarlanmış 4 ana ve 1 yan alandan oluşmuştur. Bireysel Gelişim Alanı, Grup Çalışma Alanı, Zihinsel Gelişim Alanı, Fiziksel Gelişim Alanı ve Teknoloji Köşesi bulunur. Atölyede yapılan aktiviteler öğrenme stillerini öğrenen öğrenciler ile bu çalışma alanlarının özelliklerine uygun olarak yapılmıştır. Ayrıca öğrenci koçluğu seminerleri yapılarak hem veli hem de öğrenciler desteklenmiştir. Gelişim Atölyem bireysel gelişimini farklı yönleri ile tamamlamış, analitik ve algoritmik düşünme becerisine sahip, bilgi ve bilişim teknolojilerini kendi yararına kullanabilen bireyleri yetiştirebileceğimiz geleceğin sınıfıdır. Öğrencilerimizin akademik başarısını artıran ve her açıdan gelişimini destekleyen bir proje olduğundan sürdürülebilirliği yüksektir. Gelişim Atölyem bir zihinsel gelişim odasıdır. Amaç öğrencilerin sayısal ve sözel mantık düzeylerini artırmaktır. Bu faaliyette 10 erkek ve 10 kız öğrencinin mantıksal gelişimi izlenmiştir. Hazırbulunuşluk testleri yapıldıktan sonra zihinsel gelişim alanında zeka oyunları oynatılır, zeka sorusu çözümlenmeleri yapılır ve incelenir, kişisel gelişim kitapları ve dedektif romanları okunur. Her ay düzenli sözel ve sayısal mantık destekleri uygulanarak gelişim düzeyleri incelenir. Analitik düşünebilen, sorgulayan, eleştirel yaklaşabilen bireyler olma yolunda adımlar atılmıştır. Gelişim Atölyem bir fiziksel gelişim odasıdır. Atölyede 10 kız ve 10 erkek öğrencinin beden eğitimi öğretmeni tarafından beden kitle endeksleri, dengeli beslenme profilleri belirlenmiştir. Her öğrenciye uygun günlük egzersizler belirlenmiş ve uygulanmıştır. Öğrencilerin ve velilerin sağlıklı beslenme ve günlük spor aktivitelerine önem verme düzeyi artmıştır. Gelişim Atölyem bir geleceğin sınıfıdır. Atölyede bireysel gelişim alanı ve grupla çalışma alanı aynı sınıf ortamı içerisinde bulunmaktadır. Farklı renklerle sınırlandırılmış bu alanlar akademik başarılarını artırmanın yanı sıra hem bireysel hem de grup arkadaşları ile çalışma fırsatı sunmuştur. Bireysel çalışma alanlarında okul derslerine çalışmaları için her öğrenciye özel ders planları yapılmış ve belirlenen saatlerde öğrenciler derslerine çalışmışlardır. Grup çalışma alanında beyin fırtınası yapma, münazara yapma gibi grupla yapılan etkinlikler yapılmıştır. Öğrencilerin düzenli ders çalışma anlayışını benimsedikleri ve empati kurma, başkalarının fikirlerine saygı duyma gibi duyuşsal özelliklerinde iyileşme görülmüştür. Gelişim Atölyem bir fikir üretim ve uygulama odasıdır. 10 erkek ve 10 kız öğrenci ile birlikte okulumuzda yürütülen e-Twinning proje çalışmaları bu atölyede yapılmıştır. Bu çalışmalar web 2.0 araçları kullanarak ders içerikleri üretme, teknoloji köşesinde bulunan video kamera ile çeşitli videolar oluşturma vb. faaliyetleri içerir. Atölyede ayrıca proje kapsamında sanatsal etkinlikler yapılmıştır. Okulumuzda yeni projeler oluşturmak için beyin fırtınaları yapılmış ve problem çözme basamakları tek tek incelenmiştir. Bu çalışmalar ile öğrencilerde teknolojiyi doğru kullanma, internet etiği ve güvenliğine dikkat etme, yaratıcı olma konularında gelişim gözlemlenmiştir. Projemiz Batman İl Milli Eğitim tarafından tüm okullara örnek gösterilmiş ve yerel gazete de haberi yayınlamıştır. Pandemi döneminde atölyeden yararlanan 80 öğrenci, 30 öğretmen, 40 veli, 3 idareci ile birlikte toplam 153 kişidir.

Keywords: Kişisel gelişim, geleceğin sınıfı, atölye

Corresponding Author: GAMZE ÖZTÜRK

MISSION: CREATING GENDER-RESPONSIVE LEARNING ENVIRONMENT

ASLI ÇELİK, Türkiye, Ordu - CARMEN MİRELA BUTACIU, Romanya, Lipova - İRENA BİBA, Arnavutluk,
MARÍA DEL PİLAR REİNA ESPEJO, İspanya, - LACRİMİOARA SABAREANU, Romanya,
GIOVANNA D'ANGELO, İtalya, - ANTEA RAUCCI, İtalya, - ÖZLEM IŞIKLI, Türkiye,
İLKAY AKARSU, Türkiye, Eskişehir - İNCİ BETÜL ÇAT, Türkiye, İzmir

MISSION: CREATING GENDER-RESPONSIVE LEARNING ENVIRONMENT Aslı Çelik, Carmen-Mirela Butaciu, María Del Pilar Reina Espejo, İrena Biba, İnci Betül Çat, Antea Raucci, Giovanna D'Angelo, Lăcrimioara Săbăreanu, Özlem Işıklı, İlkay Akarsu, asli.asli293@gmail.com The project committed to tackling gender stereotyping among students and raising them to be active citizens with increased abilities. As we planned a gradual timeline starting from gender equality awareness and discussion activities to creating and implementing gender-responsive learning environment activities in the classroom settings, we let students to explore their community and the world in order to express their solutions to provide gender equality in education. The project focused on practical tools that teachers can put to immediate use in their classrooms. This project was a student-oriented selection of activities. Included in the activities had been stereotyping, language, classroom equality, gender and technology. Teachers created tools for evaluations, and guidelines that can help promote gender equity in the school and the classroom setting. The project maintained a culture where students are achieving, active, procreator, responsible, and included. The project conducted in four secondary and six high schools of five European countries (Türkiye, Italy, Romania, Albania, and Spain) during nine months. Ten teachers and eighty-eight students were participated in the project. The educational approaches and methods used during the project were Integrated Learning, Inquiry Learning, Differentiated Instruction, Experiential Learning, Co-operative Learning, and Peer Teaching. Group works, mixed group works, case studies, and independent research activities were heavily used. 'From Where I Stand' survey and discussion webinars were completed so as to make students to realize the current state of gender equality in education. The international mixed teams created 'Equal World TV Channel' so as to share their interviews including their own solutions to the gender inequalities in the class and school. The responsibility among students regarding prejudice and inequalities in classroom and school settings by using positive action and conflict resolution was promoted. Students recognized and challenged gender stereotypes in the classroom and the school. Students were introduced to gender stereotypes and gender bias, and explain how stereotypic ideas about boys and girls can often exclude them from equal opportunities in the classroom. We facilitated both female and male students' abilities to learn, progress equally, and develop their potential to the fullest. Students improved their English language competencies and social skills to be better and qualified European citizens. Teachers had sufficient opportunities to carry out student-oriented activities so as to tackle gender stereotypes in the classroom and had positive changes and attitudes on conducting international based projects. The project received eight National and eight European Quality Labels from Türkiye, Romania, Albania, and Spain. The project can carry out in early stages of schooling (pre-primary and primary schools) so as to introduce the gender equality terms earlier to the students. It can be suggested that the attitudes of secondary and high school students towards gender stereotypes in education can be researched scientifically by using quantitative data collection techniques in terms of contributing to the literature.

Keywords: eTwinning, Gender Equality, Gender-Responsive Learning Environment, From Where I Stand, Equal World TV Channel

Corresponding Author: ASLI ÇELİK

AKRAN MECLİSİ UYGULAMASI

ASLI ÇELİK, Türkiye, Ordu

Ders: İngilizce Sınıf: 6. Sınıf Kazanımlar: • ‘Akran Meclisi’ uygulamasıyla demokratik katılım hakkında öğrenciler somut beceriler elde etmişlerdir. • Demokrasi ile ilgili kavramların öğrencilere yaparak yaşayarak öğretilmesi sağlanmıştır. • Öğrencilerin demokrasi ile ilgili olumlu tavır ve tutum geliştirerek günlük yaşamda uygulayacağı beceriler geliştirmişleri sağlanmıştır. • Öğrencilerin demokratik konular ve kavramlar hakkında yeterli bilgiye sahip olmaları sonucunda demokrasi bilincini içselleştirmişlerdir. • ‘Moderatör’ uygulaması sayesinde öğrencilerin iş birliği gibi sosyal becerileri ve iletişim becerilerinde gelişme gösterdikleri gözlenmiştir. • İngilizce konuşma, dinleme, okuma ve yazma becerilerinde olumlu yönde gelişme göstermişler ve topluluk önünde İngilizce konuşma konusunda özgüven kazanmışlardır. • Sınıf e okul iklimlerinde demokratik katılım konusunda yapılan çalışma ve uygulamalarda artış görülmüştür. Öğretim Strateji/Yöntem ve Teknikleri: Akran Meclisi uygulaması sonucunda bir ay boyunca disiplinler arası bir yaklaşım benimsenmiş ve aşağıdaki öğretim yöntem ve teknikler uygulanmıştır: 1. Hayata yakınlık ilkesi 2. Tartışma 3. Rol oynama 4. Örnek Olay 5. Problem Çözme 6. Beyin Fırtınası 7. Danışmanlık (Grupla) Dil Öğretim Yöntemi (Community Language Learning), 8. Görev Temelli Yöntem (Task-Based Method), 9. Akranla Öğretim Modeli (Peer Teaching), 10. İşbirliğine Dayalı Öğrenme Yöntemi (Co-operative Learning) Özgün Yönü: 6. sınıf İngilizce dersi kapsamında demokrasi ünitesi (10. Ünite) işlenirken 1 ay boyunca uygulanan ‘Akran Meclisi’ uygulamasının yapılmasıdır. ‘Akran Meclisi’ uygulamasıyla öğrencilerin demokratik katılım ve demokrasi bilincini içselleştirmeleri amaçlanmıştır. Akran Meclisi uygulamasıyla ünite de geçen tüm gerekli kazanım ve demokratik katılımı ilgili becerilerin öğrenciler tarafından aktif olarak uygulanması sağlanmıştır. Akran Meclisi uygulaması için sınıf sekizer kişilik iki gruba ayrılmıştır. Her iki gruptan da birer moderatör seçimi yapılmıştır. Aday olan moderatörler adaylık konuşması ve propagandası yapmışlardır. Moderatörler sınıf oylaması yapılarak belirlenmiştir. Her iki moderatör de kendi gruplarının sözcüleri olarak görevlendirilmiştir. Her iki grubun ortak çalışması sonucu iklim değişikliği konusu ‘Akran Meclisi’nde tartışılmak üzere önerilmiştir. ‘Akran Meclisi’nde ikiye ayrılan gruplar iklim değişikliği konusunda olumlu ve olumsuz görüş ve önerilerini belirtmek üzere meclis konuşması yapmak üzere söz almışlardır. Meclis konuşmalarının bitiminde moderatörler önerileri kapalı oylama usulüyle oylamaya sunmuşlardır. Oylama sonucunda en çok kabul oyu alan öneriler moderatörler tarafından ilan edilmiştir. Önerilerin uygulamaya konulması için her iki grupta bulunan meclis üyeleri de çalışmalara başlamıştır. Bir ay boyunca kabul edilen önerilerin uygulaması tüm okulda yapılmıştır. ‘Akran Meclisi’ uygulaması sayesinde öğrencilerimiz demokratik katılım ilkelerini aktif olarak uygulama imkânı bularak demokrasi kavramını içselleştirme imkânı bulmuşlardır. Elde Edilen Çıktıların Bilimsel Kanıtı: ‘Demokratik Katılım Tutum Anketi’ akran meclisi uygulamasının başlangıcı ve sonunda ilk ve son test olarak uygulanmıştır. Bu sayede ‘Akran Meclisi’ uygulamasının öğrencilerin demokratik katılım ilkelerini benimsetmekteki rolü ve demokrasi konusundaki farkındalıklarını ölçmek amaçlanmıştır. Toplamda 18 öğrenci üzerinde yapılan ilk ankette demokratik katılım ilkeleri ve demokrasi kavramlarına ‘Bilmiyorum’ cevabını işaretleyen öğrenci sayısının (14) ‘Akran Meclisi’ uygulaması sonrasında yapılan son ankette ise sıfır olduğu görülmüştür. İlk ve son test yöntemiyle uygulanan anketlerin sonuçları grafik haline getirilmiş okulumuz başta olmak üzere öğretmen ve idarecilerimize ve ilçemizde bulunan zümre başkanları vasıtasıyla diğer öğretmen ve idarecilerimizle paylaşılmıştır. ‘Akran Meclisi’ uygulamasını hem ulusal hem de Avrupa’da yaygınlaştırmak amacıyla ‘Peer Parliaments’ isimli bir eTwinning projesi kurulmuş ve bilimsel açıdan araştırmak ve sonuçları değerlendirmek amacıyla 2204B TÜBİTAK Ortaokul Öğrencileri Araştırma Projesi başvurusunda bulunmak için çalışmalar başlatılmıştır.

Keywords: akran meclisi, demokrasi, demokratik katılım, yenilikçi uygulamalar

Corresponding Author: ASLI ÇELİK

MİSSION: CREATİNG GENDER-RESPONSİVE LEARNING ENVIRONMENT

ASLI ÇELİK, Türkiye, Ordu - CARMEN MİRELA BUTACIU, Romanya, Lipova
İRENA BİBA, Arnavutluk, - GIOVANNA D'ANGELO, İtalya, - ANTEA RAUCCI, İtalya,
LACRİMİOARA SABAREANU, Romanya, - İLKAY AKARSU, Türkiye,
ÖZLEM IŞIKLI, Türkiye, - İNCİ BETÜL ÇAT, Türkiye, ARIA DEL PILAR REINA ESPEJO, İspanya,

The project committed to tackling gender stereotyping among students and raising them to be active citizens with increased abilities. As we planned a gradual timeline starting from gender equality awareness and discussion activities to creating and implementing gender-responsive learning environment activities in the classroom settings, we let students to explore their community and the world in order to express their solutions to provide gender equality in education. The project focused on practical tools that teachers can put to immediate use in their classrooms. This project was a student-oriented selection of activities. Included in the activities had been stereotyping, language, classroom equality, gender and technology. Teachers created tools for evaluations, and guidelines that can help promote gender equity in the school and the classroom setting. The project maintained a culture where students are achieving, active, procreator, responsible, and included. The project conducted in four secondary and six high schools of five European countries (Türkiye, Italy, Romania, Albania, and Spain) during nine months. Ten teachers and eighty-eight students were participated in the project. The educational approaches and methods used during the project were Integrated Learning, Inquiry Learning, Differentiated Instruction, Experiential Learning, Co-operative Learning, and Peer Teaching. Group works, mixed group works, case studies, and independent research activities were heavily used. 'From Where I Stand' survey and discussion webinars were completed so as to make students to realize the current state of gender equality in education. The international mixed teams created 'Equal World TV Channel' so as to share their interviews including their own solutions to the gender inequalities in the class and school. The responsibility among students regarding prejudice and inequalities in classroom and school settings by using positive action and conflict resolution was promoted. Students recognized and challenged gender stereotypes in the classroom and the school. Students were introduced to gender stereotypes and gender bias, and explain how stereotypic ideas about boys and girls can often exclude them from equal opportunities in the classroom. We facilitated both female and male students' abilities to learn, progress equally, and develop their potential to the fullest. Students improved their English language competencies and social skills to be better and qualified European citizens. Teachers had sufficient opportunities to carry out student-oriented activities so as to tackle gender stereotypes in the classroom and had positive changes and attitudes on conducting international based projects. The project received eight National and eight European Quality Labels from Türkiye, Romania, Albania, and Spain. The project can carry out in early stages of schooling (pre-primary and primary schools) so as to introduce the gender equality terms earlier to the students. It can be suggested that the attitudes of secondary and high school students towards gender stereotypes in education can be researched scientifically by using quantitative data collection techniques in terms of contributing to the literature.

Keywords: gender equality, eTwinning, gender-responsive learning environment

Corresponding Author: ASLI ÇELİK

GENÇLERLE GELECEĞE ADIM ADIM

İLKNUR PINARCI, Türkiye, Bolu

2021-2022 Eğitim Öğretim yılında başlattığımız etwinning projemiz Kasım 2021 ve Nisan 2022 tarihleri arasında yürütülmektedir. Azerbaycan ülkesinden ortaklarımız ile Avrupa boyutu kazanan projemizde geleceğimizin bireyleri olan çocuklarımız için dijital içerikli dergiler hazırlamaktayız. Çıkardığımız dergileri Türkiye'den 45 il ve Dünya üzerinde 5 ülke kullanmaktadır. Amacımız çocukları geliştirmek, dijital içerikler ile buluşturmak ve telefon bağımlılığını faydalı noktaya taşımaktır. Ülkemizin güneyinden kuzeyine, doğusundan batısına kadar ekonomik koşula bağlı kalmadan sınıflarımızda akıllı tahtalardan açılan dergilerimiz ile buluşan öğrencilerden aldığımız anlamlı dönütler çok keyif verici. 5 ay boyunca her aya farklı bir tema belirleyerek çocuklarımızı çok yönlü geliştirmek ve ilgilerini sürekli dinç tutmak istiyoruz. Bolu, Batman, Isparta, İstanbul, Eskişehir, Ankara Aydın, Giresun, Ordu, Şırnak, Elazığ, Tokat, Burdur, Antalya, Mersin, Edirne, İzmir, Muş, Adana, Aydın, Kütahya, Mardin, Hatay, Uşak, Mersin, Bilecik, samsun, Öorum, Kocaeli, Giresun, Zonguldak, Konya, Kars, Uşak, illerinde dergimiz uygulanmıştır. Ayrıca Polonya, Fransa, Azerbaycan, Yunanistan da da uygulanarak kitesini sınır ötesine taşımıştır. Dergimizin temaları; Kasım ayı (Kendimi Tanıyorum) : Çocukların kendilerini tanımaları, ifade etmeleri ve özelliklerini ortaya koymaları için hazırlanmıştır. Dergi linki: https://www.canva.com/design/DAEwMvwhI44/view?utm_content=DAEwMvwhI44&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink Aralık ayı (Öncü Şahsiyetler) : Ülkemizin öncü şahsiyetlerini tanımaları ve örnek almaları adına zengin içerikli bir dergidir. Yunus Emre, Akşemsettin, Mevlana gibi değerli miraslarımız yer almaktadır. Dergi linki: https://www.canva.com/design/DAEyQ62LR1Y/WbVYa7URyM26sqU8N0ltUw/view?utm_content=DAEyQ62LR1Y&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink Ocak ayı (Medya Okuryazarlığı) Medyayı sağlıklı kullanmaları, güvenli internet ilkelerini öğrenmeleri ve bilinçli sosyal medya kullanıcıları olmaları adına ve Şubat Safer e day için hazırlık olması adına içerikler hazırlanacaktır. Şubat ayı (Meslekleri Öğreniyorum) Öğrencilerin meslekler adına doğru bilgiler edinmeleri ve hayal dünyalarını geliştirmeleri için meslek grupları tanıtılacaktır. Mart ayı (Akıl Oyunları Öğreniyorum) Öğrencilerin akıl oyunları ile tanışmaları ve kendilerinin ilgi alanına yönelik akıl oyunlarından birini seçerek oynamaları hedeflenecek şekilde dergi tasarlanacaktır. Nisan ayı: yaygınlaştırma çalışmaları ve kapanış yapılacaktır.

Keywords: çocuk dergisi, etwinning

Corresponding Author: İLKNUR PINARCI

SİNCİK ETWINNING'LE KABUĞUNU KIRIYOR

GÜLCAN KAPLAN, Türkiye, Adıyaman

Eğitimin en önemli ögesi olan öğretmenlerin mesleğe yeni başladığında yaşadığı sorunların başında tecrübesizlik, öğrendiği eğitim metodlarını uygulama sorunları, sınıf yönetimi problemleri yer almaktadır. Özellikle coğrafi ve kültürel olarak dezavantajlı bir bölgede öğretmenliğe başlamış olması iletişim ve uyum gibi ek sorunları da beraberinde getirmektedir. Sincik eTwinning'le Kabuğunu Kırıyor eTwinning projesi, coğrafi ve kültürel olarak dezavantajlı bir bölgede bulunan ve çoğunluk olarak yeni atanan öğretmenlerin yer aldığı, Adıyaman İli Sincik İlçesine bağlı okul öğretmenleri ile gerçekleştirilmiştir. Beş haftalık eTwinning platformunun tanıtım eğitimleri sonrası, proje gönüllü öğretmenler ile oluşturulmuştur. Proje 7-17 yaş gurubu ile 2019-2020 eğitim öğretim yılında gerçekleştirilmiştir. Sincik ilçesi geneli 11 okul eTwinning'e ilk kez kayıt olmuş. 34 öğretmen eğitim almış. Projeye 14 öğretmen gönüllü devam etmiştir. Yapılan ön test ve son test ile öğretmenlerin mesleki gelişimleri gözlenmiş, web2 araçları kullanımı, proje tabanlı eğitimle ders entegrasyonu ve sosyalleşme konularında belirgin bir artış belirlenmiştir. Proje sonunda 11 ulusal etiket alınmıştır. Proje ile ilçe genelinde öğretmenlerde proje yapma bilinci artmıştır.

Keywords: eTwinning ,Proje tabanlı eğitim,öğretmen mesleki gelişimi,dezavantajlı bölgede eğitim

Corresponding Author: GÜLCAN KAPLAN

DAHA AZ ATIK! DAHA SÜRDÜRÜLEBİLİR YARINLAR!

SERAP CAYMAZ, Türkiye, Konya-Seydişehir - AHMET REFİK DERELİ, Türkiye, Konya- Seydişehir
OĞUZ HAN YILMAZ, Türkiye, Konya-Seydişehir - FAHRİ ERDOĞAN, Türkiye, Konya- Seydişehir
HRİSTİNA BOZOSKA NİKOLOSKA, Kuzey Makedonya, Prilep - GİNA BORDEA, Romanya, Vidra
MAYAİDA AL SHNAİWER, Ürdün, Irbid

Daha Az Atık! Daha Sürdürülebilir Yarınlar! Projesi Türkiye, Romanya, Kuzey Makedonya ve Ürdün ortaklığında proje tabanlı öğrenme yaklaşımına sahip yenilikçi bir projedir. Dünya nüfusunun ve ihtiyaçların arttığı günümüzde sınırlı hammaddenin etkin kullanımına katkıda bulunmak ve atık yönetimi konusunda toplumsal farkındalık oluşturmak amacıyla proje hazırlanmıştır. Projenin yaş grubu;14-17'dir. Projenin dili Türkçe ve İngilizcedir. Proje 7 proje ortağı ile gerçekleştirilmiştir. Proje ile öğrencilerin atık yönetimi ve doğa dostu tüketim alışkanlıkları hakkında üretici özellik kazanmaları sağlanarak sınırlı hammaddenin etkin kullanımına katkıda bulunulmuştur. Toplumsal farkındalığın yansıması olarak öğrenciler ve aileler atık miktarını azaltmaya çalışmışlar, atıkları sınıflandırmaya özen göstermişler ikincil atıl ürünleri yeni bir ürüne dönüştürerek sınırlı hammaddenin etkin kullanımına destek vermişlerdir. "Sıfır Atık" temalı anket sonuçları incelendiğinde projenin istenilen amaçlara ulaştığı görülmüştür. "Çevresel etmenlerin kişi ve toplumsal etkilerini analiz eder, önlemleri açıklar" kazanımına hizmet eden proje hakkında öğrencilere ön bilgi verilmiş, merak uyandırılmış, sorunlar karşısında araştırma yaparak ürün oluşturmaları istenmiştir. Öğrencilerden Ayşegül, Alper karton, dal ve meyve kabuğundan kompost yapmışlar, Çevre Temizliğinde 68 kilo atık toplanmış ayrıştırılan materyaller Halk Eğitimi Merkezi Turistik Eşya Yapım Kursuna verilerek geri dönüşüme kazandırılmıştır. Halk Eğitimi Merkezi müdürü ile görüşmeyi Ayşegül, Zeliha, Emine ve Alper yapmıştır. Böylece girişimcilikte 7 beceri alanının gelişimi sağlanmıştır. Proje nihai ortak ürünü çalışmalarında sevgi, saygı, özdenetim, sorumluluk ile ülkelerin çevre sorunlarına yaklaşımı, ülkelerinde sergiledikleri tutumlar, yaşamsal örneklerin aktarımı sağlanmıştır. Voki, bitmoji, powtoon, emaze, padlet, canva araçlarını kullanma bilgi-becerisi kazanılmış google formlar, bitmoji, edpuzzle, emaze, kahoot, prezî, scratch araçları hakkında bilgi verilmiş grup çalışmalarıyla 30'a yakın ortak ürün oluşturulmuştur. Proje çıktıları; okulların web sitesinden, eTwinning portalından, diğer sosyal medya hesaplarından ve you tube hesaplarından paylaşılmış, yerel ve ulusal basında yer almıştır. "Yeşil Noktamız, Eko Gençlerimiz!" isimli AB projesi hazırlanmıştır.Proje kazanımları, öğretmenlerden Işıl Acar, Ayşe Erdem, Nilüfer Akış, Özden Koçak'a ilham olmuştur. Pandemi süreci ile bilgisayar, tablet, telefon ve internet aktif olarak kullanılmıştır. Öğrenciler tarafından web 2.0 araçlarıyla padlet, proje avatarı,logo, poster, sanal okul panosu, proje final dergisi ve sanal sergi hazırlanmıştır. Web 2.0 araçlarının aktif kullanılması, etkileşim, iş birliği, bilginin üretimi, yazma ve teknoloji becerilerinin gelişmesi noktasında öğretmenlere fayda sağlamıştır. Google formlar, bitmoji, edpuzzle, emaze, canva, kahoot, prezî, scratch, powtoon kullanım bilgi ve becerisi kazanılmıştır. Ulusal kalite etiketi alınmıştır. Çevrenin doğal olarak kendi kendini yenileyebilme gücü varken, insandan kaynaklı sorunlar doğanın yenilenebilir gücünü hızla yok etmektedir (Kızılböğe ve Batal, 2012:193). Atık miktarının dikkati çeker bir ölçü de arttığı günümüzde eğitim sürecinde çocuklarımıza çevre bilinci aşılmalı birbirini güçlendiren projeler ardı ardına üretilmelidir.

Keywords: Sıfır Atık,Çevre,Geri dönüşüm, Çok dillilik,Çok kültürlülük

Corresponding Author: SERAP CAYMAZ

SEYDİŞEHİR KOP MESLEKİ GELİŞİM ATÖLYESİ

SERAP CAYMAZ, Türkiye, Konya-Seydişehir - CAFER AKIN, Türkiye, Konya
MURAT DEMİRBAŞ, Türkiye, Konya - BEKİR KARAMAN, Türkiye, Konya

Her insan gibi engelli bireylerin de ilgi alanları, kişilik özellikleri, yetenekleri vardır. Tüm olumsuzluklara karşı engelli bireyin ve engelli bireye sahip ailelerin potansiyellerinin en üst seviyeye çıkarılması, mesleki bilgi ve beceri kazanmaları için “İş-Uygulama” atölyeleri oluşturulması amacıyla “SEYDİŞEHİR KOP MESLEKİ GELİŞİM ATÖLYESİ” projesi oluşturularak KOP Bölge Kalkınma İdaresi Başkanlığı “KOPSOGE” programına İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından başvurusu yapılmış, hibelenirilmiş Kaymakamlık ve İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü ortaklığında başarıyla yürütülmüştür. Öğrencilerin el-göz, el-göz-beyin koordinasyonu, özgüven, işbirliği, ekip çalışması güçlendirilerek ahşap, seramik, seracılık alanlarında mesleki bilgi ve beceri sahibi olmaları projemizin öne çıkan sonuçlarını oluşturmaktadır. Özel Eğitim ve Rehabilitasyon Hizmetleri Yönetmeliği kapsamında eğitim hizmetlerini nitelikli ve kaliteli bir anlayış ile sunma noktasında KOP Bölge Kalkınma İdaresi tarafından sağlanan hibe ile kuruma ahşap, seramik atölyeleri ve 350 metrekarelik sera alanı oluşturularak kurumun beşeri ve fiziki alt yapısı güçlendirilmiştir. Ayrıca eğitimler ile aile ve öğretmenlerin motivasyon, iletişim, bilgi, beceri, donanımları geliştirilmiş ve güncellenmiştir. Engelli bireyin ve engelli bireye sahip ailelerin potansiyellerinin en üst seviyeye çıkarılması, hayatlarını bağımsız bir şekilde sürdürebilmeleri için “İş-Uygulama” atölyeleri oluşturulması amacıyla hazırlanan proje kapsamında yapılan anket analizleri ve proje final raporu projenin belirlenen amaçlara ulaştığı sonucunu ortaya koymuştur. Proje Özel Eğitim İş Uygulama Okulu 1. 2. ve 3. kademe derslerinden Görsel Sanatlar dersi, Bağımsız Yaşam Becerileri Dersi, İletişim ve Sosyal Beceriler Derslerinin “ toplumsal ortamları ve kaynakları kullanabilme”, iki boyutlu çalışmalar, üç boyutlu çalışmalar, el sanatları, tasarım, sanatsal algı ve eleştiri, sanatsal sosyal kültüre ilişkin bilgi ve beceriler kazanma”, “organlar ve uzuvlar arasında eş güdümün gelişimi” kazanımlarına hizmet etmektedir. Projenin akran kaynaşması etkinliklerinde öğrenciler arasında sevgi, saygı, hoşgörü, empati, dostluk, dürüstlük, sorumluluk değerlerine hizmet eden kazanımlara yer verilmiştir. Görsel sanatlar dersinde oluşturulan ürünler sayesinde öğrenciler kültürel zenginlikleri fark etmişlerdir. Toplamda Seramik atölyesinde 350 ürün, Ahşap Atölyesinde 430 ürün ve sera alanında sonbahar ve ilkbaharda olmak üzere toplam 2800 marul, salatalık, domates fidesi yetiştirilip Engelliler haftası etkinliklerinde, okul kermesinde oluşturulan ürün-satış standlarında öğrenciler tarafından satışa sunulmuştur. Bu yönleri ile proje öğrencilerdeki girişimcilik becerilerinin gelişmesine katkı sağlamıştır. Final Raporunun sunulmasının ardından İçişleri Bakanlığına engelliler ve ailelerinin topluma entegrasyonunu amaçlayan ikinci bir proje hazırlanmıştır. Proje faaliyetleri öğretmenlerden Oğuzhan Yılmaz, Ayşe Uysal, Selman Demirboğa, tarafından aktif olarak sürdürülmektedir. Öğrencilerin ahşap, seramik atölyelerinde oluşturdukları ve sera alanında ürettikleri ürünler ile Lansman Toplantısı kapsamında proje sergisi oluşturulmuştur. Proje faaliyetleri sosyal medya hesapları, kurum web sayfasında paylaşılmıştır. Proje faaliyeti kapsamında 30 saatlik eğitici eğitimi verilmiştir. Alınan eğitimler, öğretmenlerin mesleki gelişiminde pedagojik yeterlilik, yeni öğretim, yöntem, teknik ve araçlarını kullanma becerisi kazanmalarına katkı sağlamıştır. Özel eğitim öğretmenlerinde doğru yaklaşım prensipleri oluşturulmuş ve eğitimcilerin motivasyonu, iletişim, bilgi, beceri ve donanımları geliştirilerek güncellenmiştir. İlçe tarihinde Özel Eğitim alanında kazanımları olan ilk hibeli proje olarak ayrı bir öneme sahiptir. Özel Eğitimde, tüm duylara hitap eden bir anlayış ile her bir öğrenciye ayrı zaman ayrılmalı ve yanlış bulucu değil varolanı iyileştirmeye dönük yapıcı bir yaklaşım benimsenmelidir.

Keywords: Özel Eğitim, Mesleki Eğitim , Engelli Bireyin Annesinin Eğitimi

Corresponding Author: SERAP CAYMAZ

SEYDİŞEHİR KOP MESLEKİ GELİŞİM ATÖLYESİ

SERAP CAYMAZ, Türkiye, Konya - CAFER AKIN, Türkiye, Konya
MURAT DEMİRBAŞ, Türkiye, Konya - BEKİR KARAMAN, Türkiye, Konya

Her insan gibi engelli bireylerin de ilgi alanları, kişilik özellikleri ve yetenekleri vardır. Tüm olumsuzluklara karşı engelli bireyin ve engelli bireye sahip ailelerin potansiyellerinin en üst seviyeye çıkarılması, mesleki bilgi ve beceri kazanmaları için “İş-Uygulama” atölyeleri oluşturulması amacıyla “SEYDİŞEHİR KOP MESLEKİ GELİŞİM ATÖLYESİ” projesi oluşturularak KOP Bölge Kalkınma İdaresi Başkanlığı “KOPSOGE” programına İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından başvurusu yapılmış, hibelenirilmiş Kaymakamlık ve İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü ortaklığında başarıyla yürütülmüştür. Öğrencilerin el-göz, el-göz-beyin koordinasyonu, özgüven, işbirliği, ekip çalışması güçlendirilerek ahşap, seramik, seracılık alanlarında mesleki bilgi ve beceri sahibi olmaları projenin öne çıkan sonuçlarını oluşturmaktadır. Özel Eğitim ve Rehabilitasyon Hizmetleri Yönetmeliği kapsamında eğitim hizmetlerini nitelikli ve kaliteli bir anlayış ile sunma noktasında KOP Bölge Kalkınma İdaresi tarafından sağlanan hibe ile kuruma ahşap, seramik atölyeleri ve 350 metrekarelik sera alanı oluşturularak kurumun beşeri ve fiziki alt yapısı güçlendirilmiştir. Ayrıca 5 güne yayılan 30’ar saatlik eğitimler ile aile ve öğretmenlerin motivasyon, iletişim, bilgi, beceri, donanımları geliştirilmiş ve güncellenmiştir. Engelli bireyin ve engelli bireye sahip ailelerin potansiyellerinin en üst seviyeye çıkarılması, hayatlarını bağımsız bir şekilde sürdürebilmeleri için “İş-Uygulama” atölyeleri oluşturulması amacıyla hazırlanan proje kapsamında yapılan anket analizleri ve proje final raporu projenin belirlenen amaçlara ulaştığı sonucunu ortaya koymuştur. Proje Özel Eğitim İş Uygulama Okulu 1. 2. ve 3. kademe derslerinden Görsel Sanatlar dersi, Bağımsız Yaşam Becerileri Dersi, İletişim ve Sosyal Beceriler Dersleri “toplumsal ortamları ve kaynakları kullanabilme”, iki boyutlu çalışmalar, üç boyutlu çalışmalar, el sanatları, tasarım, sanatsal algı ve eleştiri, sanatsal sosyal kültüre ilişkin bilgi ve beceriler kazanma”, “organlar ve uzuvlar arasında eş güdümün gelişimi” kazanımlarına hizmet etmektedir. Projenin akran kaynaşması etkinliklerinde öğrenciler arasında sevgi, saygı, hoşgörü, empati, dostluk, dürüstlük, sorumluluk değerlerine hizmet eden kazanımlarına yer verilmiştir. Görsel sanatlar dersinde oluşturulan ürünler sayesinde öğrenciler kültürel zenginlikleri fark etmişlerdir. Toplamda Seramik atölyesinde 350 ürün, Ahşap Atölyesinde 430 ürün ve sera alanında sonbahar ve ilkbaharda olmak üzere toplam 2800 marul, salatalık, domates fidesi yetiştirilip Engelliler haftası etkinliklerinde, okul kermesinde oluşturulan ürün-satış standlarında öğrenciler tarafından satışa sunulmuştur. Bu yönleri ile proje öğrencilerdeki girişimcilik becerilerinin gelişmesine katkı sağlamıştır. Final Raporunun sunulmasının ardından İçişleri Bakanlığına engelliler ve ailelerinin topluma entegrasyonunu amaçlayan ikinci bir proje hazırlanmıştır. Proje faaliyetleri öğretmenlerden Oğuzhan Yılmaz, Ayşe Uysal, Selman Demirboğa, tarafından aktif olarak sürdürülmektedir. Öğrencilerin ahşap, seramik atölyelerinde oluşturdukları ve sera alanında ürettikleri ürünler ile Lansman Toplantısı kapsamında proje sergisi oluşturulmuştur. Proje faaliyetleri sosyal medya hesapları, kurum web sayfasında paylaşılmıştır. Proje faaliyeti kapsamında 30 saatlik eğitici eğitimi verilmiştir. Alınan eğitimler, öğretmenlerin mesleki gelişiminde pedagojik yeterlilik, yeni öğretim, yöntem, teknik ve araçlarını kullanma becerisi kazanmalarına katkı sağlamıştır. Özel eğitim öğretmenlerinde doğru yaklaşım prensipleri oluşturulmuş ve eğitimcilerin motivasyonu, iletişim, bilgi, beceri ve donanımları geliştirilerek güncellenmiştir. İlçe tarihinde Özel Eğitim alanında kazanımları olan ilk hibeli proje olarak ayrı bir öneme sahiptir. Özel Eğitimde, tüm duyulara hitap eden bir anlayış ile her bir öğrenciye ayrı ayrı zaman ayrılmalı ve yanlış bulucu değil varolanı iyileştirmeye dönük yapıcı bir yaklaşım benimsenmelidir.

Keywords: Özel Eğitim, Mesleki Eğitim, Engelli birey istihdamı, Engelli bireyin Ebeveyn Eğitimi, Engelli Bireyin Eğitici Eğitimi

Corresponding Author: SERAP CAYMAZ

SEYDİŞEHİR KOP MESLEKİ GELİŞİM ATÖLYESİ

SERAP CAYMAZ, Türkiye, Konya - CAFER AKIN, Türkiye, Konya
MURAT DEMİRBAŞ, Türkiye, Konya - BEKİR KARAMAN, Türkiye, Konya

Her insan gibi engelli bireylerin de ilgi alanları, kişilik özellikleri ve yetenekleri vardır. Tüm olumsuzluklara karşı engelli bireyin ve engelli bireye sahip ailelerin potansiyellerinin en üst seviyeye çıkarılması, mesleki bilgi ve beceri kazanmaları için “İş-Uygulama” atölyeleri oluşturulması amacıyla “SEYDİŞEHİR KOP MESLEKİ GELİŞİM ATÖLYESİ” projesi oluşturularak KOP Bölge Kalkınma İdaresi Başkanlığı “KOPSOGE” programına İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından başvurusu yapılmış, hibelenirilmiş Kaymakamlık ve İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü ortaklığında başarıyla yürütülmüştür. Öğrencilerin el-göz, el-göz-beyin koordinasyonu, özgüven, işbirliği, ekip çalışması güçlendirilerek ahşap, seramik, seracılık alanlarında mesleki bilgi ve beceri sahibi olmaları projenin öne çıkan sonuçlarını oluşturmaktadır. Özel Eğitim ve Rehabilitasyon Hizmetleri Yönetmeliği kapsamında eğitim hizmetlerini nitelikli ve kaliteli bir anlayış ile sunma noktasında KOP Bölge Kalkınma İdaresi tarafından sağlanan hibe ile kuruma ahşap, seramik atölyeleri ve 350 metrekarelik sera alanı oluşturularak kurumun beşeri ve fiziki alt yapısı güçlendirilmiştir. Ayrıca 5 güne yayılan 30’ar saatlik eğitimler ile aile ve öğretmenlerin motivasyon, iletişim, bilgi, beceri, donanımları geliştirilmiş ve güncellenmiştir. Engelli bireyin ve engelli bireye sahip ailelerin potansiyellerinin en üst seviyeye çıkarılması, hayatlarını bağımsız bir şekilde sürdürebilmeleri için “İş-Uygulama” atölyeleri oluşturulması amacıyla hazırlanan proje kapsamında yapılan anket analizleri ve proje final raporu projenin belirlenen amaçlara ulaştığı sonucunu ortaya koymuştur. Proje Özel Eğitim İş Uygulama Okulu 1. 2. ve 3. kademe derslerinden Görsel Sanatlar dersi, Bağımsız Yaşam Becerileri Dersi, İletişim ve Sosyal Beceriler Dersleri “toplumsal ortamları ve kaynakları kullanabilme”, iki boyutlu çalışmalar, üç boyutlu çalışmalar, el sanatları, tasarım, sanatsal algı ve eleştiri, sanatsal sosyal kültüre ilişkin bilgi ve beceriler kazanma”, “organlar ve uzuvlar arasında eş güdümün gelişimi” kazanımlarına hizmet etmektedir. Projenin akran kaynaşması etkinliklerinde öğrenciler arasında sevgi, saygı, hoşgörü, empati, dostluk, dürüstlük, sorumluluk değerlerine hizmet eden kazanımlarına yer verilmiştir. Görsel sanatlar dersinde oluşturulan ürünler sayesinde öğrenciler kültürel zenginlikleri fark etmişlerdir. Toplamda Seramik atölyesinde 350 ürün, Ahşap Atölyesinde 430 ürün ve sera alanında sonbahar ve ilkbaharda olmak üzere toplam 2800 marul, salatalık, domates fidesi yetiştirilip Engelliler haftası etkinliklerinde, okul kermesinde oluşturulan ürün-satış standlarında öğrenciler tarafından satışa sunulmuştur. Bu yönleri ile proje öğrencilerdeki girişimcilik becerilerinin gelişmesine katkı sağlamıştır. Final Raporunun sunulmasının ardından İçişleri Bakanlığına engelliler ve ailelerinin topluma entegrasyonunu amaçlayan ikinci bir proje hazırlanmıştır. Proje faaliyetleri öğretmenlerden Oğuzhan Yılmaz, Ayşe Uysal, Selman Demirboğa, tarafından aktif olarak sürdürülmektedir. Öğrencilerin ahşap, seramik atölyelerinde oluşturdukları ve sera alanında ürettikleri ürünler ile Lansman Toplantısı kapsamında proje sergisi oluşturulmuştur. Proje faaliyetleri sosyal medya hesapları, kurum web sayfasında paylaşılmıştır. Proje faaliyeti kapsamında 30 saatlik eğitici eğitimi verilmiştir. Alınan eğitimler, öğretmenlerin mesleki gelişiminde pedagojik yeterlilik, yeni öğretim, yöntem, teknik ve araçlarını kullanma becerisi kazanmalarına katkı sağlamıştır. Özel eğitim öğretmenlerinde doğru yaklaşım prensipleri oluşturulmuş ve eğitimcilerin motivasyonu, iletişim, bilgi, beceri ve donanımları geliştirilerek güncellenmiştir. İlçe tarihinde Özel Eğitim alanında kazanımları olan ilk hibeli proje olarak ayrı bir öneme sahiptir. Özel Eğitimde, tüm duyulara hitap eden bir anlayış ile her bir öğrenciye ayrı ayrı zaman ayrılmalı ve yanlış bulucu değil varolanı iyileştirmeye dönük yapıcı bir yaklaşım benimsenmelidir.

Keywords: Özel Eğitim , Engelli Birey İstihdamı, Engelli annesi eğitimi, Engelli Öğrencinin Eğitici Eğitimi, Mesleki Eğitim

Corresponding Author: SERAP CAYMAZ

İŞTE BU BİZİM HİKÂYEMİZ

Yapılan araştırmalar, okuma alışkanlığında dünya sıralamasında oldukça geride olduğumuzu; gelişen teknolojiyle birlikte ve teknolojiyi doğru kullanamamamıza bağlı olarak bu alışkanlıktan iyice uzaklaştığımızı göstermektedir. Özellikle gençlerin okuma alışkanlığına yönelik tutum ve sonuçlarına yönelik araştırmalara kelime bilgisinin zayıf olduğunu, dağarcıklarının geniş olmadığını göstermektedir. Küçük yaşlarda edinilmeyen alışkanlığın üzerine teknolojinin yanlış kullanımı da eklenince gençlerin kendilerini daha da az kelime kullanarak ifade etmeye başladıklarını göstermektedir. Bu da iletişimde farklı sıkıntılara yol açmaktadır. Ayrıca her şeye hızla ulaşıp her şeyin hızla tüketildiği teknoloji çağında beklemeye, dinlemeye tahammüllerinin olmadığı da gözlemlenmektedir. Bu verilerden yola çıkarak öğrencilerin hem kelime dağarcıklarını geliştirmek hem kendilerini daha doğru ifade edebilmelerine katkı sağlamak amacıyla “İşte Bu Bizim Hikayemiz” materyalini tasarladık. Ayrıca materyal; birbirlerini bekleme, dikkatle dinleme noktasında da öğrencilere katkı sağlamakta, sosyal ilişkilerini geliştirmektedir. Drama çalışmalarının genelde ilköğretim düzeyinde kullanıldığı gözlemlenmiş ancak lise öğrencilerinin bilişsel ve sosyal gelişimlerinde de dramanın katkı sağlayacağı düşünülmektedir. İşte Bu Bizim Hikayemiz materyalinin hazırlığı; kelimelerin tespit edilmesi ve bu kelimelerin yer aldığı kartlarını tasarımı ve üretimiyle başlamıştır. Üretimden sonra da rastgele seçilen öğrenci gruplarının dolaplarına kelime kartları yapıştırılmıştır. Dolabında kartı olan 5 öğrenci kartını aldıktan sonra tahtaya çıkıp 3 dakika kendi içinde değerlendirmesini ve sunum sırasına karar verir. Sonra ilk öğrenci elindeki kartta yazan kelimenin de geçeceği hikâyeye giriş yapar ve her öğrenci sırayla elinde bulunan karttaki kelimeyi de kullanarak 3 dakikalık süre içerisinde hikâyeyi devam ettirir. Ve son öğrenci hikâyeyi tamamlar. Hikâye tamamlandıktan sonra hikâyeyi dinleyen arkadaşları hikâyeleriyle ilgili soruları varsa onları yöneltir. Sorulardan sonra da hikâye anlatan grup kendini değerlendirir. Bu değerlendirme, süreç başından itibaren kayda alınan hikâye çalışmasının izlenmesiyle gerçekleştirilir. 9 ve 10. Sınıf Türk Dili ve Edebiyatı dersinde kullanılan materyalle öğrenciler, sağlıklı ve etkili iletişim kurabilme; duygu ve düşüncelerini yaratıcı şekilde dile getirebilme; eleştirel ve empati yaparak dinleyebilme, dinlediklerini analiz ederek olaylar arasında ilişki kurabilme, sesini ve beden dilini etkili kullanabilme yeterliliklerini kazanmaktadır. Dili iletişim amacıyla kullanır, kendine güvenip yaratıcı yollarla kendini ifade eder, sözcük dağarcığını geliştirir kazanımlara hizmet eden materyalle topluluk karşısında özgün metin ortaya koyan öğrencilerin kazandığı edinimlerden biri de durumu analiz edip olayı sürdürebilmedir. Öğrencilerin sabırla ve dikkatle bekledikleri, iletişim becerilerinin gelişimine katkı sağladığı da gözlemlenmiştir. Materyal hem Türk Dili ve edebiyatı zümresindeki öğretmenlerle hem de kendi dillerine uyarlayıp uygulayabilmeleri için yabancı dil öğretmenleriyle paylaşılmıştır. Öğrencilerin gruplar hâlinde ortaya koydukları hikâye çalışmaları, insert şeklinde sınıf panosunda yer almıştır. Materyalin hazırlık sürecinde öğretim tekniklerine dair bilgimi derinleştirme, uygulama sürecinde de oyunun eğitime katkısını gözleme noktasında faydalı olmuştur. Eğitim Reformu Girişimi (ERG) Eğitimde İyi Örnekler Finalinde çalışmanın poster sunumu gerçekleştirilmiştir. Katılımcılara ve misafirlere bilgi verilmiştir. Eğitim sürecinde yeni kelimelerle kendilerini ifade etmelerine, anlık gelişen durumlarda yapması gerekeni kurulaşabilme, planlayabilme imkânı sağlayan eğitsel oyunların artırılması ve kullanılması önerilmektedir. Öğrencilerin dil becerilerindeki gelişim, diğer gelişim alanlarını da olumlu yönde etkileyeceğinden Türk Dili ve Edebiyatı dersinin tüm öğrenme alanlarında alışılmış uygulamaların dışına çıkılarak, öğrenciye daha zengin ve çeşitlendirilmiş öğrenme aktiviteleri sunulmalıdır. Kelime dağarcığını geliştirmeye ve öğrencilerin birlikte üretebileceği drama çalışmalarının sayısı artırılabilir. Dilin ve kültürün geliştirilmesi ve korunmasıyla ilgili değerler eğitimi faaliyetlerinin müfredata planlı bir şekilde yerleştirilmesi önerilmektedir.

Keywords: Hikâye,yaratıcı,drama,iletişim

Corresponding Author: HAVVA HAMIYET SOKULLU

ALTI ÜSTÜ EDEBİYAT

Sözel içerikli Türk Dili ve Edebiyatı dersinin öğrenilmesinde öğrencilerin güçlük yaşadığı tespit edilmiştir. Özellikle bilgilerin tekrar edilmemesi ve yeterli test çözülmemesi bilgilerin kalıcı hâle gelmesini zorlaştırmaktadır. Öğrenmede kullanılan yöntemler, dersin öğrenilmesinde ve öğrenilenlerin kalıcılığını artırmada büyük ölçüde etkilidir. Öğrencilerin öğrenmeye yönelik kaygılarının giderilmesi, ilgi ve katılımlarının artırılması için de sunum tekniğinin dışında içeriğin oyunlaştırılması gerekmektedir. Bilginin oyun aracılığıyla aktarılmasının kalıcı öğrenmeye olumlu etkileriyle ilgili yapılan araştırmalara dayanarak, ders kapsamında yer alan konu ve kazanımların, öğretim sürecine oyun dâhil edilerek öğretilmesi amaçlanmış ve “Altı Üstü Edebiyat” materyali hazırlanmıştır. Bilginin ezberle değil oyunla öğrenilmesi öğrencileri motive etmekte ve dikkat dağınıklığını azaltıp başarıyı arttırdığı gözlemlenmiştir. Ve çalışma sonucunda kazanımların eğitsel oyunlarla desteklenerek işlenmesinin öğrenci başarısı üzerine olan etkisi incelenmiştir. İnceleme, 12. sınıfta eğitim gören 100 lise öğrencisiyle gerçekleştirilmiştir. Ön test- son test kontrol gruplu yapılan incelemede bağımsız değişkenler olan oyunla öğretim ile geleneksel öğretim yönteminin, bağımlı değişken olan 12. sınıf öğrencilerinin akademik başarısına olan etkisi gözlemlenip, karşılaştırılmalı bir biçimde ortaya konmaya çalışılmıştır. Literatürde genel olarak ilköğretimde oyunun kullanıldığı ve başarıya etkisi gözlemlenmiş ancak lise öğrencilerinin akademik başarısında oyunun etkisi üzerine yeterli sayıda çalışma yapılmadığından alana katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Materyale kazanımların sınıflandırılması, ana başlıkların tespit edilmesi ve bunlarla ilgili içeriklerin hazırlanmasıyla başlamıştır. Yazar, Atasözü, Deyim, Kelime başlıklarında karar kılındıktan sonra küplerin tasarımı ve bu başlıklara ait soru kartları hazırlanmıştır. Ders esnasında oluşturulan gruplar küpleri atıp üste gelen alana ait soru kartlarından birini seçip soruyu grup arkadaşına sormasıyla oyun başlar. Temelde “12.sınıf Türk Dili ve Edebiyatı kazanımlarının eğitsel oyunla desteklenerek öğretilmesinin akademik başarıya etkisi var mıdır?” sorusuna cevap aranmıştır. Eğitsel oyunların kullanıldığı deney grubu ile yalnızca programa dayalı geleneksel öğretim kullanıldığı kontrol grubunun son-test net ortalamaları arasında anlamlı bir fark var mıdır? sorularına cevap aranmıştır. Ve yapılan uygulama ve testler sonucunda elde edilen veriler, SPSS kullanılarak analiz edilmiştir. İstatistiksel analizler sonucunda, ön-test sonuçları açısından gruplar arasında net ortalamalarında anlamlı bir fark çıkmamıştır. Ancak, son-test sonuçları, net ortalamaları karşılaştırıldığında, deney grubunun kontrol grubundan akademik olarak daha başarılı olduğunu göstermiştir. Ayrıca akademik başarıyla birlikte öğrenciler arasındaki iletişimin ve derse ilginin de arttığı gözlemlenmiştir. Ayrıca öğrencilerin ders kazanımlarıyla ilgili başka eğitsel oyunlar hazırlama ve uygulama noktasında istekli olduğu da tespit edilmiştir. Proje sonucunda öğrencilerin Türk Dili ve Edebiyatındaki konu ve kazanımlara uygun eğitsel oyunla kalıcı öğrenmeler sağladıkları görülmüştür. Projenin öğrencilere kazandırdığı edinimlerden biri de oyun esnasında öğrencilerin arkadaşlarını sabırla ve dikkatle bekledikleri, aralarındaki iletişim becerisinin gelişimine katkı sağladığı gözlemlenmiştir. Materyalin ölçümlenen etkisinden sonra okuldaki 12. sınıflardan iki tanesinde kullanılan materyal sonrasında diğer sınıflarda da kullanılmıştır. Ayrıca eğitim öğretim yılının başındaki seminer haftasında uyarlayabilmeleri için diğer zümrelerle paylaşılmıştır. Materyalin görünürlüğünü ve etkisinin bilinirliğini arttırmak için ulusal materyal yarışmasına ve 53. Lise Öğrencileri Araştırma Projeleri’ne başvuru planlanmaktadır. Ders öğretmenlerin programda fazla değişikliğe gitmeden sınıf içinde amaca ve hedef kitleye uygun oyunları etkili bir biçimde uyguladıklarında öğrenci başarısına katkı sağlayacağı sonucuna varılmıştır ve bu yüzden öğretim sürecinde öğrencilerin ilgi, ihtiyaç ve beklentilerine göre eğitsel oyunların ve oyunlaştırmanın kullanılması önerilmektedir. Ayrıca bu materyal, dijitalle aktarılabilir.

Keywords: Türk Dili ve Edebiyatı, Eğitsel Oyun, Oyunla Öğretim, Akademik Başarı, İş birliği

Corresponding Author: HAVVA HAMIYET SOKULLU

ADIM ADIM EDEBİYAT

Öğrencilerin akademik başarılarını arttırmak için öncelikle öğrenmeye yönelik kaygılarının giderilmesi, isteklerinin ve katılımlarının oluşması sağlanmalıdır. Sonrasında öğrenmenin büyük oranda kalıcı olarak gerçekleştiği ve akademik başarının arttığı bilinmektedir. Ayrıca, bilginin oyun aracılığıyla aktarılmasının kalıcı öğrenmeye olumlu etkisi de bilinmektedir. Buna dayanarak sözel bilgi ağırlıklı Türk Dili ve Edebiyatı dersine yönelik kaygıyı azaltmak, öğrenci ilgisini ve akademik başarısını arttırmak için “Adım Adım Edebiyat” materyalini hazırladık. Bu materyalle dersin konu ve kazanımlarının öğretim sürecine oyun dâhil edilerek öğretilmesi amaçlanmıştır. Bu sayede öğrenciler hem yaşayarak öğrenmekte hem grup içi paylaşımlarıyla eğlenmektedir. Ayrıca başarı ve başarısızlıkla baş edebilmeyi, oyun esnasında strateji geliştirebilmeyi ve kendini güdülemeyi; oyun sürecinde karşı grubu pasif durumda beklerken sabırlı olmayı öğrenmektedir. Bilgiyi aklında tutup sonradan zihninden geri çağırması gerektiğinden bilişsel düzeyle birlikte hafıza ve algı yeteneğinin gelişmesinde de fayda sağlayan bu materyalle akademik başarılarını arttırmak, kazanımların kalıcı olmasını sağlamak, öğrenme deneyimlerini zenginleştirmek ve iletişim becerilerini geliştirmek hedeflenmiştir. Dersle, öğretmenle sınırlandırılmadan özellikle akran grubuyla yapılan etkinlikler, müfredattaki konuların öğretiminde kavramayı kolaylaştırmaktadır. Sadece öğrenilen bilgilerin tekrarına, yeni bilgilerin öğrenilmesine katkı sağlamakla kalmıyor; iletişim, girişimcilik ve sınıflandırma becerilerine de katkı sağlamaktadır. Topluluk önünde yarışmaları, kelimeleri yaratıcı bir şekilde ifade etmeleri özgüvenlerini arttırmakta; grup içi gruplar arası iletişimlerini olumlu yönde etkilemektedir. Edebiyattaki kavramları/ kişileri oyun arkadaşına anlatırken gerek oyun arkadaşı gerek rakip takımın oyuncularında yaratıcı düşünmeyi geliştirip kalıcılığı arttırdığı gözlemlenmiştir. Türk Edebiyatındaki dönemlere ait kavramlar ve yazar/ şairlerin akılda kalıcılığı nasıl artırılabilir? Öğrencilerin kelime dağarcıkları nasıl genişletebilir sorularından yola çıkarak hazırladığımız oyun için, önce öğrencilere Türk Dili ve Edebiyatı dersinde öğrenirken en çok zorlandıkları ve sıkıldıkları konu başlıkları soruldu. Şu ana başlıklar belirlendi: Dil ve Anlatım, Atasözü/ Deyimler, Türkçe Sözlük, Batı Etkisinde Türk Edebiyatı, İslamiyet Öncesi ve Etkisinde Türk Edebiyatı ve Cumhuriyet Dönemi Türk Edebiyatı. Ana oyun kartı, başlıklara ilişkin soru kartları hazırlandı. Ve soru kartlarındaki kelimelerin bağlaçlar dahil eksiksiz anlatılmalı, kelimelerin eş anlamlısı kullanılabilir, başka dildeki karşılığı kullanılmamalı, atasözü-deyimler kısmında çizim yaparken kelime yazılmamalı vd. kuralları içeren yönerge hazırlandı. Okul kütüphanesinde oynanan oyun için ikişer kişilik 4 grup ya da 4 kişilik 4 grup oluşturulur. Her takımın 6 küçük 1 de büyük oyun taşı bulunmaktadır. Büyük oyun taşı, oyun tabelasında ilerlemek için; küçük oyun taşları ise her takıma verilen “pas” hakkı içindir. Kurallar hatırlatılıp oyun başlar. Oyundaki amaç, olabildiğince çok kelime anlatmaktır. Oyunun sonunda her takımın “bildiklerim” alanındaki kartların üzerindeki puanlar toplanır. En fazla puan sahibi takım oyunu kazanır. Gerek kavramların öğrenilmesi gerek dil ve iletişim becerilerinin gelişimi açısından çalışmanın amacına ulaştığı gözlemlenmiştir. Bununla birlikte kazandıkları edinimler: başarıma ve başarısızlıkla baş edebilme, oyun esnasında strateji geliştirebilme ve kendini güdülemeyi öğrenmektir. Ayrıca öğrenciler; diğer konularla ilgili – özellikle divan, halk şiiri- oyunlar hazırlamayı önermiştir. Öğretmenler Arası 3. Ulusal Özgün Öğretim Materyalleri Geliştirme Proje Yarışması yarı finalinde çalışmanın sunumu gerçekleştirilmiştir. Katılımcılara ve misafirlere bilgi verilmiştir. Ayrıca eğitim öğretim yılının başındaki seminer haftasında diğer zümrelerle materyalin hazırlık ve kullanım süreci paylaşıldı. Ders kapsamındaki diğer konu başlıklarıyla güncellenmesi ve uygulanması; eğitsel oyunu kapsayan bu materyal dijital ortama aktarılması önerilmektedir.

Keywords: Türk Dili ve Edebiyatı, atasözü, deyim, Batı Etkisinde Türk Edebiyatı, Cumhuriyet Dönemi Türk Edebiyatı, İslamiyet Öncesi Türk Edebiyatı, Türkçe Sözlük

Corresponding Author: HAVVA HAMIYET SOKULLU

EŞİM SENSİN

Gündelik hayatta kullanılan, yaşayan birçok kelimenin öğrenciler tarafından bilinmediği fark edilmiştir. Bu sorunun çözümüne yönelik olarak TÜBİTAK 4006 kapsamında Dil ve Anlatım tematik alanında Eşim Sensin projesini hazırladık. Projemizin ana amacı öğrencilerin kelime dağarcığını geliştirmek ve kelime dağarcığının gelişmesine bağlı olarak dili etkili kullanmalarını sağlamaktır. Bu, öğrencilerin okuduklarını daha doğru anlamalarına ve kendilerini daha doğru ifade etmelerine de katkı sağlamaktadır. Öğrencilerin bilmediği eş anlamlı kelimeler; hazırlanan test aracılığıyla tespit edilmiştir. Kelimelerin tespitinden sonra kartların tasarımı ve üretimi gerçekleştirilmiştir. Model çalışma tamamlandıktan sonra oyun kartlarının dayanıklı olması için laminasyon yaptırılması kararlaştırılıp üretim aşaması nihayetlenmiştir. Proje çalışma grubu ile yapılan beyin fırtınası sonucunda oyunun bireysel değil grup oyunu olması kararlaştırılmıştır. Hazırlanan materyal, öğrencilere uygulanan test aracılığıyla tespit edilen kelimeleri ve eş anlamlılarını içermektedir. İçerdiği kelimeleri farklı olan üç ayrı set halinde hazırlanan oyun oynandıktan sonra ne kadar zamanda öğrenmenin gerçekleştiği ve oyunun kelime dağarcığına katkıda bulunup bulunmadığı test edilmiştir. Proje sayesinde yeni kelimeler öğrenen öğrencilerin kelime dağarcıklarında gelişme olduğu tespit edilmiştir. Gerek anlama gerek anlatma becerilerinde de gelişme sağlanmıştır. Ayrıca, farklı yollarla – eşleştirme kartlarıyla oynayarak- öğrenmenin daha etkili ve akılda kalıcı olduğu gözlemlenmiştir.

Keywords: Türk Dili ve Edebiyatı, Eş Anlamlı, Kelimeler, Eşleştirme, Sözcük Dağarcığı

Corresponding Author: HAVVA HAMIYET SOKULLU

HASTALIK ZİHİNDEN İLERİ GELİR

HÜMEYRA MEMİÇOĞLU, Türkiye, Giresun - ÖZLEM ÖZDAŞ, Türkiye, GİRESUN
ALEV ÇELİKKALKAN, Türkiye, GİRESUN - FİLİZ YEŞİLTEPE ŞANVER, Kocaeli, GİRESUN
GAMZE AKSOY, Türkiye, Afyonkarahisar - CANAN ATİK, Türkiye, Antalya

Hastalık Zihinden İleri Gelir; konusu hastalığın oluşmasında ve oluşan hastalığı iyileştirmede zihin ve düşünce gücünün ne kadar etkili olduğunu araştırmak olan 6 ortaklı ulusal bir e twinning projesidir. Hastalıkların zihinden ileri geldiği görüşüyle yola çıkılan projede hazırladığımız araştırma anketimizi ülke geneline yayarak hastalığı iyileştirmede düşünce gücünün etkisinin varlığını araştırmayı hedefledik. Öğrenciler düşünce gücü ile genler arasında ki bağlantıyı araştırarak yayınlanmış makalelerden oluşan bir e-dergi hazırladılar, çeşitli web 2.0 araçlarını kullanarak etkinlik oluşturdular ve e-dergide yayınlanacak olan özgün hikâyeler yazdılar araştırma anketinde edilen verilerle düşünce gücü ile hastalıklar arasında bağ olup olmadığının farkına vararak yazdıkları özgün hikâyelerle yazı yazma becerilerini de geliştirdiler. Uzun zamandan beridir tıp dünyası içinde merak edildiği bilinen hastalıklarımızın zihnimize bir ilgisinin olup olmadığı konusuna bir araştırma anketi yaparak ve yaygınlaştırmak suretiyle dahil olmak, tıp dünyası için yapılan çalışmanın bir parçası olmak, anket çalışmasında görev almak, yararlı olmak öğrencilerimize bir sonraki çalışmalarını için motivasyon kattı. Araştırma tabanlı öğrenme modeli ve öğrenme sürecine aktif katılımının sağlandığı bilgiyi kendi zihninde yapılandırmaya olanak tanıyan araştırma-sorgulamaya dayalı öğrenme stratejisi modeli benimsendiği projede, araştırma, oluşturma, geliştirme ve sunma basamaklarını içine alan etkileşimli bir iş birliği içinde ürünler çıkaran öğrencilerimiz yaptıkları bireysel araştırmalar ve grup çalışmalarlarıyla hastalıkların ruh halimizle bağlantısının olup olmadığı konusunda daha bilinçli hale geldiler. Proje süresince yapılan öğrenci merkezli aktiviteler ile disiplinler arası birçok beceri geliştirildi. Proje final ürünü olarak belirlediğimiz özgün hikâyeler yazma çalışmasına okuldaki diğer öğretmenleri de dâhil ederek projeyi daha görünür hale getirdik ve bu özgün hikâyeleri bir e-dergide yayınladık. Proje araştırma anketimizin analiz raporunu makale halinde bir e-dergi hazırlayarak yayınladık.

Keywords: Pozitif düşünce, Zihin, Hastalık

Corresponding Author: HÜMEYRA MEMİÇOĞLU

L@NGU@GES4ALL!

FATMA KUL, Türkiye, Manisa - NURCAN SAĞLAM, Türkiye, Mersin
PERİHAN ZEYBEK, Türkiye, İstanbul - NİHAL NİHAL KÖROĞLU ÇEVİK, Türkiye, İstanbul
MONİCA MONİCA AVADANIÎ, Romanya, Brasov - LUCİNDA LUCİNDA CUNHA, Portekiz, Moreira de Cónegos

This project is carried out with 87 partners from 28 different countries and 498 students. Our aim is to motivate students using interesting and enjoyable materials via digital tools and applications. We target to support language learning by motivating students through using a variety of activities, to learn more than one foreign language, other languages and make them desire to learn more, to provide a safe online platform to practice with foreign pals, to make them socialize and gain self-esteem while using their foreign languages, to improve their digital competences, to learn how to work in groups and contribute the group works with their individual ones. To reach these goals, authentic, creative, digital and unique materials were used, they were appropriate to their age. All the activities are student-centred. We used Project based, task based, CLIL, internet-based, game-based approaches. Individual/pair/local/mixed group works are key features. We did research and prepared a presentation with flipped learning. In the activities, students introduced themselves by creating an avatar, shared New Year wishes, prepared many posters, prepared videos on meeting people and created sign language videos which enables them to express themselves, use their foreign languages via a digital tool. Preparing collaborative digital dictionary, collaborative New year traditions provide them to work collaboratively with foreign partners and gain self-esteem in a safe online platform. Tongue twister, Sign language videos and word clouds enhance their creativity by working in a local group or in pairs. Producing games on languages improves their digital skills in game-based learning. The students actively involved in all activities. Because it has been recognized that e-twinning projects have many benefits for learners and can enrich their lives. All of this has become the key to learning using a variety of approaches to provide meaningful and meaningful learning that has developed students' reflective thinking and participatory abilities, the ability to learn, learn, solve problems, critically. Innovation lies in the successful combination of different research topics using innovative pedagogical methods and technologies that have prepared students for the demands of the 21st century: the skills they need both now and in the future, participation in activities through which they were supposed to contribute, come up with non-standard solutions and collaborate. This project showed an overall positive increase in student achievement and contributed to the acquisition of a wide range of knowledge related to the use of English, digital literacy, language and communication. Curriculum integration is an approach to teaching and learning that intentionally integrates knowledge, perspectives and skills from different disciplines. We implemented post-surveys for our students at the end of the project. The results gave us ideas about the impact of our project on the students and the ways to follow for our future project activities. With Web 2 tools, we improved our students' technology use skills, their ability to make presentations and public speaking skills, their collaboration and communication skills by designing and their writing skills by writing stories and songs. The project gained a national prize of Collaboration in Belgium.

Keywords: Self-esteem, sign language, collaboration, digital literacy, innovation

Corresponding Author: FATMA KUL

“THE WATER AGENTS” E-TWINNING PROJESİ

GÖNÜL ASLAN, Türkiye, Konya - EBRU UZUN, Türkiye, Zonguldak
PASCALE MEPHON, Fransa, Tours - IRİNA ANTİFEEVA, Ukrayna, Mariupol
ANNA LA MONTAGNA, İtalya, Poggiomarino - ANNALİSA COZZOLİNO, İtalya,
ARİANNA MANDA, Yunanistan, - BURCU ORHAN, Türkiye, Samsun
KATARİNA JERETİN FERLUGA, İtalya, Trieste

Araştırmalara göre dünya susuzluk ve kuraklık riskiyle karşı karşıyadır. Susuzluktan ve kirli sularla bulaşan hastalıklardan her yıl milyonlarca kişi hayatını kaybetmektedir. Bilinçsiz su tüketiminin ülkeleri yakın gelecekte su kıtlığına sürükleyeceği gerçektir. Bunu önlemekse alınacak tedbirlerle mümkündür. Disiplinlerarası olan bu projenin temel amacı suyun canlılar için önemine dikkat çekerek, israfının önlenmesi yani su farkındalığı oluşturmaktır. Ayrıca ders içeriklerini yaparak yaşayarak öğretmenin yanı sıra problem çözme, iletişim kurma, teknolojiyi kullanma becerilerinin de geliştirilmesi hedeflenmiştir. Gençlik ve Birleşmiş Milletler Küresel İttifakı (YUNGA), kriterleri projeye entegre edilmiştir. YUNGA aktiviteleri (ülkelerde su durumu, su hijyeni, sanal su, su ayak izi, canlılar için suyun önemi vb.) yapılarak su elçisi sertifikaları alınmıştır. YUNGA, çocukları ve gençleri, toplumda daha büyük bir role sahip olarak farkındalık yaratmaları, değişimin aktif aktörleri olmaları için güçlendirmeyi amaçlamayan FAO tarafından desteklenen bir ortaklıktır. Çalışmalarımızda proje tabanlı, işbirlikçi, oyun tabanlı öğrenme, akran öğrenmesi aktif şekilde kullanılmıştır. Öğrencilerin sorunu tanımlayarak çözüm önerileri sunması ve öğrenmeyi öğrenmesi sağlanmıştır. Öğrendiklerini topluma aktarma görevini üstlenen öğrenciler, öğretmen rolünü deneyimlerken öğrendiklerini pekiştirmişlerdir. Proje kapsamında yapılan uzman sunumlarına öğrenci, öğretmen ve veliler yoğun talep göstermiş bu şekilde toplumda su farkındalığı oluşturulmuştur. Akrostiş şiir yazma, hikâye yazma, yarışmalar oluşturma, süper kahraman oluşturma, sanal müze oluşturma gibi istasyon tekniği ile yapılan aktivitelerle öğrencilerimizin işbirliği yapma, eleştirel düşünme, yaratıcılık, problem çözme, karar verme, iletişim kurma, teknolojiyi kullanma, analiz, sentez, yaratıcılık becerileri geliştirilmiştir. Öğrencilerin gözlemlene, sorgulama, yorumlama ve araştırma becerisi çevre sorunları hakkında yapılan literatür taramalarıyla gelişmiştir. Öğrenci merkezli olan projede her aşamada beyin fırtınası tekniği kullanılmıştır. Projenin etkinliklerini yapan öğrenciler, proje sonunda evlerinde su tüketimini azalttıklarını su faturalarıyla belgelemişlerdir. Dünya Su Günü'nde ulusal ve uluslararası etkinlikler yapan öğrenciler, projeyi geniş kitlelere yaymışlardır. Zoom toplantıları, forum tartışmaları ve karışık okul takımları faaliyetlerinde İngilizce olarak kendilerini ifade eden öğrencilerin, yabancı dilde iletişim becerileri geliştirilmiştir. Aynı zamanda farklı kültürleri tanıyıp kendi kültürlerini de tanıtmışlardır. Öğrenciler, posterler, afişler, kelime bulutları, ortak ve işbirlikçi ürünler oluştururken teknolojiyi aktif şekilde kullanmışlardır. Canva, wordart, crello, genially, storyjumper, artstep, mentimeter, mossically, voki, chatterpix, bitmoji, wordwall, emaze, powtoon, photogird, inshot, padlet kullanılan web2.0 araçlarından bazılarıdır. Öğrenci, veli ve öğretmenlere uygulanan ve son anketlerle projenin sonuçları değerlendirilmiştir. Proje çıktıları, gazete haberleri, okul web siteleri, sosyal medya hesapları, proje blog hesabı ve çeşitli etkinliklerle yaygınlaştırılmıştır. Öğrenciler çevre kirliliği ilgili haberleri araştırıp yorumlayıp çıkarımda bulunurken eleştirel düşünme, analitik düşünme, problem çözme becerilerini kullanmışlardır. Multidisipliner olan bu proje, değerler eğitimi kapsamında birçok dersin müfredat kazanımları ile ilişkilidir. Akrostiş şiir çalışması, hikâye yazma, süper kahraman oluşturma Türk Dili ve Edebiyatı müfredatının içindedir. Yabancı dil becerilerinin kazanılması, çevre kirliliği, e güvenlik, su döngüsü, su hijyeni konuları coğrafya, sağlık bilgisi, biyoloji, İngilizce ve bilişim teknolojileri derslerinin müfredatı ile bağlantılıdır. Projenin tüm ortakları (6 yabancı- 3 Türk) Avrupa kalite etiketi, ulusal kalite etiketi ve BM YUNGA sertifikası ile ödüllendirilmiştir. Ayrıca proje meslek lisesi kategorisinde 3. olarak “Avrupa Hippocrene Eğitim Ödülü” almıştır. Toplumun büyük bir kısmının, su israfını sadece gereksiz tüketilen su olarak gördüğü gıda, giyecek gibi diğer ürünlerin üretiminde harcanan su miktarını ifade eden sanal su kavramını bilmedikleri ortaya çıkmıştır. Bu konuda toplumu bilinçlendirme çalışmaları arttırılmalıdır.

Keywords: etwinning, YUNGA, su, sanal su, su israfı, su ayak izi

Corresponding Author: GÖNÜL ASLAN

SYNONYM GAME

Son yıllarda, teknolojinin gelişimi, iletişim araçlarının çoğalması, ulaşım imkânlarının artması gibi etkenlere bağlı olarak dünya küresel bir köy haline gelmiştir (Yüreklı, 2004). İnsanlar, farklı ülkelerdeki farklı milliyete sahip insanlarla aynı gün içinde görüşebilmekte ve iletişim kurabilmektedir. İhracat, ithalat, eğitim, sağlık ve teknoloji gibi konularda iş ve fikir alışverişinde bulunulan günümüz dünyasında ortak dil konuşma ihtiyacı kendini iyiden iyiye hissettirmektedir (Tosun ve arkadaşları 2007). Anlaşıldığı üzere Günümüz dünyasında ekonomik, sosyal, eğitim ve bilimin Lingua Franca'sı olan İngilizceyi öğrenmek artık kaçınılmaz bir durum haline gelmiştir. Ancak Türkiye'de İngilizce öğretimi istenen düzeylere bir türlü ulaşamamıştır (Kasap,2019). Biz bunu Standart İngilizce Testini (EF SET) alan bir milyondan fazla yetişkinin test verilerine dayanarak söyleyebiliyoruz. 88 ülke ve farklı bölgelerde yapılan bu sınavın sonuçlarına göre Türkiye çok düşük seviyede İngilizce bilen ülkelerin bulunduğu sıralamada 73. sırada yer alıyor (EF EPI, 2018). Dünya genelinde İngilizce dilinde eğitim veren kolej ve üniversiteler tarafından lisans, yüksek lisans ve doktora programlarına ana dili İngilizce olmayan öğrencileri kabul ölçütü olarak kullanılan TOEFL (Test of English as a Foreign Language) 2008 yılı sınavları incelendiğinde Türkiye'nin bu sınavlarda Avrupa'da sondan ikinci, dünya genelinde de 161 ülke arasından 93. sırada geldiği görülmektedir. Bu sıralama, ülke olarak çok geride olduğumuz gerçeğini ortaya koymaktadır. Ülke olarak geride olmamızın nedenlerini birisi okuduğunu anlayamamak gelir ki bu da yeterli kelime hazinesine sahip olamamaktan kaynaklanmaktadır. Öğrencinin ilk defa karşılaştığı, kendi ana dilinde farklı ifade edilen ve öğrenmekte zorluk çekilen kelimelerin düzgün yöntemlerle öğretimi yabancı dil öğretiminin sonraki aşamaları için temel oluşturmaktadır (Başören, 2015). Mevcut projemizdeki buluşumuz, herhangi bir anadilde ve/veya yabancı dilde eş anlamlı kelimelerin matris dizilimini herhangi bir materyalle sağlanarak yapılandırılan bir malzeme ile irtibatlandırılarak oluşturulan, dilde kelime öğrenimini kolaylaştıran bir eğitim düzeneği sağlar. Bu düzeneikle amacımız İngilizce kelime öğretimini oyunlaştırarak eğlenceli ve kalıcı öğrenmeler sağlamaktır. Kelimelerin ezberlenmesi değil öğrenilmesine yardımcı olmaktır. Projemizle oluşturduğumuz eğitim materyalimiz hem barkod sayesinde oyunun web sitesine bağlanıp bilgilendirici olurken hem de scratch uygulaması ile online oyunlaştırılmıştır. Türkiye'nin en büyük uzay havacılık ve teknoloji festivali olan Teknofest 2021'de projemiz Eğitim Teknolojileri Lise Kategorisinde Türkiye 3. Olmuştur.

Keywords: synonym

Corresponding Author: HAYRIYE ASLAN

ADIM ADIM EDEBİYAT

Öğrencilerin akademik başarılarını arttırmak için öncelikle öğrenmeye yönelik kaygılarının giderilmesi, isteklerinin ve katılımlarının oluşması sağlanmalıdır. Sonrasında öğrenmenin büyük oranda kalıcı olarak gerçekleştiği ve akademik başarının arttığı bilinmektedir. Ayrıca, bilginin oyun aracılığıyla aktarılmasının kalıcı öğrenmeye olumlu etkisi de bilinmektedir. Buna dayanarak sözel bilgi ağırlıklı Türk Dili ve Edebiyatı dersine yönelik kaygıyı azaltmak, öğrenci ilgisini ve akademik başarısını arttırmak için “Adım Adım Edebiyat” materyalini hazırladık. Bu materyalle dersin konu ve kazanımlarının öğretim sürecine oyun dâhil edilerek öğretilmesi amaçlanmıştır. Bu sayede öğrenciler hem yaşayarak öğrenmekte hem grup içi paylaşımlarıyla eğlenmektedir. Ayrıca başarı ve başarısızlıkla baş edebilmeyi, oyun esnasında strateji geliştirebilmeyi ve kendini güdülemeyi; oyun sürecinde karşı grubu pasif durumda beklerken sabırlı olmayı öğrenmektedir. Bilgiyi aklında tutup sonradan zihninden geri çağırması gerektiğinden bilişsel düzeyle birlikte hafıza ve algı yeteneğinin gelişmesinde de fayda sağlayan bu materyalle akademik başarılarını arttırmak, kazanımların kalıcı olmasını sağlamak, öğrenme deneyimlerini zenginleştirmek ve iletişim becerilerini geliştirmek hedeflenmiştir. Dersle, öğretmenle sınırlandırılmadan özellikle akran grubuyla yapılan etkinlikler, müfredattaki konuların öğretiminde kavramayı kolaylaştırmaktadır. Sadece öğrenilen bilgilerin tekrarına, yeni bilgilerin öğrenilmesine katkı sağlamakla kalmıyor; iletişim, girişimcilik ve sınıflandırma becerilerine de katkı sağlamaktadır. Topluluk önünde yarışmaları, kelimeleri yaratıcı bir şekilde ifade etmeleri özgüvenlerini arttırmakta; grup içi gruplar arası iletişimlerini olumlu yönde etkilemektedir. Edebiyattaki kavramları/ kişileri oyun arkadaşına anlatırken gerek oyun arkadaşı gerek rakip takımın oyuncularında yaratıcı düşünmeyi geliştirip kalıcılığı arttırdığı gözlemlenmiştir. Türk Edebiyatındaki dönemlere ait kavramlar ve yazar/ şairlerin akılda kalıcılığı nasıl artırılabilir? Öğrencilerin kelime dağarcıkları nasıl genişletebilir sorularından yola çıkarak hazırladığımız oyun için, önce öğrencilere Türk Dili ve Edebiyatı dersinde öğrenirken en çok zorlandıkları ve sıkıldıkları konu başlıkları soruldu. Şu ana başlıklar belirlendi: Dil ve Anlatım, Atasözü/ Deyimler, Türkçe Sözlük, Batı Etkisinde Türk Edebiyatı, İslamiyet Öncesi ve Etkisinde Türk Edebiyatı ve Cumhuriyet Dönemi Türk Edebiyatı. Ana oyun kartı, başlıklara ilişkin soru kartları hazırlandı. Ve soru kartlarındaki kelimelerin bağlaçlar dahil eksiksiz anlatılmalı, kelimelerin eş anlamlısı kullanılabilir, başka dildeki karşılığı kullanılmamalı, atasözü-deyimler kısmında çizim yaparken kelime yazılmamalı vd. kuralları içeren yönerge hazırlandı. Okul kütüphanesinde oynanan oyun için ikişer kişilik 4 grup ya da 4 kişilik 4 grup oluşturulur. Her takımın 6 küçük 1 de büyük oyun taşı bulunmaktadır. Büyük oyun taşı, oyun tabelasında ilerlemek için; küçük oyun taşları ise her takıma verilen “pas” hakkı içindir. Kurallar hatırlatılıp oyun başlar. Oyundaki amaç, olabildiğince çok kelime anlatmaktır. Oyunun sonunda her takımın “bildiklerim” alanındaki kartların üzerindeki puanlar toplanır. En fazla puan sahibi takım oyunu kazanır. Gerek kavramların öğrenilmesi gerek dil ve iletişim becerilerinin gelişimi açısından çalışmanın amacına ulaştığı gözlemlenmiştir. Bununla birlikte kazandıkları edinimler: başarıma ve başarısızlıkla baş edebilme, oyun esnasında strateji geliştirebilme ve kendini güdülemeyi öğrenmektir. Ayrıca öğrenciler; diğer konularla ilgili – özellikle divan, halk şiiri- oyunlar hazırlamayı önermiştir. Öğretmenler Arası 3. Ulusal Özgün Öğretim Materyalleri Geliştirme Proje Yarışması yarı finalinde çalışmanın sunumu gerçekleştirilmiştir. Katılımcılara ve misafirlere bilgi verilmiştir. Ayrıca eğitim öğretim yılının başındaki seminer haftasında diğer zümrelerle materyalin hazırlık ve kullanım süreci paylaşıldı. Ders kapsamındaki diğer konu başlıklarıyla güncellenmesi ve uygulanması; eğitsel oyunu kapsayan bu materyal dijital ortama aktarılması önerilmektedir. A

Keywords: Atasözü, Deyim, Türk Dili ve Edebiyatı, Sözlük, Dönemler

Corresponding Author: HAVVA HAMIYET SOKULLU

EŞİM SENSİN

Gündelik hayatta kullanılan, dilde hâlâ yaşıyor olmasına rağmen birçok kelimenin öğrenciler tarafından bilinmediği fark edilmiştir. Bu sorunun çözümüne yönelik olarak TÜBİTAK 4006 kapsamında Dil ve Anlatım tematik alanında Eşim Sensin projesini hazırladık. Projemizin ana amacı öğrencilerin kelime dağarcığını geliştirmek ve kelime dağarcığının gelişmesine bağlı olarak dili etkili kullanmalarını sağlamaktır. Bu, öğrencilerin okuduklarını daha doğru anlamalarına ve kendilerini daha doğru ifade etmelerine de katkı sağlamaktadır. Öğrencilerin bilmediği eş anlamlı kelimeler; hazırlanan test aracılığıyla tespit edilmiştir. Kelimelerin tespitinden sonra kartların tasarımı ve üretimi gerçekleşmiştir. Model çalışma tamamlandıktan sonra oyun kartlarının dayanıklı olması için laminasyon yaptırılması kararlaştırılıp üretim aşaması nihayetlenmiştir. Proje çalışma grubu ile yapılan beyin fırtınası sonucunda oyunun bireysel değil grup oyunu olması kararlaştırılmıştır. Hazırlanan materyal, öğrencilere uygulanan test aracılığıyla tespit edilen kelimeleri ve kelimelerin eş anlamlılarını içermektedir. İçerdiği kelimeleri farklı olan üç ayrı set hâlinde hazırlanan oyun oynandıktan sonra ne kadar zamanda öğrenmenin gerçekleştiği ve oyunun kelime dağarcığına katkıda bulunup bulunmadığı test edilmiştir. Proje sayesinde yeni kelimeler öğrenen öğrencilerin kelime dağarcıklarında gelişme olduğu tespit edilmiştir. Gerek anlama gerek anlatma becerilerinde de gelişme sağlanmıştır. Ayrıca, farklı yollarla eşleştirme kartlarıyla oynayarak öğrenmenin daha etkili ve akılda kalıcı olduğu gözlemlenmiştir.

Keywords: Türk Dili ve Edebiyatı, Kelime, Eşleştirme, Sözcük Dağarcığı

Corresponding Author: HAVVA HAMIYET SOKULLU

GENÇLERLE GELECEĞE ADIM ADIM

İLKNUR PINARCI, Türkiye, Bolu

Lise kademesinde çalışan 10 öğretmen olarak 2020-2021 Eğitim Öğretim yılında yapmış olduğumuz sosyal sorumluluk projemizi revize ederek eTwinning platformunda proje açtık. Dezavantajlı çocukların duyuşsal giriş özelliklerine yönelik yaptığımız projemizi bu sene sosyal, akademik, kültürel alanda gelişime sağlayacak interaktif araçlarla eğitimi empoze edeceğimiz bir strateji geliştirdik. Proje süresi 5 aydır. Bu süreçte öğrencilerimizle okul öncesi ve ilkokul düzeyine uygun interaktif çalışmalar hazırlayarak sınıf ortamını web2 araçları ile buluşturacağız. Çalışmalarımızı aylık dergi ve kitapçık şeklinde birleştireceğiz. Her aya farklı bir tema koyarak eğitimin ilk basamağında yer alan öğrencilerin farklı alanlarda gelişimlerini destekleyeceğiz. Bu gelişimleri görmek adına hazırladığımız çalışmaları ulaşabildiğimiz tüm illere ve okullara göndererek projemizin uygulanabilirliğini ortaya çıkaracağız. Proje Amacı: Lise kademesinde okumakta olan öğrencilerimiz ile interaktif, dijital eğitici içerikler hazırlayarak eğitimin teknoloji ile entegrasyonunu ortaya koymak ve öğrencilerin teknoloji bağımlılığını faydaya dönüştürmek. Hazırladığımız içeriklerin yaygınlaştırmasını yaparak eğitimin ilk kademesinde yer alan çocukların gelişimlerini desteklemek, oyunla eğlenerek öğrenmesini sağlamak, öğrenmeyi sevdirmek ve eğlenceli hale getirmek. Diğer yandan okullar arası ortak bir çalışma yürüterek kardeş okul mantığı ile iç içe fayda sağlayan çalışmalar ortaya koymak. Proje İçeriği: Projemiz beş ay sürecektir. Her aya farklı bir tema belirleyerek eğitici aylık dergi ve kitapçıklar çıkarmaktayız. Aylık temalarımız: Kasım Ayı(Kendimi Tanıyorum): Kişinin kendini tanıması, ifade etmesi, yetenekleri konuşabilmesi ve ortaya koyması amacıyla çeşitli dijital oyunlar ve etkinlikler tasarladık. Kasım ayı dergimizin linki: https://www.canva.com/design/DAEwMvwhI44/view?utm_content=DAEwMvwhI44&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink Kasım ayı dergimiz toplamda 4 ülke ve 41 ilimizde uygulandı. Ülkeler: Yunanistan, Polonya, Azerbaycan, Türkiye Türkiye’de dergimizi kullanan iller: Bolu, Ankara, Zonguldak, Isparta, İstanbul, Kocaeli, Bilecik, Eskişehir, Gümüşhane, Ordu, Giresun, Aydın, Elazığ, Burdur, İzmir, Muş, Hakkari, Şırnak, Batman, Kütahya, Muş, İzmir, Karabük, Adana, Hatay, Çorum, Konya, Uşak, Samsun, Edirne, Gümüşhane, Karaman, Afyon... Aralık ayı(Ülkemin Değerlerini Tanıyorum): Ülkemizin öncü şahsiyetlerini tanıtmak ve kültürel zenginliğimizi ortaya koymak Aralık ayı dergimizin linki: https://www.canva.com/design/DAEyQ62LR1Y/view?utm_content=DAEyQ62LR1Y&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink Şuan dergimizin yaygınlaştırılması yapılmaktadır. Ocak ayı(Web2 araçlarını Öğreniyorum) Medya okuryazarlığı, internet güvenliği noktasında bilinçlendirmek. 8 Şubat e safety day için hazırlık yapmak, ilkokul düzeyinde web2 araçları tanıtmak Şubat ayı(Meslekleri Öğreniyorum) Meslekler hakkında bilgi vermek, meslek gruplarını içeren oyunlar hazırlamak ve ilgi duyulan meslek grupları ile görüştürmek Mart ayı(Akıl Oyunları Öğreniyorum) Akademik ve zihinsel gelişimi yüksek oradan etkileyen akıl oyunları ile tanıştırmak Nisan ayı: Sanal sergiler, ortak ürünler çıkarmak ‘GÜCÜMÜZDEN EĞİTİM DOĞAR’ dedik ve ürettiğimiz içerikler ile doğudan batıya, kuzeyden güneye 41 ilimize ve bir çok okula ulaştık. Kasım ayı dergimiz keyifle uygulandı. Eğitimle teknoloji buluştu. Eğitimin oyun ve eğlence yüzü ortaya çıkardı. Dergimizi uygulayan tüm meslektaşlarımıza teşekkür ederiz.

Keywords: dezavantaj, sorumluluk, çocuk dergisi

Corresponding Author: İLKNUR PINARCI

EDEBİYATIN STEMİ

HANDAN DİKMEN, Türkiye, Afyon

EDEBİYAT VE STEM Dijital çağ olarak adlandırdığımız bu yüzyılda yani 21. yüzyılda bilim ve teknoloji alanında hızlı gelişmeler yaşanmaktadır. Bu gelişmeler hızla yeni sorunları ve problemleri de beraberinde getirmektedir. Bireyin 21. yüzyılın bu hızlı yenilenmesini takip edebilmesi ve bu çağda başarılı olması için sahip olması gereken bazı beceriler şunlardır: Yaratıcılık ve yenilikçilik, iletişim ve iş birliği, eleştirel düşünme ve problem çözme, bilgi, iletişim ve teknoloji okuryazarlığı. Bu bağlamda, geleceğin iş gücü olacak bireylerin bu yönde eğitimi önem kazanmıştır. Bu ihtiyaçların giderilmesi amacıyla STEM (Bilim, Teknoloji, Mühendislik ve Matematik) eğitimi, ilk olarak Amerika Birleşik Devletleri'nde ortaya çıkmıştır. Öğrenci ve öğretmenlerin yaşamla ilgili deneyimleri bir STEM disiplini ile bütünleştirerek öğretmeyi amaçlamakta; problemlere yönelik eleştirel ve çok yönlü bir bakış açısı geliştirmeyi hedeflemektedir. Edebiyatın STEM'İ adlı uluslararası e Twinning projesi, on bir Türk Dili ve Edebiyatı öğretmeninin bir araya gelerek STEM disiplini ile ilgili ülkemizde de var olan yanlış bir algının düzeltilmesini hedeflemektedir. Bu algı STEM 'i oluşturan SCİENCE sözcüğünün FEN değil BİLİM olduğu noktasıdır. Proje, Sosyal bilimlerin de STEM'in bir parçası olduğunu, Türk Dili ve Edebiyatı Ders kazanımları ile Stem projesi yapmayı ve öğrencilere 21. yüzyıl ve STEM becerileri kazandırmayı amaçlar. Ayrıca proje Öğrencilerin problem çözme becerileri kazanmasını, öğrencilerin yaparak yaşayarak öğrenmelerini, Yaratıcı düşünme ve tasarım becerilerini geliştirmeyi, öğrencilerde merak duygusunu uyandırmayı, analitik düşünme becerilerini geliştirmeyi, yenilikçi ve yaratıcı gücü kullanabilen bireyler yetiştirebilmeyi, yaşam sorunlarına çözüm üretebilecek ve çözüme uygun ürünler geliştirebilecek bireyleri yetiştirmeyi, İnovasyon ve icat için yeni yaklaşımlar deneyen bireyleri eğitmeyi amaçlamaktadır. Proje liderleri tarafından oluşturulan Stem ders planları aracılığı ile Sosyal Bilimlerden biri olan Edebiyat'ta STEM disiplini ile ders işleyişi sağlanmıştır. Proje sonunda 10 sınıf Türk Dili ve Edebiyatı dersi için proje ortağı öğretmenlerin hazırladığı tüm üniteler bazında hazırlanan ders planları somut proje çıktısı olarak sunulmuştur. Projeye Isparta'dan 10. sınıflardan bir şubenin öğrencileri katılmıştır. Proje öncesi ve sonrasında konu ile alakalı ilk test ve son test yapılmıştır. Öğrenci ve öğretmenlerin görüşleri alınmıştır. Öğrencilerin görüşlerinin alınması amacıyla yarı yapılandırılmış görüşme rehberi kullanılmıştır. Bu yarı yapılandırılmış rehberdeki sorularla öğrencilerin deneyimledikleri öğrenme ortamlarını ve kullandıkları web 2.0 araçlarının öğrenme süreçlerine yönelik etkileri kendi ifadeleriyle alınmıştır. Elde edilen nitel verilerin analizinde betimsel analiz kullanılmıştır. Proje sürecinde ortaya çıkan ürünler web 2 araçları ile dijital ortama taşınmıştır, çalışmalar projenin çıktısı olarak EDEBİYATIN STEM'i adlı e twinning projesinde kullanılmıştır, deneyimlenmiştir.

Keywords: Stem, Türk dili ve edebiyatı, 21.yy becerileri, teknoloji, web 2.0

Corresponding Author: HANDAN DİKMEN

IMPLEMENTATION OF THE PROJECT “PUPILS OF LETTERS” WITH THE PEER TEACHING METHOD

SİBEL ÇEŞMECİ, Türkiye, Konya - İLAY GÜZEL, Türkiye, Konya - NİSA AKGÖZ, Türkiye, Konya

“Pupils of Letters” is an eTwinning project ran in the 2021-2022 academic year by 7 teachers from 6 different countries. Within the scope of the project, 66 students came together to be more intrigued in literature on a national and international basis, to reduce learning difficulties in this subject and to raise awareness of literature. In this project, the literary values of different cultures were shared. By digitizing the literature course, the main purpose of the project was served with studies to increase students’ curiosity, interest and awareness towards literature. The planning of this project and the implementation of the activities were prepared according to the “Peer Teaching Method”. It is a method developed by the physics professor Eric Mazur and first applied in his physics classes, Peer Teaching is a student-based method that has broken through the walls of traditional teaching methods. With this project, the Peer Teaching Method has been tried to be adapted to the literature lesson in the international and digital environment. The method generally applied on numerical lessons has found a place in a verbal lesson. At the beginning of the project, the students’ readiness was measured by applying a pre-test, and an introductory online meeting was held to determine their areas of interest. The students, who were evaluated at the end of each activity, were given a post-test at the end of the project. By doing the entirety of this project digitally, the students’ digital literacy abilities were also developed further. In this way, it was aimed to measure their readiness at the beginning and their knowledge at the end of the project. Within the scope of the project, Web 2.0 tools were used, instilling the awareness of “Technology and Literature” in high school project students. The use of these tools within the scope of literature course made the students to break their prejudices about it. Therefore, the project served its purpose. Countries have written their own understanding of literature with various posters and poems. At the end of the project, an e-book containing poems and stories written by students was published in order to spread this interaction. The reason why the partners were chosen from different countries and cultures in the project was that this would expose the students to different cultures; and will affect the perspectives of students aged 16-19 (target audience of the project) towards literature. Additionally, 4 of the partner countries actively participating in this project were awarded with the European Quality Label.

Keywords: Literature, Peer Teaching Method, Digital Literacy, Technology, Internationalisation

Corresponding Author: SİBEL ÇEŞMECİ

GELENEKSEL SOKAK OYUNLARININ, ÖZEL GEREKSİNİMLİ ÇOCUKLARLA DİĞER ÇOCUKLARIN BÜTÜNLEŞMESİ ÜZERİNDE ETKİSİNİN İNCELENMESİ

ESRA YALÇINKAYA TUNÇ, Türkiye, Zonguldak - ÖZLEM YALÇINKAYA, Türkiye, Hatay

Özet Çocukların ortak bir amaçla bir araya gelmesi için oyun doğal bir ortam sağlar. Oyun içinde farklı becerilere ve farklı güçlere sahip çocuklara ihtiyaç vardır. Tüm çocuklar için geleneksel sokak oyunlarının da bilişsel, fiziksel, duyuşsal, kişilik ve sosyal gelişim alanlarında faydası bilinmektedir. Bu araştırmanın amacı; özel gereksinimli çocukların diğer çocuklarla bütünleşmesinde geleneksel sokak oyunlarının etkisinin incelenmesidir. Araştırma, bir alan araştırması olup betimsel bir çalışmadır. Çalışma grubunu 2 ülke ve 5 farklı kültürel bölgeden bir araya gelen 6 öğretmen oluşturmaktadır. Projeye katılan okul çeşitleri; Özel Eğitim Meslek Okulu, Özel Eğitim Uygulama Okulu, ilkokul bünyesinde Kaynaştırma Sınıfı, Ortaokul, İmam Hatip Ortaokulu bir diğeri ise Türkiye’de ortaöğretim düzeyine denk gelen Romanya okuludur. Çalışmada farklı engel gruplarına dahil olan ya da özel gereksinimi bulunmayan, farklı kültürel özelliklere sahip çocuklar planlı olarak seçilmiştir. Veriler geleneksel sokak oyunlarının çocukların bütünleşmesine etkisinin incelenmesi için Sokak Oyunları/Street Games etwinning projesinin twinspace sayfasından sağlanmıştır. Proje süresince yapılan geleneksel sokak oyunları çalışmalarında çocukların birbirlerinin farklı özelliklerini bilmelerine karşın bu farklılıklara karşı kabullenici olduğu gözlemlenmiştir. Eğitim uygulamalarında karşılıklı kabulü artırmak için sokak oyunlarından bütünleşik çalışma ortamları sağlanması önerilmektedir. Örnek olarak; özel eğitim öğrencilerinin Müzik ve Oyun dersini, aynı okulda bulunan diğer öğrencilerin Beden Eğitimi dersiyle bir araya getirecek geleneksel oyun ortamları planlama ve uygulama gösterilebilir.

Keywords: özel eğitim, geleneksel sokak oyunları, bütünleştirme

Corresponding Author: ESRA YALÇINKAYA TUNÇ

ESEM

FERAY ÖZKILINÇ, Turkey, Burdur - GAMZE DURMAZ, Turkey, İstanbul
EBRU BÜLBÜL, Turkey, Burdur - NECLA YILDIZ, Turkey, İzmir - TUĞBA ALAGÖZ, Turkey, Niğde
HANAN KHAİREDDİN, Jordan, Balga - ROSA PIARULLI, Italy, Corato

ESEM (sTwinning For School, Environment and Medialiteracy) ABSTRACT In English courses, it has been observed that students need to have an opportunity to experience what they learned in real life. For this reason, it is aimed to provide students be able to get away from the virtual environment and have the opportunity to continue their studies in their close environment by having physical mobility during the pandemic academic period as well as they study English. The project is international and has been carried out with eight partners (Turkey, Italy, Jordan). The language of the project is English and it has begun in March 2021 and ended in June 2021 with 83 students at the age of 11-14. During the project English lesson curriculum has been integrated into eTwinning and ensured that students learn the subjects in the units by doing. Also, students have been informed about media literacy. Firstly, we scheduled or project plan and we did task distribution among the partners and organised monthly activities. Then, we applied pre and post-tests to the students about media literacy and disinformation and we toward s the end of the project we did evaluation for both teachers and students in order to observe the development of the project. Every month included some specific responsibilities for the partner schools (such as introducing ourselves via online, exchange of ideas, task sharing, planning the project in detail etc.) and the course curriculum has been followed and the subjects of the English course has been reflected in the project objectives. Students have been provided to do various studies such as research, role play and observation in accordance with the course contents. Each partner has met online monthly to check their studies and to exchange ideas. Each partner school has chosen its own spokesperson among their students in order to communicate faster.

Keywords: Environment, medialiteracy, English course, curriculum

Corresponding Author: FERAY ÖZKILINÇ

İŞTE BU BİZİM HİKÂYEMİZ

1 HAVVA HAMİYET SOKULLU, Türkiye, İstanbul

Yapılan araştırmalar, okuma alışkanlığında dünya sıralamasında oldukça geride olduğumuzu; gelişen teknolojiyle birlikte ve teknolojiyi doğru kullanamamamıza bağlı olarak bu alışkanlıktan iyice uzaklaştığımızı göstermektedir. Özellikle gençlerin okuma alışkanlığına yönelik tutum ve sonuçlarına yönelik araştırmalarda kelime bilgisinin zayıf olduğunu, dağarcıklarının geniş olmadığını göstermektedir. Küçük yaşlarda edinilmeyen alışkanlığın üzerine teknolojinin yanlış kullanımı da eklenince gençlerin kendilerini daha da az kelime kullanarak ifade etmeye başladıklarını göstermektedir. Bu da iletişimde farklı sıkıntılara yol açmaktadır. Ayrıca her şeye hızla ulaşıp her şeyin hızla tüketildiği teknoloji çağında beklemeye, dinlemeye tahammüllerinin olmadığı da gözlemlenmektedir. Bu verilerden yola çıkarak öğrencilerin hem kelime dağarcıklarını geliştirmek hem kendilerini daha doğru ifade edebilmelerine katkı sağlamak amacıyla “İşte Bu Bizim Hikayemiz” materyalini tasarladık. Ayrıca materyal; birbirlerini bekleme, dikkatle dinleme noktasında da öğrencilere katkı sağlamakta, sosyal ilişkilerini geliştirmektedir. Drama çalışmalarının genelde ilköğretim düzeyinde kullanıldığı gözlemlenmiş ancak lise öğrencilerinin bilişsel ve sosyal gelişimlerinde de dramın katkı sağlayacağı düşünülmektedir. İşte Bu Bizim Hikâyemiz materyalinin hazırlığı; kelimelerin tespit edilmesi ve bu kelimelerin yer aldığı kartlarını tasarımı ve üretimiyle başlamıştır. Üretimden sonra da rastgele seçilen öğrenci gruplarının dolaplarına kelime kartları yapıştırılmıştır. Dolabında kartı olan 5 öğrenci kartını aldıktan sonra tahtaya çıkıp 3 dakika kendi içinde değerlendirmesini ve sunum sırasına karar verir. Sonra ilk öğrenci elindeki kartta yazan kelimenin de geçeceği hikâyeye giriş yapar ve her öğrenci sırayla elinde bulunan karttaki kelimeyi de kullanarak 3 dakikalık süre içerisinde hikâyeyi devam ettirir. Ve son öğrenci hikâyeyi tamamlar. Hikâye tamamlandıktan sonra hikâyeyi dinleyen arkadaşları hikâyeleriyle ilgili soruları varsa onları yöneltir. Sorulardan sonra da hikâye anlatan grup kendini değerlendirir. Bu değerlendirme, süreç başından itibaren kayda alınan hikâye çalışmasının izlenmesiyle gerçekleştirilir. 9 ve 10. Sınıf Türk Dili ve Edebiyatı dersinde kullanılan materyalle öğrenciler, sağlıklı ve etkili iletişim kurabilme; duygu ve düşüncelerini yaratıcı şekilde dile getirebilme; eleştirel ve empati yaparak dinleyebilme, dinlediklerini analiz ederek olaylar arasında ilişki kurabilme, sesini ve beden dilini etkili kullanabilme yeterliliklerini kazanmaktadır. Dili iletişim amacıyla kullanır, kendine güvenip yaratıcı yollarla kendini ifade eder, sözcük dağarcığını geliştirir kazanımlara hizmet eden materyalle topluluk karşısında özgün metin ortaya koyan öğrencilerin kazandığı edinimlerden biri de durumu analiz edip olayı sürdürebilmedir. Öğrencilerin sabırla ve dikkatle bekledikleri, iletişim becerilerinin gelişimine katkı sağladığı da gözlemlenmiştir. Materyal hem Türk Dili ve edebiyatı zümresindeki öğretmenlerle hem de kendi dillerine uyarlayıp uygulayabilmeleri için yabancı dil öğretmenleriyle paylaşılmıştır. Öğrencilerin gruplar hâlinde ortaya koydukları hikâye çalışmaları, insert şeklinde sınıf panosunda yer almıştır. Materyalin hazırlık sürecinde öğretim tekniklerine dair bilgimi derinleştirme, uygulama sürecinde de oyunun eğitime katkısını gözlemleme noktasında faydalı olmuştur. Eğitim Reformu Girişimi (ERG) Eğitimde İyi Örnekler Finalinde çalışmanın poster sunumu gerçekleştirilmiştir. Katılımcılara ve misafirlere bilgi verilmiştir. Eğitim sürecinde yeni kelimelerle kendilerini ifade etmelerine, anlık gelişen durumlarda yapması gerekeni kurulaşabilme, planlayabilme imkânı sağlayan eğitsel oyunların arttırılması ve kullanılması önerilmektedir. Öğrencilerin dil becerilerindeki gelişim, diğer gelişim alanlarını da olumlu yönde etkileyeceğinden Türk Dili ve Edebiyatı dersinin tüm öğrenme alanlarında alışılmış uygulamaların dışına çıkılarak, öğrenciye daha zengin ve çeşitlendirilmiş öğrenme aktiviteleri sunulmalıdır. Kelime dağarcığını geliştirmeye ve öğrencilerin birlikte üretebileceği drama çalışmalarının sayısı arttırılabilir. Dilin ve kültürün geliştirilmesi ve korunmasıyla ilgili değerler eğitimi faaliyetlerinin müfredata planlı bir şekilde yerleştirilmesi önerilmektedir.

Keywords: Hikâye,yaratıcı,drama,iletişim

Corresponding Author: HAVVA HAMİYET SOKULLU

ALTI ÜSTÜ EDEBİYAT

HAVVA HAMİYET SOKULLU, Türkiye, İstanbul

Sözel içerikli Türk Dili ve Edebiyatı dersinin öğrenilmesinde öğrencilerin güçlük yaşadığı tespit edilmiştir. Özellikle bilgilerin tekrar edilmemesi ve yeterli test çözülmemesi bilgilerin kalıcı hâle gelmesini zorlaştırmaktadır. Öğrenmede kullanılan yöntemler, dersin öğrenilmesinde ve öğrenilenlerin kalıcılığını artırmada büyük ölçüde etkilidir. Öğrencilerin öğrenmeye yönelik kaygılarının giderilmesi, ilgi ve katılımlarının artırılması için de sunum tekniğinin dışında içeriğin oyunlaştırılması gerekmektedir. Bilginin oyun aracılığıyla aktarılmasının kalıcı öğrenmeye olumlu etkileriyle ilgili yapılan araştırmalara dayanarak, ders kapsamında yer alan konu ve kazanımların, öğretim sürecine oyun dâhil edilerek öğretilmesi amaçlanmış ve “Altı Üstü Edebiyat” materyali hazırlanmıştır. Bilginin ezberle değil oyunla öğrenilmesi öğrencileri motive etmekte ve dikkat dağınıklığını azaltıp başarıyı arttırdığı gözlemlenmiştir. Ve çalışma sonucunda kazanımların eğitsel oyunlarla desteklenerek işlenmesinin öğrenci başarısı üzerine olan etkisi incelenmiştir. İnceleme, 12. sınıfta eğitim gören 100 lise öğrencisiyle gerçekleştirilmiştir. Ön test- son test kontrol gruplu yapılan incelemede bağımsız değişkenler olan oyunla öğretim ile geleneksel öğretim yönteminin, bağımlı değişken olan 12. sınıf öğrencilerinin akademik başarısına olan etkisi gözlemlenip, karşılaştırılmalı bir biçimde ortaya konmaya çalışılmıştır. Literatürde genel olarak ilköğretimde oyunun kullanıldığı ve başarıya etkisi gözlemlenmiş ancak lise öğrencilerinin akademik başarısında oyunun etkisi üzerine yeterli sayıda çalışma yapılmadığından alana katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Materyale kazanımların sınıflandırılması, ana başlıkların tespit edilmesi ve bunlarla ilgili içeriklerin hazırlanmasıyla başlamıştır. Yazar, Atasözü, Deyim, Kelime başlıklarında karar kılındıktan sonra küplerin tasarımı ve bu başlıklara ait soru kartları hazırlanmıştır. Ders esnasında oluşturulan gruplar küpleri atıp üste gelen alana ait soru kartlarından birini seçip soruyu grup arkadaşına sormasıyla oyun başlar. Temelde “12.sınıf Türk Dili ve Edebiyatı kazanımlarının eğitsel oyunla desteklenerek öğretilmesinin akademik başarıya etkisi var mıdır?” sorusuna cevap aranmıştır. Eğitsel oyunların kullanıldığı deney grubu ile yalnızca programa dayalı geleneksel öğretim kullanıldığı kontrol grubunun son-test net ortalamaları arasında anlamlı bir fark var mıdır? sorularına cevap aranmıştır. Ve yapılan uygulama ve testler sonucunda elde edilen veriler, SPSS kullanılarak analiz edilmiştir. İstatistiksel analizler sonucunda, ön-test sonuçları açısından gruplar arasında net ortalamalarında anlamlı bir fark çıkmamıştır. Ancak, son-test sonuçları, net ortalamaları karşılaştırıldığında, deney grubunun kontrol grubundan akademik olarak daha başarılı olduğunu göstermiştir. Ayrıca akademik başarıyla birlikte öğrenciler arasındaki iletişimin ve derse ilginin de arttığı gözlemlenmiştir. Ayrıca öğrencilerin ders kazanımlarıyla ilgili başka eğitsel oyunlar hazırlama ve uygulama noktasında istekli olduğu da tespit edilmiştir. Proje sonucunda öğrencilerin Türk Dili ve Edebiyatındaki konu ve kazanımlara uygun eğitsel oyunla kalıcı öğrenmeler sağladıkları görülmüştür. Projenin öğrencilere kazandırdığı edinimlerden biri de oyun esnasında öğrencilerin arkadaşlarını sabırla ve dikkatle bekledikleri, aralarındaki iletişim becerisinin gelişimine katkı sağladığı gözlemlenmiştir. Materyalin ölçümlenen etkisinden sonra okuldaki 12. sınıflardan iki tanesinde kullanılan materyal sonrasında diğer sınıflarda da kullanılmıştır. Ayrıca eğitim öğretim yılının başındaki seminer haftasında uyarlayabilmeleri için diğer zümrelerle paylaşılmıştır. Materyalin görünürlüğünü ve etkisinin bilinirliğini arttırmak için ulusal materyal yarışmasına ve 53. Lise Öğrencileri Araştırma Projeleri'ne başvuru planlanmaktadır. Ders öğretmenlerin programda fazla değişikliğe gitmeden sınıf içinde amaca ve hedef kitleye uygun oyunları etkili bir biçimde uyguladıklarında öğrenci başarısına katkı sağlayacağı sonucuna varılmıştır ve bu yüzden öğretim sürecinde öğrencilerin ilgi, ihtiyaç ve beklentilerine göre eğitsel oyunların ve oyunlaştırmanın kullanılması önerilmektedir. Ayrıca bu materyal, dijitalle aktarılabilir.

Keywords: Eğitsel Oyun, Oyunla Öğretim, Edebiyat, İş Birliği

Corresponding Author: HAVVA HAMİYET SOKULLU

ADIM ADIM EDEBİYAT

HAVVA HAMİYET SOKULLU, Türkiye, İstanbul

Öğrencilerin akademik başarılarını arttırmak için öncelikle öğrenmeye yönelik kaygılarının giderilmesi, isteklerinin ve katılımlarının oluşması sağlanmalıdır. Sonrasında öğrenmenin büyük oranda kalıcı olarak gerçekleştiği ve akademik başarının arttığı bilinmektedir. Ayrıca, bilginin oyun aracılığıyla aktarılmasının kalıcı öğrenmeye olumlu etkisi de bilinmektedir. Buna dayanarak sözel bilgi ağırlıklı Türk Dili ve Edebiyatı dersine yönelik kaygıyı azaltmak, öğrenci ilgisini ve akademik başarısını arttırmak için “Adım Adım Edebiyat” materyalini hazırladık. Bu materyalle dersin konu ve kazanımlarının öğretim sürecine oyun dâhil edilerek öğretilmesi amaçlanmıştır. Bu sayede öğrenciler hem yaşayarak öğrenmekte hem grup içi paylaşımlarıyla eğlenmektedir. Ayrıca başarı ve başarısızlıkla baş edebilmeyi, oyun esnasında strateji geliştirebilmeyi ve kendini güdülemeyi; oyun sürecinde karşı grubu pasif durumda beklerken sabırlı olmayı öğrenmektedir. Bilgiyi aklında tutup sonradan zihninden geri çağırması gerektiğinden bilişsel düzeyle birlikte hafıza ve algı yeteneğinin gelişmesinde de fayda sağlayan bu materyalle akademik başarılarını arttırmak, kazanımların kalıcı olmasını sağlamak, öğrenme deneyimlerini zenginleştirmek ve iletişim becerilerini geliştirmek hedeflenmiştir. Dersle, öğretmenle sınırlandırılmadan özellikle akran grubuyla yapılan etkinlikler, müfredattaki konuların öğretiminde kavramayı kolaylaştırmaktadır. Sadece öğrenilen bilgilerin tekrarına, yeni bilgilerin öğrenilmesine katkı sağlamakla kalmıyor; iletişim, girişimcilik ve sınıflandırma becerilerine de katkı sağlamaktadır. Topluluk önünde yarışmaları, kelimeleri yaratıcı bir şekilde ifade etmeleri özgüvenlerini arttırmakta; grup içi gruplar arası iletişimlerini olumlu yönde etkilemektedir. Edebiyattaki kavramları/ kişileri oyun arkadaşına anlatırken gerek oyun arkadaşı gerek rakip takımın oyuncularında yaratıcı düşünmeyi geliştirip kalıcılığı arttırdığı gözlemlenmiştir. Türk Edebiyatındaki dönemlere ait kavramlar ve yazar/ şairlerin akılda kalıcılığı nasıl artırılabilir? Öğrencilerin kelime dağarcıkları nasıl genişletebilir sorularından yola çıkarak hazırladığımız oyun için, önce öğrencilere Türk Dili ve Edebiyat dersinde öğrenirken en çok zorlandıkları ve sıkıldıkları konu başlıkları soruldu. Şu ana başlıklar belirlendi: Dil ve Anlatım, Atasözü/ Deyimler, Türkçe Sözlük, Batı Etkisinde Türk Edebiyatı, İslamiyet Öncesi ve Etkisinde Türk Edebiyatı ve Cumhuriyet Dönemi Türk Edebiyatı. Ana oyun kartı, başlıklara ilişkin soru kartları hazırlandı. Ve soru kartlarındaki kelimelerin bağlaçlar dahil eksiksiz anlatılmalı, kelimelerin eş anlamlısı kullanılabilir, başka dildeki karşılığı kullanılmamalı, atasözü-deyimler kısmında çizim yaparken kelime yazılmamalı vd. kuralları içeren yönerge hazırlandı. Okul kütüphanesinde oynanan oyun için ikişer kişilik 4 grup ya da 4 kişilik 4 grup oluşturulur. Her takımın 6 küçük 1 de büyük oyun taşı bulunmaktadır. Büyük oyun taşı, oyun tabelasında ilerlemek için; küçük oyun taşları ise her takıma verilen “pas” hakkı içindir. Kurallar hatırlatılıp oyun başlar. Oyundaki amaç, olabildiğince çok kelime anlatmaktır. Oyunun sonunda her takımın “bildiklerim” alanındaki kartların üzerindeki puanlar toplanır. En fazla puan sahibi takım oyunu kazanır. Gerek kavramların öğrenilmesi gerek dil ve iletişim becerilerinin gelişimi açısından çalışmanın amacına ulaştığı gözlemlenmiştir. Bununla birlikte kazandıkları edinimler: başarıma ve başarısızlıkla baş edebilme, oyun esnasında strateji geliştirebilme ve kendini güdülemeyi öğrenmektir. Ayrıca öğrenciler; diğer konularla ilgili – özellikle divan, halk şiiri- oyunlar hazırlamayı önermiştir. Öğretmenler Arası 3. Ulusal Özgün Öğretim Materyalleri Geliştirme Proje Yarışması yarı finalinde çalışmanın sunumu gerçekleştirilmiştir. Katılımcılara ve misafirlere bilgi verilmiştir. Ayrıca eğitim öğretim yılının başındaki seminer haftasında diğer zümrelerle materyalin hazırlık ve kullanım süreci paylaşıldı. Ders kapsamındaki diğer konu başlıklarıyla güncellenmesi ve uygulanması; eğitsel oyunu kapsayan bu materyal dijital ortama aktarılması önerilmektedir.

Keywords: Atasözü, Deyim, Sözlük, Edebiyat Dönemleri

Corresponding Author: HAVVA HAMİYET SOKULLU

EŞİM SENSİN

HAVVA HAMİYET SOKULLU, Türkiye, İstanbul

Gündelik hayatta kullanılan, dilde hâlâ yaşıyor olmasına rağmen birçok kelimenin öğrenciler tarafından bilinmediği fark edilmiştir. Bu sorunun çözümüne yönelik olarak TÜBİTAK 4006 kapsamında Dil ve Anlatım tematik alanında Eşim Sensin projesini hazırladık. Projemizin ana amacı öğrencilerin kelime dağarcığını geliştirmek ve kelime dağarcığının gelişmesine bağlı olarak dili etkili kullanmalarını sağlamaktır. Bu, öğrencilerin okuduklarını daha doğru anlamalarına ve kendilerini daha doğru ifade etmelerine de katkı sağlamaktadır. Öğrencilerin bilmediği eş anlamlı kelimeler; hazırlanan test aracılığıyla tespit edilmiştir. Kelimelerin tespitinden sonra kartların tasarımı ve üretimi gerçekleştirilmiştir. Model çalışma tamamlandıktan sonra oyun kartlarının dayanıklı olması için laminasyon yaptırılması kararlaştırılıp üretim aşaması nihayetlenmiştir. Proje çalışma grubu ile yapılan beyin fırtınası sonucunda oyunun bireysel değil grup oyunu olması kararlaştırılmıştır. Hazırlanan materyal, öğrencilere uygulanan test aracılığıyla tespit edilen kelimeleri ve kelimelerin eş anlamlılarını içermektedir. İçerdiği kelimeleri farklı olan üç ayrı set hâlinde hazırlanan oyun oynandıktan sonra ne kadar zamanda öğrenmenin gerçekleştiği ve oyunun kelime dağarcığına katkıda bulunup bulunmadığı test edilmiştir. Proje sayesinde yeni kelimeler öğrenen öğrencilerin kelime dağarcıklarında gelişme olduğu tespit edilmiştir. Gerek anlama gerek anlatma becerilerinde de gelişme sağlanmıştır. Ayrıca, farklı yollarla eşleştirme kartlarıyla oynayarak öğrenmenin daha etkili ve akılda kalıcı olduğu gözlemlenmiştir.

Keywords: Türk Dili ve Edebiyatı, Kelime, Eşleştirme, Sözcük Dağarcığı

Corresponding Author: HAVVA HAMİYET SOKULLU

BİLGİDESTEM

NURAY KALKAN ÇAKICI, Türkiye, Çanakkale

BİLGİDESTEM (Nuray KALKAN ÇAKICI nuraykalkann@gmail.com) A.ÖZET Bilgidedestem uluslararası e Twinning projesi kapsamında olup Türkiye ile Portekiz, İspanya, Polonya proje ortakları ile gerçekleştirilmiş, yenilikçi bir öğrenme projesidir. Öğrencilerimizin eğitimde STEM yöntemine teşvik edildiği, sınıf teknolojilerini güvenlik kurallarına uygun kullanmaya yönlendirildiği, yaratıcılık ve yenilikçi yaklaşımlara bakış açılarını geliştirildiği bir proje gerçekleştirildi. Projenin önceliği temel seviye STEM eğitimi gibi görünmesine rağmen kültürler arası geçişi çok iyi sağlayarak kodlama eğitimi, yabancı dil gelişimi matematik, bilim, teknoloji ve fen bilimleri yönünde öğrencileri geliştirmektedir. Projenin yaş grubu 7-11'dir. Projenin dili Türkçe ve İngilizcedir. Proje, 10 Türk ve 3 yabancı proje ortağı ile gerçekleştirilmiştir. 2020 & 2021'nin Eğitim-Öğretim yılı şubat ayı itibarıyla başlamış mayıs ayı itibarıyla sonlandırılmıştır. Proje etkinlikleri dönem boyunca eğitim müfredatına bütünleşmiş edilmiştir. Projenin, STEM eğitiminin İlkokul çağındaki çocuklarda sağlam bir STEM temelli eğitim temeli oluşturma, teknoloji becerilerini geliştirme, kültürel kodlarını dijital çağa entegre edebilme becerilerini geliştirdiği gözlemlenmiştir. Teknolojik gelişimle birçok işlem sanal mecralarda gerçekleştirildiğinden dolayı stem eğitiminin öğretim programında daha çok yer alacağı beklenmektedir. B.GİRİŞ Projemizde 21. Yüzyıl becerilerinin arasında yer alan problem çözme, karar verme, yaratıcı ve eleştirel düşünme, bilgi teknolojilerini kullanma gibi ortak beceriler yer almaktadır. Atatürk "Öğretmenler yeni nesil sizin eserinizdir". Sözüne kendimize ilke edinerek değişen çağa ayak uydurmak için projemizi hayata geçirmeye karar verdik.. Yeni dünya düzeni ile karşı karşıyayız. Bu yüzden geri dönüp baktığımızda insanlık adına üreten toplum yetiştirmenin önemini farkındayım. Üretim şekli ve hatta üretim ilişkileri oluşturarak hayatını inşa etmiştir. Bu projede dijital çağın, kültürel ortamlardan esinlenerek şekillendirilmeye çalışıldığı görülmektedir. Günümüzde teknolojinin gelişmesi ile bilim, fen ve matematik mühendislin öğrenilmesi büyük önem arz etmektedir. Bilim ve teknolojideki yenilikler ve gelişmeler hayatın her alanında olduğu gibi eğitim alanını da etkilemiştir. Öğretim yöntem ve tekniklerinin de değiştiği yada geliştiği bu dönemde Stem yaklaşımı büyük önem taşımaktadır. Öğrencilerin günlük hayattaki problemlerini çözebilmek için bilim teknoloji mühendislik matematik alanında ön bilgilerini kullanarak çözüm üretmeleri tasarımları denemeleri ve ürün ortaya koymaları konusunda sıkıntı fark edilmiştir. Yeni nesil eğitim yöntemini kullanmayan ve teknolojide gelişip üretemeyen toplumlar geri kalmaktadır. Bizde gelişmek için teknolojiyi verimli ve etkin kullanabilen teknolojinin yönlendirdiği değil yönlendiren toplumlar arasında olmak için bu projede bir araya geldik. Öğrencilerimizi bilgiyi üretmen bilgiye yön verme ve paylaşma becerileri kazandırmak için STEM eğitim yöntemleriyle etkinlikler yapmaya karar verdik. Problem çözebilme ve proje yöntemini öğrenen bireyleri desteklemek ve çalışmalarını eksiklik olacaktır. Bu amaçla proje etkinlikleri çeşitlendirilerek; STEM öğretiminin derslere nasıl entegre edileceği hususunda ve eğitim müfredatının teknoloji ile nasıl buluşturulacağı yönünde çalışmaların yetersiz olduğu düşünüldüğü için önem arz etmektedir. Kuramsal Çerçeve STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics) eğitimi fen, teknoloji, mühendislik ve matematiğin birbiriyle entegre bir şekilde öğretilmesini içeren ve okul öncesinden yüksek öğretime kadar tüm süreci kapsayan bir eğitim yaklaşımıdır. Okullarımızda öğretmenlerimiz bu konu hakkında her ne kadar bir şeyler yapmaya çalışılsada ezberci müfredatımız yüzünden eksik kaldığı görülmektedir. İlkokul öğrencilerinden oluşan proje grubunda bu projeyi yaparak teknolojiyi tüketen değil üreten bir nesil oluşturulmak istenmiştir. ' Geleceğin liderliği, öğrencilerimizi özellikle (STEM) fen, teknoloji, mühendislik ve matematik alanlarında nasıl eğiteceğimize bağlıdır '(Obama, 2010)."aslında dünyayı yöneten ülkelerin STEM eğitime çok önceden başladığını görmüş bizlerdeki ezberci eğitimden uzaklaşıp bilgiye ulaşana işleyen ve geliştiren bir nesil oluşturmak fikri ile yola çıkmıştır. Avrupa Birliği tarafından 2007 yılında yayınlanan "Fen Eğitimi Şimdi: Avrupa'nın Geleceği için Yenilenen Pedagoji" (Rocard ve ark., 2007) isimli raporda, Avrupa çapında fen ve teknoloji eğitiminin alarm verdiği ve özellikle genç bireylerin bilim, teknoloji ve matematik alanlarına olan ilgilerinin önemli düzeyde azaldığı, etkili eylem planlarının yapılmaması durumunda ise Avrupa'nın uzun soluklu yenilikçi kapasitesinin önemli düzeyde azalacağı vurgulanmıştır. İlgili raporda sadece okullardaki bilim ve teknoloji eğitimine değil, aynı zamanda toplumun yaşamını sürdürebilmesi ve çağımızın bilimsel ve teknolojik atmosferine adapte olmasını sağlayıcı bilgi kullanımı becerilerinin de üzerine önemle durulmuştur Proje Hakkında Projemiz ilkokul öğrencileriyle uyguladığımız bir stem projesidir. Projemiz 2021 ocak ayında başlayıp mayıs ayında sona eren e twinning platformu üzerinden

tanıştığımız 10 türk öğretmen ve yabancı ortaklarda yürüttüğümüz bilim teknoloji ve fen mühendislik alanlarından yararlanılarak geleceğimi bilim adamlarını yetiştirmek üzere yola çıkmıştır: Projemizin amacı; Bilim ,teknoloji , mühendislik ve matematik ön bilgilerini kullanarak tasarım yapmak . bu tasarımları yapmak için eleştirel düşünme ,planlama ve uygulamaya yapıp tasarımlarını test etme olanağı bulmak,, Teknolojiyi düzenli, verimli ,güvenli ve etkin kullanmanın yollarını öğrenmek, İş birliği ile çalışma becerisi kazanmak,, Web 2 araçları hakkında bilgi sahibi olup amacına uygun kullanmak,, Doğayı korumak ve bilinçli tüketici olmak,, Bilimsel düşünme ve problem çözme becerisini geliştirmek. Projemizde ocak ayında planladık ve şubat ayında hedeflerimize uyabilecek ortak arayışına girdik. Ortaklarımızı oluşturduktan sonra öğrenci ve öğretmen tanışma webinarları ,veli izin belgelerini tamamladık.. Mart ayında ilk konumuz olarak atık malzemeden depreme dayanıklı ev inşa etme görevini hedef edindik ve öncesinde bilir kişilerden(inşaat mühendisi ve mimarlardan) öğrencilerimize depreme dayanıklı ev yapımı için malzeme secimi konusunda yardım aldık. Öğrendiğimiz bilgiler ışığında depreme dayanıklı evimizi inşa ettik. Mart ayında bilim haftasının denk gelmesini fırsat kabul edip bilimsel deneyler yaptık. Öğrencilerin kodlamayı da öğretmek için bilgisayarsız kodlamalara başladık. Mart ayının son haftası artık malzemeden uçan araç tasarımı görevini yaptık. Tabi ki öncesinde uçak mühendisi bir arkadaştan konu hakkında bilgi edinmek için öğrenci webinarı gerçekleştirdik. Nisan ayında ilk olarak yine doğa dostu projemizde atık yağdan sabun elde etme görevini yaptık. Uygun ölçü ile sularımı kirleten atık yağı doğaya faydalı bir ihtiyaç haline getirdik. Öğrencilerimizin tasarım yönümü artırmak için dünya kitap gününde web2 araçları kullanarak tasarım yapmasını istedik. Bitkilerden boya elde edip sağlıklı boya yapımı öğrendik ve elde ettiğimiz boyalardan tişört boyadık. Mayıs ayında öğrencilerimizin bilgisayarlı ortamda üç boyut tasarım yapabilmeleri için tuncarcad programını kullanarak tasarımlar oluşturduk. Anneler günü için ışıklı kartlar hazırladık, bilgisayarlı kodlama yapıp kodlama programlarını öğrendik. Son olarak öğrencilerimizle birlikte asansör çalışması yaptık. Her ay yapılan proje çıktıları ile birlikte e book çalışmaları yaptık. Sonuç olarak sanal sergi hazırlayıp projemizi sona erdirdik. Bu şekilde atık malzemelerden ürün elde eden teknolojiyi doğru kullanan tüketedenden çok üreten iş birlikçi çalışma ve yapılandırıcı öğrenme yöntemini öne çıkaran öğrenciler yetiştirdik. Sonuçlar 1.Projemizle hedeflediğimiz tüm kazanımlara ulaştığımızı anket sonuçları ve proje sonu padlet görüşleri göstermektedir. 2.Öğrencilerimiz Bilgi deSTEM projesi ile ortak okul akranları ile işbirliği içinde çalışmış ve doğa dostu tasarımlar yaparak üretmenin keyfini yaşayabilmiştir. Zor ve imkansız görünen konularda ön yargılarından uzaklaşan öğrenciler STEM eğitim yöntemi ile ön bilgilerini bütünleştirip sentez ve değerlendirme yapmış, teknolojiye yön veren bireyler olma yolunda önemli adımlar atmıştır. 3.Teknolojiyi güvenli kullanma yöntemlerini öğrenen öğrencilerimiz,kodlama ve 3d tasarımlar yaparak etkin üretime dahil olabilmıştır. 4.Web20 araçlarını kullanmanın gereği ve kolaylığını yaşayan öğrenciler daha istekli bir şekilde teknolojik tasarımlar yapmıştır. 5. Tüm tasarımları geri dönüşüm malzemeleri kullanarak yapmış ve doğayı koruyan bilinçli bir gelecek için gerekli adımları atmış ve bu yolda akranlarına örnek olmuştur. 6.Problem çözmenin sadece matematik değil hayatın kendisi olduğunu öğrenen öğrencilerimiz,düşünmeyi ve üretmeyi öğrenmiş,beyin fırtınası akran öğrenme yollarıyla yeni tasarımlar yapmıştır.Bilimsel düşünme yöntemini ve önemini öğrenen öğrenciler proje ve ürün odaklı eğitim yöntemini deneyerek, uygulayarak kavramıştır. 7.Projemiz ile sadece öğrencilerimiz değil velilerimiz de bilinçlenmiş ve öğrenmenin yaşı olmadığını görüp üretime katkıda bulunmaya isteklenmiştir. 8.Projede STEM yöntemini bilmeyen ya da kodlama ile tanışmamış ortak öğretmenlerimiz de kendilerini geliştirmiş, öğrencileri ile birlikte öğrenmenin keyfini yaşamıştır. 9.Projemizde tüm paydaşlar işbirliği içinde çalışarak STEM temelli eğitim yöntemiyle üretime istekle katkıda bulunmuştur. Tüm bu tespitlerin nesnelliği proje ürün ve değerlendirme kanıtlarında mevcuttur. 1. Yaygınlaştırma a. Projemiz sayesinde şuan başka bir STEM projesinde öğrencilerimiz birlikte aktif olarak çalışmaktayız. b. Okulumuzdaki ve ilçemizdeki diğer sınıf öğretmenlerinin STEM eğitimi sadece ortaokulda olur algısı bitirip özel eğitim anasınıfından başlayarak tüm sınıflarda deneyimledikleri görülmektedir. 2. Görünürlük a. Proje boyunca öğrencilerin üretmiş olduğu ürünlerle proje sergisi gerçekleştirdik. b. Okulumuz sitelerinde yapılan ürünler paylaşıldı. 3. Mesleki gelişim a. Proje öğretmenlerin mesleki gelişiminde yeni öğretim yöntem, teknik ve araçlarını kullanma becerisinin gelişimine katkı sağladı. Ortaklarımızdan STEM eğitimine ve kodlamaya hakim olmayan öğretmenlerimiz bu yöntemi öğrenmiş oldu.bilimsel düşünen deneyci öğrenmeyi ,bilgiyi bulan araştıran eğitim modelini öğretmenler olarak mesleki gelişim sağladık. 4. Ödülle a. Tüm Türk ortaklarımız projeden ulusal e twinning kalite etiketi aldı. Yabancı ortaklarımız aktif çalışmasına rağmen projeyi çok beğendiklerini fakat kalite etiketi için yapmadıklarını öne sürerek kendi ülkelerinde başvuruda bulunmadılar ve bu sebepten dolayı Avrupa kalite ödülünden mahrum kaldık. Öneriler Projemizi değişen dünyaya ayak uydurmak amacıyla gerçekleştirildik ilk girdilerl: kodlamayı bilmeyen, stem eğitimine hakim olmayan, atıkların geri dönüşebileceği gerçeği kabul etmeyen öğretmen ,veli ve öğrencilerimiz proje sonunda bilgisayarlı ve bilgisayarsız

kodlamaya hakim, STEM eğitimi hakkında fikir edinmiş, atıkları geri dönüştüren bireyler haline gelmiştir. Projemiz kısa bir süre de çok farklı hedefler gerçekleştiği için biraz yorucu olmuştur her hafta gerçekleşen etkinlikler güzel sonuçlar elde etsek de bu projeden yararlanmak isteyen meslektaşlarımız daha uzun vadeye yayarak projeyi uygulamaları tavsiye edilir. Kaynakça Kurnaz, A.,(2013). Üstün zekâlı ve yetenekli öğrencilerin değer algılarının betimsel bir analizi. Değerler Eğitimi Dergisi, 11(26), 185-225. *Şahin, A., Ayar, M. C. ve Adıgüzel, T. (2014). Fen, teknoloji, mühendislik ve matematik içerikli okul sonrası etkinlikler ve öğrenciler üzerindeki etkileri. Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri, 14(1), 297-

Keywords: STEM, KODLAMA

Corresponding Author: NURAY KALKAN ÇAKICI

İŞİTME ENGELLİLER İÇİN ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK UYGULAMALI DERS KİTABI

BURHAN TURGUT TURGUT, Türkiye, Kastamonu - HAKKI MÜNİP BUYAN, Türkiye, Kastamonu

Bireysel öğrenmedeki en büyük etken kişilerin kendi kendilerine okuyarak belirli yargılara ulaşmaları ve bunu kalıcı hale getirmeleridir. Bu anlamda okuma becerisi öğrenmenin ön koşulu sayılabilir. Fakat işitme engeli olan bireyler bu engellerinin seviyesi ile orantılı olarak bu yetilerini hem daha yavaş hem de daha düşük seviyede geliştirdikleri yapılan araştırmalar sonucu gözlemlenmiştir. Bu bağlamda çalışmamızdaki temel amaç var olan kitaplara entegre edilebilecek, işitme engellilerin eğitiminde kullanılacak tasarruflu bir eğitim aracı oluşturmak. Bunu sağlamak için Artırılmış gerçeklik ile ders kitaplarını birleştirmek amaçlanmıştır. Bu sayede mevcut ders kitaplarında kullanılacak sistem ile işitme engellilerin eğitiminde tasarruf sağlanacaktır. Bu çalışmayı gerçekleştirmek için Millî Eğitim Bakanlığı tarafından dağıtılan ders kitapları ile Dijital Oyun Tasarım programı olan Unity ve Vuforia eklentisi kullanılmıştır. Yapılan değerlendirmelerde ortaya çıkan ürünün gerek öğretmenin işini kolaylaştırma gerekse işitme engelli öğrencinin akademik başarısını artırma yolunda önemli olduğu görülmektedir. Diğer bir önemli husus ise tüm özel gereksinimler için ayrı kitaplar ve öğretim programları hazırlamak yerine en azından işitme engelliler için mevcut ders kitapları kullanılarak tasarruf sağlanmaktadır. Gelecekte sanal ve artırılmış gerçeklik uygulamalarının kullanım oranı arttığında dahi bu tip eğitim materyallerinin önemli olduğunu düşünülmektedir.

Keywords: Artırılmış Gerçeklik, İşitme Engelliler, Ders Kitabı, Unity

Corresponding Author: BURHAN TURGUT

PETROL OFİSİNDEN İYİ ÖRNEKLER

ÜMİT DURSUN, TÜRKİYE, BATMAN

Okulumuzda Eğitimde İyi Örnekler Projesi kapsamında öğretmenlerimiz tarafından; Zeka oyunları ve eğitsel oyunlar kitapçığı Değerli Hikayeler Bahçe Oyun Alanları Çizimleri Zeka Ve Akıl Oyunları Sınıfı Açık Hava Sineması Ve Keman Dinletisi Anneyim Babayım Haftada Bir Gün Okuldayım Satranç Turnuvası Okul Koridorları Monitör Gösterimi Türk Kızılayı Kan Bağışı Kampanyası Yapıldı. Okulumuzun bulunduğu bölge sosyo ekonomik olarak düşük ve göç alan bir bölge. Velilerimiz ve öğrencilerimizin sosyal aktivitelere ulaşma imkanları kısıtlı. Öğrencilerimizde eğitici oyun kurma, oynama, oyunun kurallarına ve yönergelerine uyma becerilerinin eksik olduğu gözlemlendi. Öğrencilerimizin yaşlarına uygun masal ve hikaye kitaplarına erişimi kısıtlı. Buna bağlı olarak kitap okumaya ilgilerinin az olduğu gözlemlendi. Okulumuzda gözlemlediğimiz tüm bu sorunların ışığında okulumuz öğretmenleri ve Rehberlik Servisiyle bir araya gelerek çalışmalarımıza başladık. Bu projedeki amacımız dezavantajlı bölgede bulunan velilerimizin ve öğrencilerimizin gerçekleştirdiğimiz etkinliklere katılımıyla olumlu sosyal beceriler kazandırılması.

Keywords: PETROL OFİSİ, İYİ ÖRNEKLER, PROJE, BATMAN, İLKOKUL

Corresponding Author: UMİT DURSUN

DÂHİCE FİKİRLER PROJESİ

BAYRAM ALİ ÇELİK, Türkiye, KONYA

Dâhice Fikirler Projesi'nin amacı; çözüm, gelişim, yenilik, buluş, icat ve proje odaklı bilimsel ve inovatif düşünüş biçimini geliştirmek, gençlerimizi küçük yaştan itibaren bu yönlü düşünmeye, fikir üretmeye teşvik etmek, inovatif düşünen ve fikir üreten genç dâhileri keşfetmek ve ödüllendirmektir. Okulumuz bünyesinde bu genç dâhilerden bilimsel araştırma, inovasyon, teknoloji, STEM eğitimi ekip ve takımları oluşturmak, bu ekip ve takımlara 21.yy becerileri bağlamında çalışma imkân ve ortamı sunmak, okulumuzu bir bilim, teknoloji ve inovasyon merkezi haline getirmektir. Proje esas itibarı ile dört aşamadan oluşmaktadır: 1- İlkokullarda bilimsel araştırma sonuçları ve teknolojik ürünlerin sergilendiği stantların açılması 2- Kurumumuz tarafından ilçe genelinde ortaokul öğrencilerine yönelik "inovatif fikir yarışması" düzenlenmesi 3- Fikir yarışmasına katılan gençleri okulumuza öğrenci olarak kazandırarak bu öğrencilerden bilimsel araştırma ekipleri, proje ve çalışma takımlarının oluşturulması, bu ekip ve takımlara çalışma imkân ve ortamı sağlayarak mentorluk edilmesi 4- Ulusal ve uluslararası bilimsel araştırma, teknoloji, inovasyon yarışma ve festivallerine katılım sağlanması, patent/faydalı model başvurularının yapılması, öğrencilerin üniversite öğrencileri ve akademisyenlerle işbirliği içinde çalışmasının sağlanması Dâhice Fikirler Projesi; "etkin öğrenme, aktif okul" yöntemleri bağlamında oluşturulmuş, 21.yy becerilerinin gençlerimize küçük yaştan itibaren kazandırılması için ilkokuldan üniversiteye kadar eğitim öğretim hayatının tamamını "inovasyon, fen, matematik, mühendislik, teknoloji ve bilimsel araştırma" üzerine kurgulayan bir süreç yönetimi projesidir. Proje kapsamında planlanan bütün çalışmalar Seydişehir ilçesinde 2019 yılından itibaren uygulanmış ve projede hedeflenen sonuçlar 2020 yılından itibaren alınmaya başlanmıştır. Dâhice Fikirler Projesi kapsamında 2019-2021 yılları arasında yapılan çalışmalar sonucunda elde edilen başarılar: MEB DÖGM Ar-Ge Ve Projler Daire Başkanlığı tarafından düzenlenen "Başarılı Örnekler Sergisi"nde "Ar-ge ve Projeler" tematik alanında Türkiye ikinciliği kazanmış, Milli Eğitim Bakanlığı tarafından tanıtım videosu çekilmiş ve "Başarılı Örnekler" kitabında yer almıştır. Okulumuz, 17 Ekim 2021 tarihinde düzenlenen "Başarılı Örnekler Sergisi"ne katılan on beş okuldan biri, "Genç Dostu Şehirler Sergisi"ne "Bilim ve Teknoloji" teması ile katılan beş okuldan biri olmuştur. Proje kapsamında oluşturulan altı teknoloji takımından biri olan Hezarfenogulları İnsansız Hava Araçları Takımı, TÜBİTAK Liseler Arası İHA Yarışmasında 2020 ve 2021 yıllarında finale kalmış, 2020 yılında Türkiye 13.sü olmuş, TEKNOFEST 2020 ve TEKNOFEST 2021'e katılma hakkı elde etmiştir. Proje kapsamında oluşturulan bilimsel araştırma ekiplerinde on bir ekip, çalışmalarını tamamlayarak TÜBİTAK 2204 A Bilimsel Araştırma Projeleri başvurusunda bulunmuştur ve bütün başvurular kabul edilmiştir. Ayrıca çalışma görselleri oluşturularak sergilenmiştir. Proje kapsamında oluşturulan inovasyon ekiplerinin çalışmaları neticesinde "Patentle Türkiye Yarışması" kapsamında patent/faydalı model başvurusu yapılmıştır. İklim değişikliği ve kuraklık ile mücadele kapsamında çözüm üretmeye çalışan öğrencilerimizin hazırladıkları "Akışına Bırakmayın" isimli proje Çevre, Şehircilik ve İklim Değişikliği Bakanı Sayın Murat Kurum tarafından takdir edilmiş ve Konya'da yaptığı bir konuşmasında gençlerin bu çalışmasından övgü ile söz etmişlerdir. Projenin çağın eğitim ihtiyaçlarına uygun olması ve proje kapsamında yürütülen faaliyetler ile elde edilen başarılı sonuçların kurum için çağın ötesinde bir eğitim anlayışını yansıtıyor olması ve bütün bunların somut verilerle görünür halde sunulması projenin en güçlü yanlarıdır. Her ilçede, bir ya da birkaç eğitim kurumunun işbirliği ile uygulamaya konularak yaygınlaştırılabilir. Böylelikle hem bu eğitim kurumları bölgenin en nitelikli, 21.yy becerileri bağlamında en başarılı ve lider kurumları olarak görülecek hem de bölgenin genelinde eğitim öğretim kalitesi artacaktır.

Keywords: İNOVASYON, BİLİMSEL ARAŞTIRMA, STEM EĞİTİMİ

Corresponding Author: BAYRAM ALİ ÇELİK

KELİME AĞACI

HASAN TURGAY ÖZÇELİK ÖZÇELİK, Türkiye, Bursa

KELİME AĞACI Özet Türkçe eğitimi; anlama, anlatma ve dilbilgisi etkinliklerinin eşgüdümüyle gerçekleşmektedir. Anlama, okuma-dinleme; anlatma, konuşma-yazma etkinliğini kapsarken dilbilgisi ise dilin akıcılığını, kurallara uygun sözcük seçimini ve kullanımını kısaca dilin bilgisini işler. Günümüzde duygu ve düşünceleri hatasız olarak dile getirmek önemli bir sorun olarak karşımıza çıkmaktadır. Güzel ve etkili bir konuşma ve yazı için dilbilgisi etkinliğinin önemi daha da artmaktadır. Dilbilgisi, konuşma ve yazma becerilerini geliştirebildiği gibi bireyde okuma hevesi uyandırarak arttırır. Becerinin doğru zamanda ve yerde verilmesi ana dil açısından değer taşımaktadır. Bu bakımdan diğer etkinliklerin tam anlamıyla kazandırılması son derece önemlidir. Dilbilgisi diğer bilgilerden farklı olarak kazandırılmalıdır. Fen ya da matematik derslerinde verilen kurallarla kazandırılması düşünülen yaklaşımlarla verilmemelidir. Bu yaklaşım, son derece sıkıcı ve öğrenme isteğini azaltıcı bir neden olarak gösterilebilir. Zira kurallar amaç değil dil öğretimini düzenleyen ve aralarında ilgi kuran bir mekanizma olup bağlantıyı kuran bir araçtır. Bu nedenle dilbilgisi etkinliğinin kazandırılması ezber yönteminde uzaklaştırılarak verilmeye çalışıldığı zaman daha fazla verim elde edileceği düşünülmektedir. Öğrencilerin dil becerilerini geliştirmek, öğrenilenlerin kalıcılığı arttırmak, eğlenerek öğrenmelerini sağlamak için kelime öğretimiyle ilgili eğitsel oyunlara ihtiyaç vardır. Kelime oyunlarının amacı kelime dağarcığını, eğlenerek geliştirmeye çalışmaktır. Oyun ve görsel materyal temelde bir öğrenme etkinliğidir ve öğrencilerin derse yönelik ilgisini arttırır. Anahtar Kelimeler: Kök, ek, yapım, çekim, kelime, materyal, oyun Giriş Problem Durumu Türkçe derslerinde kelime, atasözü ve deyim öğretimi, metin okuma anlama çalışmaları sırasında yapılmaktadır, bu kelimelerin ve kelime gruplarının öğrenilmesi, kalıcı olması için eğitici oyun çalışmaları genellikle yapılmamaktadır. Kelime dağarcığını geliştirmenin en verimli ortamı Türkçe dersleridir. Türkçe dersinde yapılan sözcük dağarcığını zenginleştirme çalışmaları, öğrencilerin hem dili iyi kullanmalarını hem de düşünce geliştirmelerini sağlar. Dil öğrenmek düşünmeyi öğrenmekle aynıdır, çünkü düşünce dilin ürünüdür. Kelime dağarcığının, dil ile ilgili olan gramer, fonoloji, morfoloji vb. konuların öğretilmesinde de önemli bir yeri vardır.” (Karatay, 2007: 146). Öğrencilerin dil becerilerini geliştirmek, öğrenilenlerin kalıcılığını arttırmak, eğlenerek öğrenmelerini sağlamak için kelime öğretimiyle ilgili eğitsel oyunlara ihtiyaç vardır. Kelime oyunlarının amacı kelime dağarcığını, eğlenerek geliştirmeye çalışmaktır. Oyun temelde bir öğrenme etkinliğidir ve öğrencilerin derse yönelik ilgisini arttırır. Oyun ve görsel materyalle öğretimin çocukların ilgisini fazlasıyla çektiği bilinmekle birlikte Türkçe öğretiminde eğitici oyun ve görsel materyallerin çok fazla olmaması böyle bir oyun geliştirme fikrini ortaya çıkarmıştır. Araştırmanın Amacı Bu projenin amacı; ders materyalleri ve oyunları birleştirerek öğretimi kolaylaştırmakla ilgili öğrencilerin görüşlerini belirlemektir. İlgili Araştırmalar Öğretim materyalleri, öğrenme süreci içerisinde öğretmen tarafından değişik ortamlarda öğrencilere sunulan araçlardır. Bu araçlar; basılı materyaller, fotoğraflar, maketler, gibi ilk bakışta anlaşılır nesnelere olabileceği gibi içeriğine erişmek için daha yüksek teknolojiye gereksinim duyan ses kasetleri, videolar, CD’ler, internet sayfaları, çeşitli yazılımlar gibi ortamlarda da sunulabilir. Bir öğretme etkinliği ne kadar çok duyu organına hitap ederse öğrenme daha iyi daha kalıcı ve daha izli olmakta, unutmada daha geç olmaktadır. Öğrenilenlerin % 83’ü görme, % 11’i işitme, % 3,5’i koklama, % 1,5’i dokunma ve % 1’i tatma yaşantıları yolu ile öğrenilmektedir. Bir araştırmanın sonuçlarına göre de, zaman faktörü sabit tutulduğunda insanlar; okuduklarının %10’unu, işittiklerinin %20’sini, gördüklerinin %30’unu, görüp işittiklerinin %50’sini, söylediklerinin %70’ini, yapıp söylediklerinin de %90’ını hatırlamaktadırlar. Böylece öğrencideki özgüvenin ortaya çıkması sağlanmalıdır. Küçük parçalardan büyük parçalara doğru gidilerek, kurallar basitleştirilmeli, öğrenenin daha kolay anlamasını sağlamalıdır. Bu yolla önce örnek verilerek bireyin örnekten kural çıkarılmasına ön ayak olmalıdır. Öğrencilerin problemleri olduğu kurallar ele alınırken çıkış noktası bol örnekler olmalı ve pratiğe yer verilerek, uygulamaların beceri haline gelmesi sağlanmalıdır. Bu bakımdan dilbilgisi, tümevarım yöntemiyle verilmeye çalışılmalıdır. Öğrencilerin öğrendiklerini daha iyi anlayabilmeleri için sınıf ortamında daha çok eğitim aracının kullanımı önem taşımaktadır. Günümüz sınıf ortamında görsel ve işitsel araçlar ön plana çıkmaktadır. Bu anlamda kalıcı öğrenmenin gerçekleşmesi için daha çok duyu organına ulaşan görsel ve işitsel araçlarla oluşturulacak öğrenme ortamlarına başvurmak kaçınılmaz bir ihtiyaçtır (Dursun, 2006). Eğitim araç ve gereçleri, ders kitapları eğitim ortamının, öğretime etkinlik kazandıran unsurlarıdır. Öğrenciye göre ve nitelikli ders kitapları ile eğitim araçlarının öğrencinin uyararı algılamasını

kolaylaştırması (uyaranın oluşturduğu duyunun çok yönlü, dikkat çekici ve mutluluk verici olması gibi) öğrenme güdüsünü arttırıcı olması ve öğrencinin geçmiş yaşantılarıyla anlamlı örüntüler kurarak onun düşünme ve üretme gücüne katkılar yapması beklenir (Bilgen, 1994). Bu durumda, öğrenci merkezli eğitim anlayışı ile aktif öğrenme temelli hazırlanan öğretim etkinlikleri esnasında eğitimciler, araç-gereçlerle sınıflarını zenginleştirebilirler. Ornstein ve Lasley (2000) Özellikle söküp takılabilen, bundan dolayı iç detayların görünebilmesini sağlayan, önemli detayların renk kullanarak vurgulandığı modeller öğrencilere, gerçek eşyaların sağlayamayacağı öğrenme tecrübeleri sağlayabilir (Yalın, 2001,128) Yöntem Bu çalışmada nitel veri toplama ve analiz yaklaşımları kullanılmıştır. Nitel araştırmayı; gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamında gerçekçi ve bütüncül bir şekilde ortaya konulmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği bir araştırma olarak tanımlanmıştır. Araştırmada uygulama sonunda yarı yapılandırılmış görüşme ile öğrenci görüşleri alınmış, nitel veriler toplanmıştır. Materyal ve Oyunun geliştirilmesi Nasıl bir materyal ve oyun tasarlayabileceğimiz konusunda doküman incelemeleri yapılmış ve yapılan çalışmalar incelenmiştir. Ortaokul düzeyinde bir materyal ve oyun hazırlanmıştır. Hazırlanan ilk örnek geliştirilmeye uygundur. İlk etapta belirli kök ve ekler temel alınmıştır. Bu materyal ve oyun daha sonra ortaokul düzeyinde farklı öğrencilerle (5.6.7.8.sınıf/ toplam 35 kişi) uygulamalar yapılmıştır. Uygulamalarda görülen aksaklıklar tekrar değerlendirilip, düzeltilmiştir. Materyal ve Oyun Açıklaması: Hazırladığımız proje materyal ve oyun olmak üzere iki amaca hizmet etmektedir. İlk aşama ders anlatımında kullanırken, ikinci aşamada özellikle dersi renklendirmek ve etkinliğin anlaşılıp anlaşılmadığını anlamak için oyun tekniği kullanılmıştır. Böylece yaparak ve yaşayarak öğrenme modeliyle bir etkinlik gerçekleştirilmiş olacaktır. Ders materyali: ağaç figürü ile temsil edilmiştir. Ağaçta kök (isim ve fiil kök) dallar ise: (yapım ve çekim eki) sembolize edilmiştir. Bunları öğrencilerin kolay ayırt edebilmeleri için farklı renkler kullanılmıştır. Oyun etkinliğin ikinci aşamasıdır. Oyun ders tam olarak kavratıldıktan sonra gerçekleştirilecektir. Burada öğrencilerden aşağıdaki konularda bilgi sahibi olmaları beklenmektedir: 1- kökleri ayırt edebilmek. (Fiil ve isim) 2- Yapım eklerini ayırt edebilmek (isimden isim-isimden fiil- fiilden fiil-fiilden isim). 3- çekim eklerini ayırt edebilmek. Oyunda tüm kök ve ekler renksiz olarak oynanacaktır. Veri Toplama Aracı Araştırmada kullanılan veriler; bu konuda yapılmış akademik çalışmalar ve internet ortamından elde edilen bilgilerden oluşmaktadır. Materyal ve oyun geliştirme sürecinde konuyla ilgili literatür taraması tekniği kullanılmıştır. Materyal ve oyun hakkında öğrencilerin görüşlerini belirlemek amacıyla yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Görüşme formunda şu sorular yer almıştır: 1.Ders materyali ve oyunu dil becerilerine katkısı açısından değerlendiriniz 2.Ders materyali ve oyununun Türkçe derslerinde kullanılmasına ilişkin değerlendirmeleriniz. 3.Ders materyali ve oyunu anlama düzeyi açısından değerlendiriniz. (1-5 puan arasında) 4.Ders materyali ve oyunu eğlence düzeyi açısından değerlendiriniz. (1-5 puan arasında) Verilerin Analizi Verilerin analizinde içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. Görüşme formunda öğrencilere yöneltilen sorular dikkate alınarak yorumlama ve düzenleme yapılmıştır. Öğrenciler ile yapılan görüşmelerin kaydı tutulmuştur. Görüşmelerden elde edilen veriler kodlama yapılarak, sınıflandırılmıştır. Araştırmada öğrencilerin görüşlerinden birebir alıntı yapılarak geçerliliği sağlanmıştır. Sonuç olarak her bir katılımcının konu hakkındaki görüşlerinin yansıtıldığı tablolar oluşturulmuştur. Bulgular **ETKİNLİĞİN TÜRKÇE DERSİNDE KULLANILMASINA İLİŞKİN ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİ KATILAN ÖĞRENCİ SAYISI: 35** Materyal ve Oyunların Eğitimdeki Yeri ve Önemi ile ilgili bulgular 1. Çoklu öğrenme ortamı (işitme, görme, söyleme, yapma) sağlayarak kalıcılığı sağlar. 2. Çoklu öğrenme ortamı sağlaması sayesinde öğrenmede gerçek yaşantılar sağlar. 3. Öğrencilerin bireysel ihtiyaçlarını karşılamalarına yardımcı olurlar. 4. Öğrencinin ilgi ve dikkatini artırır. 5. Hatırlamayı kolaylaştırır. 6. Soyut kavramları (öğrenmeleri) somutlaştırır. 7. Güvenli gözlem yapma imkânı sağlarlar. 8. Alıştırma ve tekrar yapma imkânı sağlarlar. 9. Farklı zamanlarda birbirleriyle tutarlı içeriğin sunulmasını sağlarlar. 10. İçeriği basitleştirerek anlaşılmasını kolaylaştırır. 11. Zamandan tasarruf sağlarlar. Yani öğrenme zamanını kısaltır ve verimliliği yükseltir. Sonuç ve Tartışma Bu çalışmada köklerden yapım ekleriyle yeni kelimeler türetilmesi ile ilgili eğitsel bir materyal ve oyun geliştirip öğrencilerin bu materyal ve oyunla ilgili görüşlerini belirlemek amaçlanmıştır. Böylece geliştirilen materyal ve oyun öğrencilerin görüşleri doğrultusunda değerlendirilmiştir. Öğrenciler geliştirilen materyal ve oyunun öğrencilerin dil becerilerini, kelime hazinesini geliştireceğini ayrıca eğlenerek öğreneceklerini ifade etmişlerdir. Öğrenciler oyunda eğlendiklerini, derslerde aktif katılım göstermelerinde ve derse karşı olumlu tutum geliştirmelerinde oyunun etkili olabileceğini belirtmişlerdir. Ayrıca öğrenciler etkinliği ve oyunu zor bulmamış ve çok eğlenceli olarak değerlendirmişlerdir. Eğitsel oyunlarla kelime hazinesini geliştirme öğretimi konusunda yapılan çalışmalara bakıldığında benzer sonuçlara ulaşıldığı görülmektedir. Bu sonuçlara göre geliştirilen materyal ve oyun Türkçe derslerinde kullanılabilir. Türkçe dersinin diğer konuları için de benzer oyunlar oluşturulabilir. Oyunlar, bütün öğrencilerin rahatça anlayıp etkin katılımlarını

sağlayabilecek düzeyde tasarlanmalıdır. Oyunun kuralları sınıftaki herkesin katılımına izin verebilmelidir. Böylece eğitici oyunlar eğlenceli ve kalıcı öğrenimi destekleyecektir. Öneriler Oyun ve fiziki etkinlikler dersinde öğrencilerin farklı alanlardaki başlangıç, gelişim ve ulaştıkları düzeyleri belirlemek için öğretmenler öncelikle yapılandırılmış formlar kullanarak gözlem yapmalı ve bu gözlemleri zaman zaman tekrarlayarak, öğrencilerin gelişim ve ulaştıkları düzeyleri belirlemelidirler. Temel hareketler ile ilgili yapılacak gözlemlerde ve hazırlanacak gözlem formlarında fiziksel etkinlik kartlarının “öğrenme anahtarı” bölümleri öğretmenlere yardımcı olacaktır. Ayrıca, kartlarda bulunan “değerlendirme ve iyileştirme” bölümleri süreç içerisinde öğrencilerin farklı alanlardaki gelişimlerini belirleyebilmek açısından öğretmenlere yol göstericidir. Düzey belirleme, yetiştirme ve biçimlendirme amacıyla yapılacak değerlendirmelerde; öğretmenler görselliği öne çıkan eşleştirme tipi ölçekler, öz ve akran değerlendirme formları, rubrikler, grup değerlendirme formları, yapılandırılmış oyun formları ve kısa cevaplı sorular vb. ölçeklerden yararlanabilirler. Kaynaklar: Selami ALTAY, Milli Eğitim Dergisi, S: 147, (Temmuz-Ağustos-Eylül 2000), s. 47. 2 Fethi TURAN, Milli Eğitim Dergisi, S: 155-156, (Yaz-Güz 2003), s. 193 3 Şevket TÜRKİLMAZ, Özel Öğretim Metotları I, Ankara Yarı Açık Cezaevi Mat., Ankara 1969, s.60 Cahit KAVCAR ve D., Türkçe Öğretimi, Engin Yay., Ankara, s.74. 5 Cemal YILDIZ, Ana Dili Öğretiminde Çağdaş Yaklaşımlar ve Türkçe Öğretimi, PegemA Yay., Ankara 2003, s.108 6 Emin Özdemir, Türkçe Öğretimi Kılavuzu, Alfa ve Aka Yay., s.232 7 Recep NAS, Türkçe Öğretimi, Ezgi Yay., Bursa 2003, s.213 Cemiloğlu, a.g.e., s. 168 13 Öz, a.g.e. s. 259 14 Demirel, a.g.e., s. 76-78 15 Nas, a.g.e., s. 215 Dursun, F. (2006). “Öğretim Sürecinde Araç Kullanımı”. İlköğretmen Dergisi. Sayı 1. s.:8-9 Bilgen, H.N. (1994). Çağdaş Demokratik Eğitim. Ankara: MEB Yayınları. Ornstein, A. C., ve T. J. Lasley. (2000). Strategies for Effective Teaching. Third Edition. USA: The McGraw-Hill Companies. Yanpar Şahin, Tuğba ve Yıldırım, Soner (1999). Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme, Anı Yayıncılık, Ankara Yalın. Halil İbrahim (2001). Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme, Nobel Yayıncılık, (4. Baskı), Ankara Pangrazi, D. (2007). Dynamic physical education for elementary school children (15th ed.). San Francisco: Pearson, Benjamin Cummings. Beaumont, G. (1997a). Physical education: Curriculum bank key stage one, Scottish levels A-B. Warwickshire: Scholastic Ltd. Beaumont, G. (1997b). Physical education: Curriculum bank key stage two, Scottish levels C-E. Warwickshire: Scholastic Ltd. Karatay, H. (2007). Kelime öğretimi. Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi, 1, 141-153. Özcan, T. (2001). İlköğretim Türkçe Öğretiminde Oyunla Öğretim Yöntemi ve Uygulamalar, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum. <http://www.igdir.edu.tr/Addons/Resmi/announc/4691/materyal.tasarimi.%20%C3%96ZET.pdf>

Keywords: : Kök, ek, yapım, çekim, kelime, materyal, oyun

Corresponding Author: HASAN TURGAY ÖZÇELİK

MATEMATİKSEL SEMBOLLERLE KLAVYE ÜZERİNDE ŞİFRELEME

MURAT ÇELİK, TÜRKİYE, BATMAN

Bu araştırmanın amacı, “klavyede matematiğin dört işlem sembolleriyle şifreleme yöntemi” kullanılarak günlük hayatımızda çokça yer alan şifrelerin akılda kalmasını kolaylaştırmak ve güvenilirliğini artırmaktır. Bilgisayar ve akıllı telefonlar üzerinden internete giriş yaptığımız birçok uygulama mevcuttur. Bu uygulamalar için çoğu zaman aynı şifreyi veya nispeten akılda kalması kolay daha basit şifreleme yapma eğilimindeyiz. İnternet aramasında insanların en çok önemli tarihler veya basit ardışık rakamların kullanıldığını görmekteyiz. Literatür taramasında ise şifreleme için daha önceden pi, asal sayılar, geometrik şekiller ile şifreleme yöntemlerden yararlandığı görülmüştür. Hayatımızda bu kadar yer edinen ve gizli bilgilerimizin yer aldığı internet siteleri/uygulamalarda kendimizin belirlediği şifrelerimizi daha güvenilir ve akılda kalıcı hale getirmek matematik ile nasıl mümkün olabilir mi sorusuyla araştırma konusu olarak belirlenmiştir. Bu araştırma projesinde sekiz katılımcı ile görüşme yapılarak bazı web siteleri ve uygulamalarda kullandıkları şifreleri nasıl belirledikleri sorulmuştur. Katılımcıların yanıtlarından matematiksel sembollerin kullanılmadığı fark edilmiştir. Hem literatür hem de katılımcı görüşmelerine matematiksel sembollerin kullanılmadığı ve burada bir boşluğun olduğu görülmüştür. Araştırma sonunda matematiğin dört işlem sembolleri kullanılarak klavye üzerinden daha etkili bir şifreleme yapılabileceği ve tek bir şifreleme ile şifreler arasında kaybolmayı/unutmayı en aza indireceği bu projede ortaya çıkarılmıştır. Proje bulguları göstermiştir ki klavye üzerinden dört matematiksel işlem sembolü (+,*/) ile ve iki seviye olarak çok rahat bir biçimde kişisel şifreleme yapılabilmelerine olanak sağladığı gösterilmiştir.

Keywords: Matematik, Dörtişlem, Sembol, Klavye, Siber Güvenlik

Corresponding Author: MURAT ÇELİK

PULSE: PURSUING LEARNING SEQUENCES IN MEDIA LITERACY

MURAT ÇELİK, Türkiye, Batman - SELÇUK GÜRLEKOĞLU, Türkiye, Manisa
KEVSER SEVİNÇ, Türkiye, Batman - CARMELITA IUVARA, İtalya, Sicilya

Bu bildirinin amacı öğrencilerde medya okuryazarlığı üzerinden web2 araçları kullanarak yabancı dil becerilerinin disiplinler arası bir yaklaşımla nasıl geliştirilebileceğini göstermektir. Pulse projesiyle öğrencilerin kendi kendine öğrenme ve işbirlikçi çalışma becerileri özgün dört temel Pulse modülüyle geliştirilmiştir. Her Pulse modülü bir araştırma, bir konferans, bir çalıştay ve bir quizden oluşmaktadır. Detaylandırırsak Pulse I araştırma bölümünde medya ve dil, konferans bölümünde medya ve aşklar, çalıştay bölümünde medya ve başlıklar, quiz bölümünde ise araştırma, konferans ve çalıştaydan oluşan online quiziz ile öğrenme eğlenceli bir hale getirilmiştir. Pulse II araştırma bölümünde iki haberden hangisinin yalan olduğunu tespit etme, konferans bölümünde medya ve sözcükler, çalıştay bölümünde dezenformasyonlu ve dezenformasyonsuz iki haberin oluşturulması, quiz bölümünde ise araştırma, konferans ve çalıştaydan oluşan online quiziz ile öğrenme eğlenceli bir hale getirilmiştir. Pulse III araştırma bölümünde medyayı kullanım biçimleri, konferans bölümünde yalan haberden kendini koruma yolları, çalıştay bölümünde slogan ve logo analizi, quiz bölümünde ise araştırma, konferans ve çalıştaydan oluşan online quiziz ile öğrenme eğlenceli bir hale getirilmiştir. Pulse IV araştırma medyanın kelebek etkisi, konferans bölümünde iki kamu spotunun karşılaştırılması, çalıştay bölümünde medyayı kullanım tercihleri, quiz bölümünde ise araştırma, konferans ve çalıştaydan oluşan online quiziz ile öğrenme eğlenceli bir hale getirilmiştir. Projede ayrıca üç uzman buluşması yapılarak öğrencilerde medya okuryazarlığı hakkında daha detaylı bilgi elde etmeleri sağlanmıştır. Pulse final ürünleri sayesinde karmaşık ülke takımlarıyla özgün ürünler ortaya konulmuştur. Pulse projesinin ön test ve son test sonuçları karşılaştırıldığında öğrencilerde büyük oranda yabancı dilin geliştiği, medya ve medya okuryazarlığı üzerine çarpıcı bilgiler elde ettikleri, kültür açısından anlamlı bir farkındalık oluştuğu, eleştirel ve yaratıcı düşünme becerilerinin geliştiği, uluslararası bir konferans ve/ya çalıştayda medya okuryazarlığı hakkında görüş belirtebildiği, otonom öğrenme ve işbirliği içinde görevleri zamanında yerine getirebildiği, en önemlisi Pulse etkinlikleriyle kendini gerçekleştirmeye yardımcı oldukları ortaya çıkmıştır.

Keywords: MEDYA, MEDYA OKURYAZARLIK, İNGİLİZCE, WEB2

Corresponding Author: MURAT ÇELİK

OUR LIVING VALUES(YAŞAYAN DEĞERLERİMİZ)

İLKNUR PINARCI, Türkiye, Bolu

Pandemi döneminde yalnız kalan yaşlılarımızı daha fazla yalnız bırakmamak ve geçmişten günümüze taşıdığımız dede , nenelerimize karşı yaklaşımların neler olması gerektiğini 'Z Kuşağı' olarak adlandırdığımız öğrencilerimize aşılacak ve Türk Kültürünün aile yapısına ait değerleri onlara kazandırmak istedik. Bu sebeple 2020-2021 Eğitim Öğretim yılında eTwinning platformunda Türkiye Azerbaycan ortaklığında 3 ay süreli bir proje tasarlayıp yürüttük. Projemiz süresinde hem yaşlılarımız ile ilgilendik hem de geçmişimizin zenginliklerini onlar sayesinde günümüze taşıdık. eTwinning projelerinin giriş çalışmaları sonrasında ilk çalışma olarak yaşlılarımızdan Anadolu masalları, türküler, maniler ve tekerlemeler dinledik. Bu çalışmaları web2 araçları ile birleştirdik. 18-24 Mart Yaşlılar Haftasını değerlendirdik. Bu haftaya özel büyüklerimize sürprizler yaptık ve onları sevdikleri şeyler ile buluşturduk. Diğer çalışmamız 'Geleneksel Yemekler' idi. Büyüklerimizden geleneksel yemeklerin tariflerini aldık ve onlara yemekler pişirdik. Bununla beraber 'Geleneksel Yemek Kitabı'mızı çıkardık. Son çalışmamız olarak 'Hayat Hikayeleri-Geçmişin İzleri' ni taşıyan anılar dinledik. Bu çalışmada 'Geçmişin İzleri' adlı gazete çıkardık. Yaptığımız tüm çalışmaları sanal sergide birleştirdik. Aylık çalışma bültenlerimizi tasarladık. Ortak ürünümüz olarak 'Küçük Prens' kitabını seslendirdik ve çalışmamızı huzurevleri kurumlarına gönderdik. Disiplinler arası faaliyetler düzenledik ve Türkiye'deki yaşlı nüfusunun huzur evlerinde kalan yaşlılarımıza oranını hesapladık. Bu sayı evlerimizde sahip çıktığımız yaşlılarımızı da bize gösteriyordu. Türkiye'de bu oranın düşük çıkması hala eski ata kültürünün yürütüldüğü bizleri oldukça memnun etti. Bu duygusal bağın her daim sürmesinin önemini öğrencilerimize kazandırdık. Proje süresince yaptığımız ön test ve son test ile projede yer alan öğrencilerimizin gelişimlerini gözlemledik. Bizim için dopdolu geçen 3 ay oldu. Türkiye Azerbaycan Türk Kültürünün benzerlikleri ve farklılıklarına şahit olduk .Aynı zamanda Dünya coğrafyası üzerinde boy gösteren Türkiye Azerbaycan kardeşliğine bir kez daha vurgu yaparak bu hissi öğrencilerimizin de kazanmasını sağladık. Yaşlılarımızın pandemi yalnızlığına son verdik. Geçmiş değerlerimizi, kültürlerimizi gün yüzüne çıkardık.

Keywords: yaşlılar, değerlerimiz, kültür

Corresponding Author: İLKNUR PINARCI

BİLGİDESTEM

NURAY KALKAN ÇAKICI, Türkiye, Çanakkale

Bilgi destek NURAY KALKAN ÇAKICI (nuraykalkan@gmail.com) Bilgidestem uluslararası e Twinning projesi kapsamında olup Türkiye ile Portekiz, İspanya, Polonya proje ortakları ile gerçekleştirilmiş ,yenilikçi bir öğrenme projesidir. Öğrencilerimizin eğitimde STEM yöntemine teşvik edildiği, sınıf teknolojilerini güvenlik kurallarına uygun kullanmaya yönlendirildiği, yaratıcılık ve yenilikçi yaklaşımlara bakış açılarını geliştirildiği bir proje gerçekleştirildi. Projenin önceliği temel seviye STEM eğitimi gibi görünmesine rağmen kültürler arası geçişi çok iyi sağlayarak kodlama eğitimi, yabancı dil gelişimi matematik, bilim, teknoloji ve fen bilimleri yönünde öğrencileri geliştirmektedir. Projenin yaş grubu 7-11'dir. Projenin dili Türkçe ve İngilizcedir. Proje, 10 Türk ve 3 yabancı proje ortağı ile gerçekleştirilmiştir. 2020 & 2021 Eğitim-Öğretim yılı şubat ayı itibariyle başlamış mayıs ayı itibariyle sonlandırılmıştır. Proje etkinlikleri dönem boyunca eğitim müfredatına bütünleşmiştir. Projenin, STEM eğitiminin İlkokul çağındaki çocuklarda sağlam bir STEM temelli eğitim temeli oluşturma, teknoloji becerilerini geliştirme, kültürel kodlarını dijital çağa entegre edebilme becerilerini geliştirdiği gözlemlenmiştir. Teknolojik gelişimle birçok işlem sanal mecralarda gerçekleştirildiğinden dolayı stem eğitiminin öğretim programında daha çok yer alacağı beklenmektedir. Bilgiyi üreten kendisi bilgiye ulasan doğa dostu birey yetiştirme hedefiyle projemize yön verdik.

Keywords: stem. fen. bilim .kodlama.yabancı dil bilim deney

Corresponding Author: NURAY KALKAN ÇAKICI

BİYOTEKNOLOJİ EĞİTİMİNDE UYGULANAN ÖĞRENCİ MERKEZLİ YAKLAŞIMLARIN ÖĞRENCİ TUTUM VE DAVRANIŞLARA OLAN ETKİSİNİN ETWINNING PROJE ÖRNEĞİ İLE İNCELENMESİ

NİLDA TEMELLİ, Türkiye, Aydın - SULTAN SEDA TUNÇER, Türkiye, İstanbul

Dünya nüfusu her geçen gün artmaktadır. Bu artış, temel ihtiyaçların karşılanmasında zorluklar yaşamaya sebep olmaktadır. Bu zorlukların giderilmesinde biyoteknolojinin önemi büyüktür. Biyoteknoloji problemleri çözmek için canlı organizmalardan (hayvanlar, bitkiler, mikroorganizmalar) ve moleküler biyolojiden yararlanarak faydalı ürün ve hizmetlerin üretilmesidir. Bu sayede insan sağlığını ve yaşamını iyileştirmeye yönelik çalışmalar yapılmaktadır. Biyoteknolojinin katkılarının yanı sıra zararları da bulunmaktadır. Projemizin amacı öğrencilerin biyoteknolojik uygulama örneklerini araştırabileceği, bu alana katkı sağlayan bilim adamlarını tanıyabileceği, biyoteknolojinin yararlarını ve zararlarını değerlendirmesini sağlayacak etkinlikleri planlayabileceği bir etwinning projesi hazırlamaktır. Ayrıca öğrencilerin ortaöğretim müfredatında yer alan 21. yy. becerileri geliştirmesi ve temel değerleri kazandırmaları açısından örnek bir proje olması da amaçlanmıştır. Bu amaçla anadolu ve fen liselerinde görevli 3'ü biyoloji, 3'ü kimya olmak üzere 6 öğretmen 46 öğrenciyle bir araya gelerek; proje tabanlı ve bilgisayar destekli öğretim yönteminin kullanıldığı, çeşitli web 2.0 araçlarıyla etkinlikler hazırlamıştır. Etkinlik içerikleri proje amaçları doğrultusunda ortaöğretim müfredat programında yer alan biyoloji ve kimya ders kazanımlarına paralel olarak belirlenmiştir. Böylece öğrenciler okul dışı ortamlarda bireysel öğrenmelerini gerçekleştirirken, akran öğrenmesi ve işbirlikçi çalışmalar ile müfredat kazanımlarını elde etmiştir. Öğrenci ve öğretmenlerde meydana gelen tutum ve davranış değişiklikleri yarı yapılandırılmış olarak hazırlanan ön test ve son test uygulamaları ile öz değerlendirme formlarıyla takip edilmiştir. Proje yaygınlığının artması için yapılan çalışmalar hem okul web sitesizlerinde paylaşılmış hem de projeye ait sosyal medya hesaplarında yayınlanmıştır. Proje sonunda proje yürüten 5 öğretmen Ulusal Ajans'tan Kalite Etiketini almıştır.

Keywords: Biyoteknoloji,web 2,Bilgisayar destekli öğrenme

Corresponding Author: NİLDA TEMELLİ

PANDEMİ GÜNLÜĞÜM

MERVE ÇALIK, Türkiye, Sakarya

Bu çalışmada Pandemi Günlüğüm eTwinning projesine katılan öğretmenlerinin sürece yönelik görüşlerinin incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırma nitel araştırma yöntemine göre tasarlanmış bir olgubilim çalışmasıdır. Araştırmanın çalışma grubunu 2020-2021 eğitim-öğretim yılında Almanya ve Türkiye'nin farklı illerinde görev yapan 11 öğretmen oluşturmaktadır. Katılımcıların, Pandemi Günlüğüm eTwinning projesindeki 10 oturum ve toplamda 30 etkinlikten oluşan proje etkinliklerini eş zamanlı yürütmüş olup aynı zamanda ortak ve işbirlikçi çalışmalar da gerçekleştirmişlerdir. Proje sonunda nihai ürün olarak proje çalışmalarının yer aldığı e-kitap ve e-sergi çalışmaları yapılmış olup proje öncesi ve sonrasında ön-son testlerle öğrenci ve öğretmen görüşlerine projede yer verilmiştir. Araştırmada veri toplama aracı olarak 6 açık uçlu 2 kapalı uçlu sorudan oluşan soru formu kullanılmış olup verilerin analizinde içerik analizine yer verilmiştir. Araştırmanın sonucunda öğretmenlerin bu proje çalışmalarına etkinlik temelli ders işlemek ve mesleki gelişimlerine katkı sağlamak amacıyla katıldıkları belirlenmiştir. Öte yandan gerçekleştirilen etkinliklerin öğrencilerde merak uyandırdığı, öğrencilerin sürece aktif katıldıkları, soyut olan kavramları eğlenerek öğrendikleri ve somutlaştırdıkları da elde edilen sonuçlardandır. Öğretmenler proje ile ilgili ayrılan sürenin daha uzun olması, daha fazla etkinliğe yer verilmesi ve süreçte meslektaşları arasındaki iletişimin daha güçlü olması gerektiği gibi önerilerde bulunmuşlardır.

Keywords: pandemi,günlük,eTwinning

Corresponding Author: MERVE ÇALIK

PANDEMİ SONRASI SANAT İLE İYİLEŞİYORUM

MERVE ÇALIK, Türkiye, Sakarya

Bu çalışmada Pandemi Sonrası Sanat ile İyileşiyorum eTwinning projesine katılan öğrencilerin sürece yönelik görüşlerinin incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırma nitel araştırma yöntemine göre tasarlanmış bir olgubilim çalışmasıdır. Araştırmanın çalışma grubunu 2020-2021 eğitim-öğretim yılında Türkiye'nin farklı illerinde öğrenim gören ortaokul öğrencileri oluşturmaktadır. Katılımcıların, Pandemi Sonrası Sanat ile İyileşiyorum eTwinning projesindeki 10 etkinlikten oluşan proje etkinliklerini eş zamanlı yürütmüş olup aynı zamanda ortak ve işbirlikçi çalışmalar da gerçekleştirmişlerdir. Proje sonunda nihai ürün olarak proje çalışmalarının yer aldığı e-kitap ve e-sergi çalışmaları yapılmış olup proje öncesi ve sonrasında ön-son testlerle öğrenci ve öğretmen görüşlerine projede yer verilmiştir. Araştırmada veri toplama aracı olarak 4 açık uçlu 6 kapalı uçlu sorudan oluşan soru formu kullanılmış olup verilerin analizinde içerik analizine yer verilmiştir. Araştırmanın sonucunda katılımcılar bu proje çalışmalarına kendini geliştirmek, yeni bilgiler ve beceriler edinmek amacıyla katıldıkları belirlenmiş olup katılımcıların çoğunluğunun bu amaçlarına ulaştıkları sonucuna ulaşılmıştır. Benzer şekilde katılımcılar bu proje ile ilgili olarak en çok bir grupla birlikte çalışmayı ve işbirliği yapmayı öğrenme, pandemi dönemindeki olumsuz duyguların azalması yönünde görüş bildirmişlerdir. Katılımcıların en çok beğendikleri etkinlikler ise resim, kukla ve hikaye yazma etkinlikleri olarak belirlenmiştir. Katılımcıların ilk kez kullandıkları web 2 araçlarının afiş ve logo yapma araçları olduğu görülmüştür. Katılımcılar projenin kendilerine yeni bilgiler öğrenme, yaratıcılığın gelişmesi ve işbirliği yapma şeklinde katkılarının olduğu yönünde görüş belirtmişlerdir. Proje ile ilgili görüşler ise genel olarak projenin olumlu katkı sağladığı yönündedir. Katılımcılar genel olarak projenin yeterli olduğu yönünde görüş bildirmişlerdir. Araştırma sonuçları ilgili literatür ışığında tartışılmıştır.

Keywords: pandemi, Sanat, İyileşme, eTwinning

Corresponding Author: MERVE ÇALIK

DÜŞÜNÜYORUM, ÜRETİYORUM, SAHNELİYORUM, ÖĞRENİYORUM

SERGIN ŞAHİNOĞULLARIGİL, Türkiye, Adana - MEDİHA KANAT, Türkiye, Adana
MÜFİDE ÖTER EREN, Türkiye, Adana - AYŞE AKIŞ, Türkiye, Adana YUP ERDOĞAN, Türkiye, Adana
SEDA MENEK, Türkiye, Adana ÖZLEM HENDEK, Türkiye, Adana - GÖNÜL APAYDIN, Türkiye, Adana
ÇİĞDEM İLHAN TORUN, Türkiye, Adana

Özet 2018 Yılı Gençlik Projeleri Destek Programı I. Çağrı Dönemi kapsamında tarafımızca hazırlanan “DÜŞÜNÜYORUM, ÜRETİYORUM, SAHNELİYORUM, ÖĞRENİYORUM” isimli Proje 2019 yılında Türkiye Adana Çukurova, Seyhan, Yüreğir, Sarıçam ,Kozan, Feke, Karaisalı il ve ilçelerinde gerçekleştirilmiş yaratıcı ve yenilikçi bir öğrenme projesidir. Projede öğrenciler Stem Eğitimi süreçlerini öğrenmişler gerek Öğrenme Süreçlerini modelleme aşamalarında gerekse sunum ve geliştirme aşamalarında 21. yy becerilerini edinmişler, öğretmenler de öğrencilere rehberlik ederken kendi öğrenme süreçlerine katkı sağlamışlardır. Öğrenciler ve öğretmenlere gerçek hayatta problem çözüme becerileri kazandırdığı; Kültürel Mirasın aktarılmasında katkı sağlandığı, sınıf teknolojilerini güvenli internet kurallarına uygun kullanmaya yönlendirildiği, yaratıcılık ve yenilikçi yaklaşımlara bakış açılarının geliştirildiği bir proje olarak gerçekleşmiştir. Projenin önceliği Steam Eğitimi görünmesine rağmen hem kültürel mirasın nesilden nesile aktarılmasını sağlamak, hem de disiplinler arası eğitimi yönünde öğrencileri geliştirmektir. Projenin yaş grubu 15-17’dir. Proje 9.ve 10.sınıf gençlik grubu ile birlikte yürütülmüştür. Projenin dili Türkçe’dir. Proje, 2018 & 2019 Eğitim Öğretim yılı Aralık ayı itibariyle başlamış Mayıs ayı itibariyle sonlandırılmıştır. Proje etkinlikleri yıl boyunca eğitim müfredatına entegre edilmiş disiplinler arası işbirliği ile uygulanmıştır. Projede eleştirel düşünen, problem çözebilen, bilgiye erişip ve bilgiyi analiz edebilen iletişimi kuvvetli ,üretken, girişimci, eğlenerek öğrenen bireyler yetiştirilmesi hedeflenmiştir.

Keywords: Stem,Art,SE Modeli,Diorama,Modelleme

Corresponding Author: SERGIN ŞAHİNOĞULLARIGİL

DÖNÜŞÜM MUHTEŞEM OLACAK

SUNA ERKOÇ, Türkiye, Konya

ÖZET Okul öncesi öğrencilerimizin sanat etkinlikleri sırasında kullanılan kağıtları israf etmeleri üzüldük dikkatimizi çekti. Projemiz ile kaynakların tükenmesini önlemeyi, atık çöp miktarını azaltmayı, tekrar kullanılabilir hale getirmeyi, kaynakların kullanılabilirliğini arttırmayı, tasarrufu sağlamayı, tüketimden kaynaklanan yaratıcılığını geliştirmeyi, çevresine duyarlı ve iyi birer birey olmalarını sağlamayı, çocuklara çevre bilinci ve doğa sevgisini aşılamayı amaçlanmaktadır. Proje ulusal nitelikte olup dokuz ortağı bulunmaktadır. Proje dili İngilizce ve Türkçe'dir. 3 ile 5 yaş arası öğrenciler ile 2020-2021 eğitim öğretim yılı Mart ayında başlayıp Haziran ayında bitmiştir. Proje Ulusal kalite etiketi almıştır. Atık materyallerin çöp olmadığını ve tekrar kullanılabilirliğini çocuklara kavratarak, geri dönüşüm ile geleceğe yatırım yapılmasına yardımcı olunmuştur. Farklı eğitim öğretim teknikleri kullanılarak çocukların yaratıcılığının artması sağlanmıştır , geri dönüştürülmüş ürünlerin kullanımını artırılmıştır, çevre bilinci kazandırarak içinde yaşadığımız doğaya karşı saygı ve sevgi duygusu aşılanmıştır. Çocukların hayallerindeki tasarım işbirlikçi çalışmalarla desteklenmiştir. Üç aylık sürede 80 kg atık toplanarak Atıksan'a teslim edilmiştir. Öğrencilerimizle oluşturulan eğitim materyali "Geri Dönüşüm Oyunu" proje ortağı olmayan başka okula hediye edilmiştir. 10 dan fazla web 2 aracı kullanılmış, teknoloji ile harmanlanmış yaratıcı bir proje başarıyla yürütülmüştür.

Keywords: Doğa, Çevre Eğitimi ,Geri Dönüşüm , Yaratıcılık

Corresponding Author: SUNA ERKOÇ

SING MY SONG

ADİLE KAPLAN, Türkiye, Bursa - GÜLNUR DEMİRCİ, Türkiye, Bursa
GÜLDEN GÜLTEKİN, Türkiye, Bursa - ÖZDEN ÇELİK, Türkiye, Bursa , SİNEM SÜL, Türkiye, Muğla

The aim of our project that we are implementing is to improve the interaction of our students with foreign partners, to strengthen their self-expression skills and to reveal their English language skills. In this context, in our project, which we started thinking that songs can be fun, each partner will sing the songs chosen by other partners in their own language. In addition, these songs were translated into English and English word studies were made. EXPECTED RESULTS 1. Our students will use web2.0 tools effectively in educational activities. 2. The IT skills of our students will improve. 3. We will ensure an effective learning by integrating web2.0 tools into lessons. 4. Sense of responsibility and cooperation will increase. 5. Our students will observe the practices in other schools in our contry and in other countries. 6. Our students will participate actively in their classes with fun. 7. They will also participate in online lessons more eagerly/willingly. 7. Also they will be more eager to join the activities and to learn English. 8. The project will develop our students' language skills and knowledge of ICT. 9. They will have differents friends from different cities and countries.

Keywords: english lesson, speaking practice, different cultures, sing my song

Corresponding Author: ADİLE KAPLAN

DÜŞÜNÜYORUM, ÜRETİYORUM, SAHNELİYORUM, ÖĞRENİYORUM

SERGİN ŞAHİNOĞULLARIGİL, Türkiye, Adana - EYUP ERDOĞAN, Türkiye, Adana
MEDİHA KANAT, Türkiye, Adana - SEDA MENEK, Türkiye, Adana
AYŞE AKIŞ, Türkiye, Adana - MÜFİDE ÖTER EREN, Türkiye, Adana
ÇİĞDEM İLHAN TORUN, Türkiye, Adana - GÖNÜL APAYDIN, Türkiye, Adana

GPDP 2018-1. Çağrı Dönemi kapsamında tarafımızca hazırlanan “DÜŞÜNÜYORUM, ÜRETİYORUM, SAHNELİYORUM, ÖĞRENİYORUM ” isimli Proje 2019 yılında Türkiye Adana ili Çukurova, Seyhan, Yüreğir, Sarıçam, Kozan, Feke, Karaisalı ilçelerinde gerçekleştirilmiş yaratıcı ve yenilikçi bir öğrenme projesidir. Proje'nin amacı; gerçek hayat problemini tanımlama ve sadeleştirme, bir matematiksel model oluşturma, modeli dönüştürme, geliştirme ve çözme, modeli yorumlama, modeli doğrulama ve kullanma süreçlerini öğrenme, sözel dersleri Diorama ile canlandırma ve drama tekniklerini uygulama (öğretmenler için ek olarak rehberlik etme), Matematik, Medya, ICT Okuryazarlığı , Eleştirel Düşünme ve Problem Çözme, İletişim ve İşbirliği, Yaratıcılık ve Yenilikçilik, İnisiyatif Kullanma ve Kendini Yönlendirme, Sosyal, Kültürler Arası Beceriler, Liderlik ve Sorumluluk kazandırmaktır. Etkinliklerden önce ve sonrasında öğrencilere ön ve son anket uygulaması yapılmıştır. Öğrenciler gruplara ayrılmış, her gruba ayrı bir görev ve belirli bir süre verilmiş, etkinlik sonunda çalışmalarını form üzerinde paylaşmışlardır. Akademisyenlerimizin deneyimlerinden yararlanmak üzere genç bilim insanlarımıza seminerler düzenlenmiştir. Proje 9.ve 10.sınıf gençlik grubu ile birlikte yürütülmüştür. Geçmişten günümüze iz bırakmış ya da alanında rol model olarak kabul edilen sembol isimleri, fikir adamlarını ya da eserlerini geliştiren teknolojiyi kullanarak gençlerimize tanıttığımız animasyon, oyun, film ,maket yapma ,canlandırma ile bu deneyimlerimizi diğer okullarımızla paylaşmak üzere aşağıda belirtilen faaliyetler gerçekleştirilmiştir. Atık maddelerden mühendislik tasarımları, PI sayısının değişik görsellerde maketi, Yaşam becerisi kazandırmak amacı ile periyodik cetvelin pasta üzerinde gösterilmesi, Yaşadığımız bölgenin doğasını ve kültürünü tanıtan harita yapımı ve video çekimi. Karagöz ve Hacivat Kukla tasarımı, Masal kahramanlarından Keloğlan, Şirinler ve Pinokyo Kukla tasarımı, Okuduğundan Haber Ver kitap ayracı tasarımı, Hanoi Kulesi Sudoku yapma, Origami yöntemiyle hayvan sevgisini aşlamak amacı ile çeşitli hayvan figürleri, Biyoloji Dersinde Organlarımızı tanıtmak amacı ile “BEN KİMİM ” Etkinliği (Organlarımızın canlandırma, uygulama yolu ile [Kalp, Beyin , Göz vb.] kendini tanıtmaları. DIORAMA İLE ŞANLI TÜRK TARİHİ :Tarihimiz açısından önem arz eden olayları, kültürel mirasımızı gençlerimize aktarmak amacıyla ilimizdeki okullarımızla işbirliği yapılmış “Bedrin Aslanları” ve” Kayı'dan Çınar'a” isimli oyunlar sahnelenmiştir. FeTeMM yaklaşımı ile koordineli olarak matematik ve fen derslerine olan ilgileri artmıştır. İletişim becerileri güçlendirilmiş bir nesil yetiştirme yolunda adım atılmıştır. Farklı görüşlere saygı ve hoşgörü artmıştır. Öğretmenlerimiz derslerinde bu yenilikçi yöntemleri kullanır hale gelmişler, öğrenciler Stem Eğitimi aşamalarını deneyimlemişler, sorgulayan, analitik düşünebilen bireyler yetişmiştir. Yaygınlaştırmak için uzaktan eğitim, web seminerleri, sanal sergiler düzenlenmiştir. EBA' da ve Okulların Web Sitesinde, hazırladıkları okul dergilerinde yayınlanmıştır. Sosyal Medyada, Yerel Basında yapılan çalışmalar haber olarak yayınlanmıştır. Proje süreci öğrencilere zengin bir öğrenme ortamı sağlamıştır. öğrenciler farklı öğrenme deneyimleri kazanmışlardır. Sözel derslerde uygulanan Diorama Canlandırma yöntemi sayesinde ezberden kurtulmuş kalıcı öğrenme sağlanmıştır. Projede gerçekleştirilen ilçeler arası Matematiksel Modelleme Yarışmasında Matematiğe karşı ön yargılı bir tutum sergileyen bazı öğrenciler için yapılan grup çalışmaları özgüven kazanmalarına etken olmuştur. Proje boyunca öğrencilerin ürettiği ürünler halka açık alanlarda sergilenmiştir. Proje, öğretmenlere, öğrencilerinin anlamlı ve kalıcı öğrenmelerini sağlayacak alternatif bir öğretim yöntemleri sunmuştur. Bu etkinliklerin planlanması, sınıflarda uygulanması ve sonuçlarının değerlendirilmesi öğretmenler için de önemli bir öğrenme ortamı sağlayarak, onlara bilgilerini yenileme ve geliştirme imkânı sunmuştur. Sözel Derslerde Diorama Canlandırma yönteminin kullanılması öğrencilerin anlamasını, birçok konuyu somutlaştırmasını, bilgiye en hızlı erişimi sunmasını, geniş kitlelere ulaşmasını ve kalıcı öğrenmeyi sağlamıştır.

Keywords: Stem,Diorama,Matematiksel Modelleme

Corresponding Author: SERGIN ŞAHİNOĞULLARIGİL

THE MİRACULOUS POWER OF WATER (MPW)/SUYUN MUCİZEVİŞ GÜCÜ

FATMA ZEHRA ÇELEBİ, Türkiye, Konya

Dikkatsizce kullanılırsa tükenebilecek olan suyun değeri hakkında farkındalık yaratmak üzere 5 ülkeden, 11 okul, 15 öğretmen ve 8-14 yaş aralığındaki 163 öğrenci ile birlikte bir e Twinning projesi hazırlandı. Mart, Haziran 2021 tarihleri arasında özgün etkinliklerden oluşan proje yürütüldü. Bu projede öğrenciler su ayak izinin ne olduğunu, insanların su tüketimini azaltmak için neler yapabileceğini animasyonlarla öğrendiler. “Dünya Yeryüzü Günü Resim Yarışması”, “logo Yarışması”, “Su ve Hijyen Posterleri” hazırlanması ile çizim yapmanın inceliklerini öğrendiler. Proje tabanlı öğrenme ve aktif öğrenme stratejileri uygulanarak kendi avaturlarını oluşturdular, üç boyutlu çalışmalarla maskot yaptılar, bu onları eğlendirecek bir oyuncağa dönüştü , öğrencilerin yaratıcılığı gelişti. Minecraft ile kendileri su animasyonu oluşturup su ile ilgili mesaj verdiler. Su deneyleri yaptılar. Su tasarruf videosu çekip çeşitli web 2 araçlarını kullanarak BIT becerilerini geliştirdiler . Su ile ilgili slogan buldular. Proje süresince yapılan “Su Covid’i önler mi?” boyama çalışması öğrencilerin hem eğlenmelerine hem de öğrenmelerini sağladı. Etkinliklerin çok çeşitli olması araştırmaya yönelik olması da öğrencilerin her yönüyle gelişmelerini sağladı. Aynı zamanda sınıflarda bulunan dezavantajlı öğrenciler de etkinliklere katıldılar. Tüm bunları yapmak, öğrencilerin özgüvenini artırırken sorgulama, keşfetme, beyin fırtınası yöntemleri kullanıldı .Bu proje ile öğrenciler kendi kültürlerini ve diğer kültürleri tanımış oldular.Proje çıktılarını yaygınlaştırırken somut ve soyut sonuçlar ortaya koyuldu. Proje panosu ve okul web sayfasından proje ile ilgili haberler oluşturuldu,çeşitli videolar paylaşıldı.Eğitim sitelerine ve EBA’ya etkinlikler yüklendi. Okul grupları ,Facebook(27 üye),intagram (34 takipçi) ve oluşturulan blog ile her ortak etkinliklerini paylaşıldı. Konya İl geneli yaygınlaştırma webinarında proje tanıtımı yapıldı

Keywords: su,suyun geri dönüşümü,su kullanımı,water stem

Corresponding Author: FATMA ZEHRA ÇELEBİ

THE MİRACULOUS POWER OF WATER (MPW)/SUYUN MUCİZEVİ GÜCÜ

FATMA ZEHRA ÇELEBİ, Türkiye, Konya

Dikkatsizce kullanılırsa tükenebilecek olan suyun değeri hakkında farkındalık yaratmak üzere 5 ülkeden, 11 okul, 15 öğretmen ve 8-14 yaş aralığındaki 163 öğrenci ile birlikte bir e Twinning projesi hazırlandı. Mart, Haziran 2021 tarihleri arasında özgün etkinliklerden oluşan proje yürütüldü. Bu projede öğrenciler su ayak izinin ne olduğunu, insanların su tüketimini azaltmak için neler yapabileceğini animasyonlarla öğrendiler. “Dünya Yeryüzü Günü Resim Yarışması”, “logo Yarışması”, “Su ve Hijyen Posterleri” hazırlanması ile çizim yapmanın inceliklerini öğrendiler. Proje tabanlı öğrenme ve aktif öğrenme stratejileri uygulanarak kendi avaturlarını oluşturdular, üç boyutlu çalışmalarla maskot yaptılar, bu onları eğlendirecek bir oyuncuğa dönüştü , öğrencilerin yaratıcılığı gelişti. Minecraft ile kendileri su animasyonu oluşturup su ile ilgili mesaj verdiler. Su deneyleri yaptılar. Su tasarruf videosu çekip çeşitli web 2 araçlarını kullanarak BIT becerilerini geliştirdiler . Su ile ilgili slogan buldular. Proje süresince yapılan “Su Covid’i önler mi?” boyama çalışması öğrencilerin hem eğlenmelerine hem de öğrenmelerini sağladı. Etkinliklerin çok çeşitli olması araştırmaya yönelik olması da öğrencilerin her yönüyle gelişmelerini sağladı. Aynı zamanda sınıflarda bulunan dezavantajlı öğrenciler de etkinliklere katıldılar. Tüm bunları yapmak, öğrencilerin özgüvenini artırırken sorgulama, keşfetme, beyin fırtınası yöntemleri kullanıldı .Bu proje ile öğrenciler kendi kültürlerini ve diğer kültürleri tanımış oldular.Proje çıktılarını yaygınlaştırırken somut ve soyut sonuçlar ortaya koyuldu. Proje panosu ve okul web sayfasından proje ile ilgili haberler oluşturuldu,çeşitli videolar paylaşıldı.Eğitim sitelerine ve EBA’ya etkinlikler yüklendi. Okul grupları ,Facebook(27 üye),intagram (34 takipçi) ve oluşturulan blog ile her ortak etkinliklerini paylaşıldı. Konya İl geneli yaygınlaştırma webinarında proje tanıtımı yapıldı

Keywords: su,water steam,su kullanımı,su tasarrufu

Corresponding Author: FATMA ZEHRA ÇELEBİ

YUNUS'UN AYAK İZLERİ ETWINNING PROJESİ

BELKIS ERGÜN, Türkiye, Alanya - EBRU PAMAY, Türkiye, Trdu
FERİT CAN, Türkiye, Alanya - GÜNAY CANKURTARAN, Türkiye, Ankara
BAHRİYE KULAKSIZ, Türkiye, Tekirdağ - HATİCE ÖZLEM MAZAK, Türkiye, Nevşehir
AHMET YAKUT, Türkiye, Ordu - RUKİYE GÜLŞEN ŞİMŞEK, Türkiye, Manavgat
SAKİRE YOLCU, Türkiye, Ankara - REYHAN AĞCA, Türkiye, Kırklareli

Evrensel değerlerimiz Yunus Emre'yi, şiirlerini, insan sevgisi, ahlak ve hoşgörüsünü öğrencilere tanıtmak sevdirmek, kullandığı Türkçe'yi ve dilin doğru kullanımının sağlanması amaçlanmaktadır. Proje işleyişi esnasında iletişim işbirliği araştırma keşfetme eğlenerek öğrenme faaliyetlerine önem verdik. Projenin sonuna geldiğimizde yaptığımız anketler neticesinde Yunus Emre'yi ve öğretilerini tanıyıp, sevdiğini, hoşgörü farkındalığı yarattığı, dil gelişimi ve kavram becerisi açısından da çocuklara katkı sağladığını görmüş olduk. Projeyi yaygınlaştırmak için yerel basın kaynaklarını, sosyal medya, blog, web sitesini kullandık. Yazar sohbetleri gerçekleştirdik.

Keywords: Yunus, Emre, Yunus Emre, Kültürel değerimiz, Hoşgörü

Corresponding Author: BELKIS ERGÜN

TÜBİTAK ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİ ARAŞTIRMA PROJELERİ YARIŞMALARINDA DANIŞMANLIK YAPAN TÜRKÇE ÖĞRETMENLERİNİN PROJE DENEYİMLERİ

OZAN ALEVLİ, Türkiye, Bursa

Bu araştırmanın amacı, TÜBİTAK Ortaokul Öğrencileri Araştırma Projeleri Yarışmalarında Türkçe ana alanında en az bölge sergisine katılmış projelere danışmanlık yapan Türkçe öğretmenlerinin proje deneyimini incelemektir. Araştırma, Türkçe öğretmenlerinin proje deneyimlerinin gelecekte proje danışmanlığı yapacak öğretmenlere rehberlik etmesi ve ipuçları sunması açısından önemlidir. Araştırmada nitel araştırma desenlerinden biri olan fenomenoloji deseni kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu ölçüt örnekleme ile seçilen 6 Türkçe öğretmeni oluşturmaktadır. Seçilen öğretmenler her biri 5 farklı yarışma bölgesinde, 2018-2021 yılları arasında TÜBİTAK Ortaokul Öğrencileri Araştırma Projeleri Yarışmalarında Türkçe ana alanında en az bölge sergisine katılmış projelere danışmanlık yapan Türkçe öğretmenleridir. Veriler, yarı yapılandırılmış görüşmeler ile toplanmış ve içerik analizi ile analiz edilmiştir. Araştırmada, öğretmenlerin proje hazırlama konusunda eğitilmiş oldukları, proje sürecine öğrencilerle örnek projeler inceleyerek başladıkları ve proje konusunda öğrencilere öneriler sundukları, projenin her aşamasında rehberlik ettikleri, projenin özgün, yenilikçi, alana katkı sunabilecek ve bilimsel yönetime uygun olmasına dikkat ettikleri, proje hazırlama ve sergi sürecinde, mesleki motivasyonlarının ve özgüvenlerinin arttığı ve farklı bakış açısı kazandıkları sonuçlarına ulaşılmıştır. Öğretmenlere göre öğrencilerin en çok tercih ettiği proje konuları, temel dil becerilerini geliştirme, atasözü ve deyimler, Türkçenin kullanımı, dilbilgisi, alanla ilgili oyun hazırlama ve halk kültürüdür. Ayrıca öğretmenler, projede gönüllü olan, etkin çalışan, etik kurallara uyan, sunum becerisi olan öğrencilerin başarılı olduğunu, öğrencilerin en önemli kazanımlarının bilimsel süreç becerilerini ve özgüvenlerini geliştirme olduğunu vurgulamışlardır. Öğretmenlerin en fazla karşılaştığı zorluk öğrencilerin ve velilerin proje konusunda farkındalıklarının yetersiz olmasıdır. Türkçe öğretmenlerine ve öğrencilere proje hazırlama süreci ile ilgili deneyimli öğretmenler tarafından uygulamalı eğitimler verilmesi önerilmektedir. Ayrıca öğretmen ve öğrenciler proje çalışmalarına yeterli zaman ayıramadıklarından dolayı ortaokulda seçmeli proje dersine yer verilebilir.

Keywords: Ortaokul öğrencileri proje yarışmaları, Türkçe öğretmeni, deneyim, Türkçe Projesi

Corresponding Author: OZAN ALEVLİ

BURSA'DAN MEZOPOTAMYA'YA

Çocukların yaşadıkları coğrafyayı tanımaları, aynı zamanda farklı şehirler hakkında da bilgi sahibi olmaları amacıyla hazırlanan bu projede; hem uzaktan eğitime hem de sınıf içi uygulamaya imkan veren etkinlikler planlanmıştır. Projemizde Osmanlı'nın başkenti güzel şehrimiz Bursa ile Mezopotamya'nın güzide şehri Mardin arasında gönül köprüleri kurulması amaçlanmıştır. 1-öğrencilerin kendi coğrafyalarında ki kültürlerini tanıtmak 2-ülkeminin farklı coğrafyasında yer alan farklı şehir ve kültürleri tanıtmak 3-öğrencilerin kendilerini ifade etmelerini sağlamak 4-farklı web 2 araçlarını kullanma becerisi kazandırma WORK PROCESS İŞ PLANI Haziran: okul tanıtımları(video,slayt-link-okul web sitesi) proje ortakları tanışma webinar görüşmesi 1 whatsapp grubunun kurulması Temmuz : sosyal medya hesaplarını oluşturma,başlangıç anketleri Eylül: 1- öğrenci seçimleri/öğrencileri twinspace'e ekleme 2- veli izin belgeleri 3- öğretmenler afiş çalışmaları 4-öğretmen webinarı 2 5- öğrenci tanıtımları (PADDLET) 6-E GÜVENLİK ÇALIŞMASI Ekim: 1-BURSA be MARDİN tarihi ve turistik yerlerin puzzle olarak yapılması 2-öğrenci anketi (başlarken) 3- öğrenci webinarı 4-öğretmen webinarı 5-okulda proje panosu oluşturma 6- öğrencilerin logo çalışması-logo yarışması 7- afiş çalışması,afiş yarışması 8-proje blog oluşturma Kasım: 1-okul web sitesine proje haberi paylaşımı 2-akroştik şiir yazma(zumpad) 3-şiire başlık belirleme(answergarden) 4-ortak ürün (şiir videosu) Aralık 1-proje ortak ürünü olarak hepberlikte E-DERGI hazırlanması 2-Öğrencilerin dergi içeriğini belirlemesi 3-engelliler günü etkinlikleri 4-e dergi çalışmaları a-halk younları, b-tarihi yerlerimiz c-yemeklerimiz d--el sanatlarımız e- ortak ürün çalışmaları iznik çinisi boyama proje takvimi hazırlama ocak 1-son anketler 2-kapanış toplantısı öğrenci öğretmen EXPECTED RESULTS 1.farklı kültürleri tanıtmak 2.web 2 arçalarını öğretmek 3.kendilerini iafde etme becerisi kazandırmak 4.milli bilinci aşlamak

Keywords: KÜLTÜREL PAYLAŞIM,BÖLGELERİMİZ,ANOLU DANSLARI ,TARİHİ YERLERİMİZ

Corresponding Author: ADILE KAPLAN

PANDEMİDE EVE SİĞMAYAN HAYALLER

ADİLE KAPLAN, Türkiye, Bursa - ÇİĞDEM ÇITLIK, Türkiye, Bursa
NEVİN BAYKAL, Türkiye, Bursa - NAİME KADIOĞLU, Türkiye, Bursa

Projemizin hedefi öğrencilerimize hayallerini paylaşma fırsatı vermek, farklı öğrencilerin hayallerini görmelerini sağlamak, hayal dünyalarını genişletmektir. Farklı illerdeki öğrenciler bir birlerine hayallerini WEB 2.0 araçlarını kullanarak anlatacak. Öğrencilerimize uzaktan edinecekleri arkadaşlarına hayallerini anlatma imkanı sunacağız. Hedeflere giden en kısa yolun hayaller olduğunu kavrayacağız. Bununla beraber öğrencilerimizde geleceği tasarlama arzusu oluşturma hedefindeyiz. Ayrıca iletişim yoluyla yeni arkadaşlıklar ve paylaşım alanları oluşturmayı hedefliyoruz. WORK PROCESS Farklı okullardan öğrencilerimiz içinde bulunduğumuz pandemi sürecinde kendilerine ve ortak olunan okullardaki öğrencilerle hayallerini değişik sanatsal faaliyetlerle paylaşacak. etkinlikler hazırlanırken eğleneceği gibi ortak olunan diğer öğrencilerin etkinliklerini görerek ve izleyerek eğlenceli vakit geçirecekler. Proemiz aralık ayında başlayıp 1 ay olarak planlanmaktadır. EXPECTED RESULTS 1-Öğrencilerimiz eğitim faaliyetlerinde web2.0 araçlarını etkin bir şekilde kullanacaklar. 2-Öğrencilerimizin BT becerileri gelişecek 3. Web2.0 araçlarını derslere entegre ederek etkili bir öğrenme sağlayacağız 4. Sorumluluk duygusu ve işbirliği artacak 5. Öğrencilerimiz farklı şehirlerdeki diğer okullardaki uygulamaları gözlemleyeceklerdir. 6. Öğrencilerimiz hayallerini eğlenceli bir şekilde ifade edecekler,

Keywords: PANDEMİ,HAYALLER

Corresponding Author: ADİLE KAPLAN

PİSAGOR BAĞINTISININ DÜZGÜN OLMAYAN ÇOKGENLERLE ALAN VE HACİM İLİŞKİSİ

YEŞİM YANARDAĞ, Türkiye, Kilis

Pisagor Bağıntısı aradan geçen onca zamana rağmen hala önemini korumakta ve geometriden mühendisliğe kadar birçok alanda kullanılmaktadır. Hatta okullarda matematik dersinde öğretimi de devam etmektedir. Bu proje, ders esnasında yapılan düzgün çokgenler ve Pisagor bağıntısı ile ilgili bir etkinlikten yola çıkılarak geliştirilmiştir. Projenin amacı Pisagor bağıntısının düzgün olmayan çokgenlerin alanı ile aynı yüksekliğe sahip tabanı herhangi bir çokgen olan tüm prizma ve piramitlerin hacmi için geçerli olduğunu ispatlamaktır. Böylece Pisagor bağıntısının işe yarar başka bir yönü ele alınıp derslerde kullanılabilir etkinlikler ve görsel materyaller ortaya çıkmıştır. Bunun için ilk önce benzer araştırmalar ve ilgili kaynaklar taranmıştır. Ardından Pisagor bağıntısının sadece eşkenar üçgen, kare, düzgün beşgen gibi düzgün çokgenler için değil keyfi bir üçgen, dikdörtgen gibi düzgün olmayan çokgenlerin alanı için de geçerli olduğu elde edilmiştir. Ayrıca Pisagor bağıntısının prizma ve piramitlerin hacmi ile olan ilişkisi de ele alınmıştır. Bu incelemede yükseklik hepsinde aynı olmak şartıyla bir dik üçgenin dik kenarları ile orantılı, tabanı keyfi bir çokgen olan prizma ve piramitlerin hacmi için de geçerli olduğu görülmüştür. Tüm çalışmalar sonucunda projede Pisagor bağıntısının düzgün olmayan çokgenlerin alanı ve belli koşullar göz önüne alınarak hacim için de uygulanabilir olduğu elde edilmiştir

Keywords: PİSAGOR, DÜZGÜN OLMAYAN ÇOKGENLER, HACİM

Corresponding Author: YEŞİM YANARDAĞ

TEMİZ SINIF, TEMİZ OKUL, TEMİZ ÇEVRE: BEYAZ ELDİVENLER PROJESİ

Temiz Sınıf, Temiz Okul, Temiz Çevre: Beyaz Eldivenler Projesi, 2019-2020 eğitim öğretim yılında Ulusal Destek Servisi tarafından ulusal kalite etiketi ile ödüllendirilmiş, 2020-2021 eğitim-öğretim yılında da uygulanmaya devam eden, yenilikçi, uygulamalı etkinliklerle öğrenciyi merkeze alan temizlik ve hijyen eğitimi temalı bir projedir. Projenin yaş grubu 4-11'dir. Projenin dili Türkçe olup Türkiye'nin farklı bölgelerinden (Giresun, Afyon, Şırnak, Iğdır, Mersin, Edirne) 9 ortak okul ile yürütülmüştür. Projenin amacı öğrencilere kişisel temizlikleri ve çevre temizliği konularında küçük yaşlardan itibaren aile ve okul desteği ile farkındalık oluşturmak ve bunu davranış haline getirmektir. Proje etkinlikleri yıl boyunca eğitim müfredatına entegre edilmiştir. Projede ortak okul ve öğrencileri arasında yıl boyunca işbirliği sağlanmış, web.2. araçları (Canva, Photofox, Padlet, Connect, Sway, Voki, FhotoFunia, Story Jumber, Mozaik) bu amaç için etkin bir şekilde kullanılmıştır. Projede her ay, eğitimin paydaşları olan öğrenci-öğretmen-veliyi kapsayan hijyen eğitimi konulu etkinlikler (öğrenci-veli-öğretmen seminerleri, hijyen eğitimi, ilçe geneli temizlik etkinlikleri vb.) düzenlenmiştir. Proje; sosyal medya araçları, eğitim platformları ve ulusal/yerel basın organlarıyla aracılığıyla yaygınlaştırılmıştır. Projenin görünürlük çalışmaları kapsamında sağlıklı yaşam ve kişisel temizlik temalı E-BOOK, hikâye kitabı oluşturulmuştur. Proje sonunda yapılan öğrenci ve veli anketleri ile belirlenen hedeflere ulaşıldığı saptanmıştır. Bu bağlamda öğrencilere temizlik ve hijyen ile ilgili verilen uygulamalı eğitimler ile bilgi düzeyleri arttırılmış, bunu yaşamlarında uyarlanması sağlanmış, okul içi ve okul dışında yapılan örnek temizlik faaliyetleri ile öğrencilere kalıcı izli davranış geliştirilmiş ve çevre bilinci oluşturulmuştur. Projenin Covid-19 salgın hastalık döneminden önce uygulanması, halen uygulanmaya devam etmesi, özellikle sağlıklı yaşam, temizlik ve hijyen eğitimlerini konu alması projeyi önemli kılmaktadır.

Keywords: Hijyen, Temizlik, Okul, Sınıf, Beyaz Eldivenler

Corresponding Author: ESER KARAL

DİJİTAL Z KUŞAĞI 2030 YILINDA SAHNEDE

NASIYE YAMAÇ ŞAHİN, Türkiye, Antalya - NURCAN ULUĞ ULUĞ, Türkiye, Antalya
SEDA ERBEK, Türkiye, Antalya

Proje, uluslararası eTwinning projesi kapsamında olup Türkiye, İspanya, Fransa, Polonya, Portekiz, Ukrayna işbirliği ile gerçekleştirilmiş yenilikçi bir öğrenme projesidir. Projenin önceliği 21yy becerilerinden çevre okuryazarlığı, iletişim, işbirliği, yaratıcılık, medya okuryazarlığı, sosyal ve kültür arası iletişim, yabancı dil okuryazarlığı becerilerini geliştirmektir. Projenin yaş grubu 12-15'tir, proje temelli öğrenme yaklaşımı kullanılmış, proje etkinlikleri yaşlarına uygun şekilde hem bireysel hem karışık ülke takımları işbirliği içinde öğrenci merkezli etkinliklere yer verilerek düzenlenmiştir. Projenin çıkış amacı, 20. yüzyılın sorunlarını yerel ve küresel olarak ele alarak çözümler bulmak için katılımcıların bilgi, beceri, davranış ve değerlerle donatılıp, kendilerini ve başkalarıyla olan ilişkilerini anlamalarını ve çevrelerindeki dünya üzerindeki bireysel ve kolektif etkilerini fark etmelerini sağlamak, yeni nesillerin yarının küresel vatandaşları olmalarına yardımcı olmaktır. Proje 2023 Eğitim Vizyonu'ndaki "Yabancı Dil Eğitimi", "Öğrenme süreçlerinde dijital İçerik ve beceri destekli dönüşüm", "Ortaöğretim programında yer alan Akademik Bilginin Beceriye Dönüşmesi" Sağlanacak" kriterleriyle bağdaşmaktadır ve 21 yy. becerilerini (Yaratıcılık, Tasarım ve Odaklılık, Dijital Vatandaşlık, Eleştirel Düşünme, İletişim ve İşbirliği) içermektedir. Projenin hedefleri öğrencilerin çevre kirliliği, geri dönüşüm, enerji tasarrufu, küresel ısınma, iklim değişiklikleri konusunda bilinçlendirilmesi, buldukları çevre içinde kendi etkilerinin daha iyi farkında olmaları ,proje ortakları arasında sürdürülebilir bir yaşam tarzına ilişkin iyi uygulamaların değişimi, azalan enerji kaynaklarıyla başa çıkmanın yeni yollarını öğrenmek ve ailelerin yaşam tarzında sürdürülebilir değişiklikler oluşturabilmektir. Proje çalışmaları İngilizce, Fen Bilgisi, Sosyal Bilgiler, Görsel Sanatlar ve Teknoloji Tasarım dersleri arasındaki işbirliğinin sonucu olarak Disiplinler arası yaklaşım sergilenerek gerçekleşmiştir. Projenin uygulama sürecinde, çevre sorunlarını içeren belgesel film hazırlanırken öğrencilerle beyin fırtınası yapıldı.1990,2020 ve 2030 yılları için öğrenciler üzerinde çalışacakları çevre konularını belirledi. 1990'lı yıllardaki çevre sorunlarını anlamak için bireysel yapılandırılmış görüşme tekniği ile ailelerle röportajlar yapıldı, istasyon tekniği ile videolar hazırlandı. 2020 yılında çevresel çözüm önerileri için videolar hazırlandı, sunuş yoluyla ortak öğrencilerle paylaşıldı, yaparak yaşayarak öğrenme gerçekleşti. 2030 yılında seçecekleri meslek grupları içi araştırma yapılarak rol modeli öğrenme gerçekleştirildi, drama tekniği kullanıldı. Öğrencilerin projeye ilgisini çekmek için proje tabanlı çalışmalara yer verilerek teknoloji okuryazarlığının artması için Web 2 araç kullanımı sağlandı. zeka kuramlarından sözel, dilsel ve doğa zekası geliştirildi. Öğrencilerde problem çözme yeteneği, konuları anlama, kavrama, analiz ve değerlendirme becerisi ve teknoloji becerilerinin geliştiği gözlemlenmiştir. Öğrencilerin aileleriyle yaptığı röportajlarda sorunları ailelerin anlatması, aile paylaşımlarını arttırmıştır, öğrenciler verimli zamanlar geçirdiklerini anket sonuçlarında ve geri dönütlerde paylaşmışlardır. Öğretim programımızda yer alan anadilde yetkinlik, yabancı dilde yetkinlik, eleştirel ve yaratıcı düşünme, araştırma sorgulama becerisi, problem çözme becerisi, Dijital yetkinliklerinin geliştiği gözlemlenmiştir. Proje ortaklarından öğrenilen konular ise küresel ısınma, iklim değişikliklerinin buldukları coğrafyada kendilerini nasıl etkiledikleri, geri dönüşüm malzemelerinin nasıl değerlendirileceği, enerji tasarrufu ile ilgili alınan farklı önlemler, sürdürülebilir bir yaşam tarzına ilişkin iyi uygulamaların değişimini içermektedir.

Keywords: iklim değişikliği,geri dönüşüm,sürdürülebilir yaşam,alternatif enerji kaynakları

Corresponding Author: NASIYE YAMAÇ ŞAHİN

ŞEHİRİMİN TARİHİ YERLERİNİ GEZİYORUM ŞEHİRİMİ TANIYORUM/ VISİT THE HISTORICAL PLACES OF MY CITY, I GET TO KNOW MY CITY

AYŞE UYANIK, Türkiye, Konya

Proje ile öğrencilerimiz hem yaşadığı şehri tanıyacak hem de şehrindeki tarihi yerleri gezerek şehrin tarihini öğrenmiştir. Müzeler konusunda bilgi sahibi olmuştur. Her ortak bulunduğu şehirdeki tarihi mekanlar ile birlikte müzelerin listesini yapmıştır. Yaşadığı yerdeki tarihi mekanlara geziler düzenlenmiştir. Düzenli olarak ortaklar arası toplantılar yapılmıştır. Ortak okullar sıra ile sunumlarını yapmıştır. Projemiz onaltı hafta sürmüştür. 2021 yılı ekim ayında başlamış 2022 yılı şubat ayında bitecektir. Öğrencilerimiz yaşadıkları şehirlerin kültürel değerlerini tanımakla beraber, hem ülkesini hemde yaşadığı yerin tarihini öğrenmiştir. Teknoloji konusunda bilgi sahibi olmuştur. Müze bilgileri hakkında bilgi sahibi olmuştur. Web2 araçlarını kullanmayı öğrenmiştir. Öğrencilerin Tarih bilinci hakkında farkındalıkları artmıştır.

Keywords: Drama, Kültür Tarihi, Medya Eğitimi , Sanat, Sosyoloji, Tarih, Teknoloji, vatandaşlık

Corresponding Author: AYŞE UYANIK

ŞEHRİMİN TARİHİ YERLERİNİ GEZİYORUM ŞEHRİMİ TANIYORUM/ VISİT THE HISTORICAL PLACES OF MY CITY, I GET TO KNOW MY CITY

AYŞE UYANIK, Türkiye, Konya - MUHAMMET MUSAB GÜMÜŞ, Türkiye, Diyarbakır
YUSUF DEMİR, Türkiye, Diyarbakır - SELİN BAŞEĞİMEZ, Türkiye, Çanakkale
SÜMEYYA BAŞOL, Türkiye, Burdur - MERVE TELOĞLU BERBER, Türkiye, Sinop
NİLAY AKKUŞ, Türkiye, Diyarbakır - MEHMET İLYAS, Türkiye, Diyarbakır
DANIELA CRACIUN, Romanya, Bükreş - TANASE SİMONA, Romanya, Bükreş
ŞERİF ALİOĞLU, Türkiye, Kocaeli - AYNUR ELEKBERLİ, AZERBAJCAN, BAKÜ
AZİZE TUNÇ ACAR, Türkiye, Diyarbakır

Bu proje ile hem yaşadığı şehri tanıyacak hem de şehrindeki tarihi yerleri gezerek yaşadığı şehrin tarihini ve müzelerini öğrenmiş olacaktır. Sanal müze gezileri de yapılacaktır. Her ortak okulumuzun bulunduğu şehir ile ilgili araştırma yapacak, bulunduğu şehirde tarihi yerler ile birlikte müzelerin listesini yapmış, yaşadığı şehirdeki yerlere geziler düzenlenmiştir. Uzak yerlere ise sanal geziler yapılmıştır. Belirlenecek program çerçevesinde düzenli olarak haftalık online sunumlar yapılmıştır. Proje on altı hafta sürmüştür. 2021 Ekim ayında başlamış, 2022 Şubat ayında bitmiştir. Öğrencilerimiz yaşadıkları şehirlerini tanımakla beraber hem ülkesi hemde yaşadığı yerin tarihini öğrenebilecektir. Müze bilgileri hakkında farkındalık kazanabilecektir.

Keywords: Drama, Kültür Tarihi Medya Eğitimi, Sanat, Sosyal Bilgiler, Sosyoloji, Tarih, Teknoloji, Vatandaşlık

Corresponding Author: AYŞE UYANIK

ARTIK DEĞİL

ERKAN ULAŞIR, Türkiye, Samsun

Dünyada, hızlı nüfus artışına bağlı olarak çevre kirliliği artmıştır. Çevre kirliliği, toplumun çevre duyarlılığıyla azaltılabilir. Vezirköprü Eğitimde Kaliteyi Artırma Derneği (VEKAD) olarak destekçilerimizle birlikte, Vezirköprü’de “Atık Yağ” özelinde, çevre kirliliği ve temiz su konusunu gündeme getirmek için başlattığımız bir projedir “Artık Değil Projesi”. Kullanılmış kızartmalık yağlar ekotoksik özellik gösterir ve denizlere, göllere ve akarsulara döküldüğünde su yüzeyini kaplayarak, havadan suya oksijen transferini önleyerek balıkların ve diğer canlıların ölümüne neden olur. Bununla birlikte çok sayıda canlıya da zarar vermektedir. Su ve toprağa karışması halinde çevreye ciddi zararlar veren lavaboya dökülen kullanılmış kızartmalık yağlar ve evsel atık su kirliliğinin de % 25’ini oluşturmaktadır. Yapılan araştırmalar göstermektedir ki; 1 litre atık yağ, 1 milyon litre içme suyunu kirletmektedir. Projemiz, evsel atık yağların doğaya verdiği zararlar konusunda Vezirköprü’deki öğrencilerin bilinçlenmesini sağlayarak, öğrencilerin bu konuda sorumluluk bilinci kazanması ve atık yağların geri dönüştürülmesi için, eğitim kurumlarında Atık Yağ toplama çalışmaları ile ilgili farkındalık oluşturmak amacıyla başlatılan bir sosyal sorumluluk projesidir. Bu kapsamda velileriyle birlikte 50000 kişilik bir hedef kitlemiz söz konusu oldu ve pandemi şartlarında tamamen gönüllülük esasıyla 3 ayda 1.8 ton evsel atık yağ toplamayı başardık. Öğrencilerimiz etkili ve yerinde bilinçlendirme çalışmaları yaptığında ne kadar duyarlı olduklarını çok net gösterdiler.

Keywords: Sıfır atık, çevre, çevre kirliliği, temiz su, atık yağ, sosyal proje, öğrenciler ve çevre

Corresponding Author: ERKAN ULAŞIR

DAMARDAN DAMARA İYİLİK PINARI: KÖK HÜCRE FARKINDALIĞI

ESER KARAL, Türkiye, Şırnak

Bu çalışma lise öğrencilerinin kök hücre hakkındaki bilgi düzeylerinin incelenmesi, yapılacak etkinliklerle kök hücre ve gönüllü kök hücre bağışçısı olma konularında farkındalık kazandırılması, yardımlaşma ve erdemli olma değerlerinin öneminin vurgulanması amacıyla yapılmıştır. Araştırmada nicel araştırmalardan tarama modeli kullanılmıştır. Araştırmaya katılan bireyler kolay ulaşılabilir örnekleme yöntemiyle belirlenmiştir. Araştırmanın örneklemini farklı cinsiyet ve eğitim kademesinde olan 341 lise öğrencisi oluşturmaktadır. Çalışmada Kişisel Bilgi Formu ve Yılmaz Güven ve arkadaşları (2020) tarafından geliştirilen Kan Bağışında Bulunan Bireylerin Kök Hücre Hakkındaki Bilgi ve Tutumları formundan yararlanılarak oluşturulan form kullanılmıştır. Verilerin betimsel analizinde SPSS 23.00 programı kullanılmıştır. Çalışmanın sonunda katılımcıların kök hücre hakkında yeterli düzeyde bilgiye sahip olmadıkları, kök hücre bağışının nerede, nasıl yapılacağı ve ne kadar süreceğine ilişkin bilgi düzeylerinin düşük olduğu ve kök hücre konusunda bilgilendirmek istenildiği sonucuna varılmıştır. Ayrıca katılımcıların kök hücreyle ilgili bilgi edinme kaynaklarının sosyal medya ve internet (%68,6) olduğu, Türkiye’de yeterli düzeyde gönüllü kök hücre bağışçısı olmadığı (%90), kök hücre bağışının yardımlaşma olarak ifade edildiği (%38,4) sonucuna varılmıştır. Bu kapsamda araştırmacılar tarafından bilimsel çalışmalar incelenmiş, Kızılay ile işbirliği yapılarak kök hücre hakkında yetkililerden bilgiler alınmış, bilgiler doğrultusunda oluşturulan “Kök Hücre Farkındalığı” broşürleri dağıtılmıştır. Kızılay ile Talasemi ve Lösemi Derneği ziyaret edilmiş, gerekli işbirliği ve destek sağlanmıştır. Ayrıca okulda kök hücre farkındalık panoları oluşturulmuş, proje danışmanı gözetiminde öğrencilere uzaktan “Kök Hücre Farkındalığı” semineri verilmiştir. İlçeye gelen Kızılay kan aracı yetkilileri ile görüşülmüş ve öğretmenlerin farkındalık oluşturup örnek olmaları adına kan ve kök hücre bağışında bulunmaları sağlanmıştır. Proje görünürlük çalışmaları kapsamında sosyal medya hesabı oluşturulmuş ve devamlı paylaşımlar yapılmıştır.

Keywords: Kan, kök hücre, donör, bağış

Corresponding Author: ESER KARAL

TEMİZ SINIF, TEMİZ OKUL, TEMİZ ÇEVRE: BEYAZ ELDİVENLER PROJESİ

ESER KARAL, Türkiye, Şırnak

Temiz Sınıf, Temiz Okul, Temiz Çevre: Beyaz Eldivenler Projesi, 2019-2020 eğitim öğretim yılında uygulanmaya başlanan ve hala devam eden, yenilikçi, uygulamalı etkinliklerle öğrenciyi merkeze alan temizlik ve hijyen eğitimi temalı bir projedir. Projenin amacı öğrencilere kişisel temizlikleri ve çevre temizliği konularında küçük yaşlardan itibaren aile ve okul desteği ile farkındalık oluşturmak ve bunu davranış haline getirmektir. Projenin örneğini 110 ilkök öğrencisi oluşturup yaş grubu 4-11'dir. Projenin dili Türkçe'dir ve Türkiye'nin farklı bölgelerinden (Giresun, Afyon, Şırnak, Iğdır, Mersin, Edirne) 9 ortak okul ile yürütülmüştür. Proje etkinlikleri yıl boyunca eğitim müfredatına entegre edilmiştir. Projede ortak okul ve öğrencileri arasında yıl boyunca işbirliği sağlanmış, web.2. araçları (Canva, Photofox, Padlet, Connect, Sway, Voki, PhotoFunia, Story Jumber, Mozaik) bu amaç için etkin bir şekilde kullanılmıştır. Projede her ay, eğitimin paydaşları olan öğrenci-öğretmen-veliyi kapsayan hijyen eğitimi konulu etkinlikler (öğrenci-veli-öğretmen seminerleri, hijyen eğitimi, ilçe geneli temizlik etkinlikleri vb.) düzenlenmiştir. Proje; sosyal medya araçları, eğitim platformları ve ulusal/yerel basın organlarıyla aracılığıyla yaygınlaştırılmıştır. Projenin görünürlük çalışmaları kapsamında sağlıklı yaşam ve kişisel temizlik temalı E-BOOK, hikâye kitabı oluşturulmuştur. Proje sonunda yapılan öğrenci ve veli anketleri ile belirlenen hedeflere ulaşıldığı saptanmıştır. Bu bağlamda öğrencilere temizlik ve hijyen ile ilgili verilen uygulamalı eğitimler ile bilgi düzeyleri artırılmış, bunu yaşamlarında uyarlanması sağlanmış, okul içi ve okul dışında yapılan örnek temizlik faaliyetleri ile öğrencilere kalıcı izli davranış geliştirilmiş ve çevre bilinci oluşturulmuştur. Proje eTwinning Ulusal Destek Servisi tarafından "Ulusal Kalite Etiket" ile ödüllendirilmiştir. Projenin Covid-19 salgın hastalık döneminden önce uygulanması, halen uygulanmaya devam etmesi, özellikle sağlıklı yaşam, temizlik ve hijyen eğitimlerini konu alması projeyi önemli kılmaktadır.

Keywords: Hijyen, temizlik, okul, sınıf, beyaz eldiven

Corresponding Author: ESER KARAL

DİFFERENT, YET CONNECTED

AYŞE BAYHAN, Türkiye, Diyarbakır - MEKİ GÖGER, Türkiye, Diyarbakır

Culture can be defined as; the ideas, customs, and social behavior of a particular people or society. All the ways of life including arts, beliefs and institutions of a population that are passed down from generation to generation. Familiarity with the historical background of European people, finding common cultural elements will help to strengthen empathy and recognize the importance of the role and influence of different cultures, while understanding the dynamics of European pluralistic composition. Every society has different characteristics but in fact share same cultural values. Respect to each other and find ways to have virtual communication with each other is really important. European culture is pluralistic but have in fact in details a global culture. All human beings are universally equal and specifically different. Universal equality and specific differences must be respected. Familiarity with the historical background of European people, finding common cultural elements will help to strengthen empathy and recognize the importance of the role and influence of different cultures. It's important to have knowledge about different European cultures in order to understand the pluralism of European society. Understanding other societies helps define who we are, and helps us see the world through the eyes of others. For human beings, its critical to participate in culture that helps develop thinking skills, builds self-esteem, and improves resilience, all of which enhance education outcomes. Cultural heritage broadens opportunities for education and lifelong learning, including a better understanding of history. Historical background of every society has in fact common sharing's that make us individual of society. We may look life from different aspects but we have such things that made us beings. We could give concept of "love" as example and we may be different but we love each other in sake of being Human. Homogenizing attempts can be traced as far back as ancient and medieval times, depending on how historians choose to approach the subject. Cultural homogenization has some features like; customs, ideas, values, it's an umbrella term that make us to think twice before acting differently but as a part of society we should respect our common features. Norms, Symbols and Language may be different but common universal and most critical feature of culture is values and beliefs. Holidays, clothing, greetings, typical rituals and activities could be varied from society to society but culture indicate us human have same characteristics. Values often suggest how people should behave, but they don't accurately reflect how people do behave. In a specific society, every country, every government could have norms to reflect how individuals should behave but they don't have an impact on humans cultures. Culture has specific meanings but the more a bigger world, the more a global culture. Cultural globalization makes summary of our project and shows us we may be different but we have same values, features, traditions, cultures. English as a part of global culture makes us to sit around a respectively same table. Think nothing more than pluralistic culture, but behave as you are.

Keywords: culture, collaboration, cultural homogeneity, cultural interaction, European people, European pluralistic composition

Corresponding Author: AYŞE BAYHAN

“EKOLOJİK ÇOCUKLAR GELİYOR, DÜNYA DEĞİŞİYOR (ECOLOGICAL CHILDREN ARE COMING, THE WORLD IS CHANGING)” ETWINNING PROJESİ

ESRA ÖNCÜ, Türkiye, Eskişehir - FATMA AVCI, Türkiye, Eskişehir

İnsanlık, tarihin hiçbir döneminde olmadığı kadar tüketim odaklı ilerlemekte ve tüketim davranışı ile de doğaya da ciddi zararlar vermektedir. Bu nedenle doğayı korumak, günümüzde insan için bir seçenek değil artık bir zorunluluktur. Doğaya duyarlı ve bilinçli bireylerin yetiştirilmesindeki en büyük katkı hiç şüphesiz okullarda yapılan eğitimlerdir. Okul eğitimleri arasında pek çok eğitsel kazanıma ulaşmak üzere planlanan proje çalışmaları da sayılabilir. Ekolojik Çocuklar Geliyor, Dünya Değişiyor eTwinning projesi, çocuklarda küçük yaşlarda doğa sevgisi ve doğaya duyarlılığının yanı sıra doğaya yönelik bilinç geliştirmeyi hedefleyen ve bu hedeflere ulaşmanın aileye de ulaşmayı gerektirdiğini düşünen, 2023 Eğitim Vizyonu belgesinde de yer bulan Ekolojik okuryazarlık becerisinin gelişimini amaçlayan bir projedir. Projemin hedef kitlesi 3-11 yaş aralığında ki çocuklar ve ebeveynleridir. Projeye Arnavutluk, İspanya, İtalya, Romanya, Letonya, Polonya, Portekiz, Kuzey Makedonya, Ukrayna ve Türkiye’den toplamda 112 öğretmen katılmış, proje kapsamında yaklaşık 3000 öğrenciye ulaşılmıştır. Proje kapsamında doğayı koruma bilinci aşılması amacıyla aile eğitimleri verilmiş, öğretmenler tarafından afişler hazırlanmış öğrencilerin ve ailelerin afiş seçimlerine katılımları sağlanmıştır. Öğrenciler ile sınıfta iklim değişikliği etkinlikleri, tohum kumbarası oluşturma, scamper çalışmaları, hayvan dostlarımıza mama kabı hazırlama ve besleme, geri dönüşüme ilişkin eğitimler ve kompost çalışması gerçekleştirilmiştir. Pandemi sürecinde aniden alınan okulların kapanması kararıyla geçilen uzaktan eğitim sürecinde de proje kapsamında öğrencilerin ve ailelerin katılımıyla evlerde çiçek ve bitki dikimi ile orman haftası etkinlikleri yapılmıştır. Animal 4D web 2 aracı ile hayvanları tanıma, geri dönüşüm kutuları oluşturma, katılım sağlayan ebeveyn ve öğrencilere teşekkür belgeleri hazırlanarak paylaşılması, proje ortaklarıyla linoit ve Google formlar aracılığı ile projeyi değerlendirme faaliyetleri yapılmıştır. Proje kapsamında ebeveynler için de proje başlangıcında bir anket yapılmıştır. Aynı anket proje bitiminde de uygulanmış ve projenin etkililiği saptanmaya çalışılmıştır. Projenin ortak ürünü “Doğa Koruyucuları” e-hikâye kitabıdır. Proje uluslararası bir eTwinning projesi niteliğindedir. Projenin amacına ulaştığı, öğrencilere katkı sağladığı ve veli memnuniyeti; yapılan anket sonucunda ortaya koyulmuş ve projeye ilişkin olumlu değerlendirmelerin yoğun olduğu görülmüştür. Ayrıca Ekolojik Çocuklar Geliyor, Dünya Değişiyor eTwinning projesi Milli Eğitim Bakanlığı Ulusal Destek Servisi tarafından hem Ulusal hem de Avrupa Kalite Etiketini ile ödüllendirilmiştir.

Keywords: Çocuk,Doğa,Ekolojik okuryazarlık

Corresponding Author: FATMA AVCI

“EKRAN İLE DEĞİL BENİMLE OL” ETWINNING PROJESİ

FATMA AVCI, Türkiye, Eskişehir - ÖZGÜL YÜCEL İNANLI, Türkiye, Eskişehir

Günümüz çocukları küçük yaşlardan itibaren dijital teknolojilerle kuşatılmış bir şekilde büyümektedir. Aile ortamında erken yaşlarda dijital teknolojilere temas sağlayan çocuklar ailelerinin dijital teknoloji kullanım alışkanlıklarından oldukça etkilenmektedirler. Ekran ile Değil, Benimle Ol eTwinning projesi ile ebeveynlerin okuldan sonra çocuklarıyla ilgilenebileceği zamanı kaliteli bir şekilde geçirmesini sağlayan faaliyetler oluşturularak, ebeveynlerin ve çocukların bilgisayar, tablet, telefon vb. ekran kullanımını azaltmasını ve çocuğuna yönelmesini, ebeveyn-çocuk iletişim ve etkileşimini artırılması hedeflenmiştir. Bu hedef doğrultusunda her ay etkinlikler planlanmıştır. Projenin hedef kitlesi 3-11 yaş aralığında ki çocuklar ve ebeveynleridir. Bu hedefle ebeveynler için proje başlangıcında bir anket yapılmıştır. Aynı anket proje bitiminde de uygulanmış ve projenin etkililiği saptanmaya çalışılmıştır. Diğer yandan proje kapsamında aile eğitimi, afişler, evde ebeveyn ve çocuğun birlikte vakit geçirmelerini sağlayan ekransız saatler fikrine odaklı aile resimlerini yerleştirdiği çerçeve yapımı, ebeveynler çocukları ile evdeki artık materyaller ile matematik materyalleri tasarlanması türünde çalışmalar yapılmıştır. Sınıflarda ise ebeveynlerin katılımı ile doğaya dost bez torba atölyesi, uzmanlar tarafından yapılan aile eğitimleri gerçekleştirilmiştir. Ayrıca 18-22 Kasım 2019 ara tatilinde ekranlardan uzaklaştırarak ebeveyn ve çocuğu bir araya getiren etkinlikler oluşturulmuş, tatil sonrası da evlere zekâ oyunları gönderilerek ebeveynlerin ve çocukların okul sonrası zekâ oyunları oynamaları sağlanmıştır. Proje okullarında öğrenim gören öğrenciler arasında hediyeleşmeler, ebeveynin ve çocuğun birlikte kitap okuyacağı “okuma saati” etkinliği, aile büyüklerinin ziyareti gibi pek çok etkinlik de proje kapsamında gerçekleştirilmiştir. Projeye okul öncesi öğretmenleri ve sınıf öğretmenleri olmak üzere toplamda 96 öğretmen katılım sağlamış olup, ulusal bir eTwinning projesi niteliğindedir. Proje ile 4-11 yaş aralığında 2000’den fazla okul öncesi ve ilkökul öğrencisine ulaşılmıştır. Projenin final ürünleri öğretmenlerin öğrencileri ile birlikte geliştirdikleri “Mutluluk Demek Birlikte Olmak Demek” e-hikâyesi ve “Atatürk” şiiridir. Proje, Milli Eğitim Bakanlığı Ulusal Destek Servisi tarafından Kalite Etiketini ile de ödüllendirilmiştir.

Keywords: eTwinning, Dijital teknoloji, Ebeveyn, Çocuk

Corresponding Author: FATMA AVCI

RESFEBE YAZARLARI

EZGİ MERMER, Türkiye, Ankara - BAHAR AYTEKİN, Türkiye, Batman
CİHAN ERİN, Türkiye, Batman - MAHMUT YILMAZ, Türkiye, Diyarbakır
AHU YILMAZ, Türkiye, Mersin - GÖNÜL MELEMEZ, Türkiye, Ankara
SEVİL DİRİCAN, Türkiye, Ankara - AHMET ARTUÇ, Türkiye, Van
RÜVEYDA AVŞAR, Türkiye, Ankara - ŞENGÜL BULANIK, Türkiye, Kastamonu

Resfebe Yazarları eTwinning projemizle, resfebe oyununu öğretmek ve derslerde bir araç olarak kullanarak müfredatımızı eğlenceli hale getirerek, kalıcı öğrenmeyi kolaylıkla sağladık. Projemiz 8-11 yaş grubu öğrenciler ile 2020 Ocak ayında başlayıp 2021 Nisan ayında bitmiştir. Ulusal projemizde 10 Türkiye ortağımız (Van, Batman, Kastamonu, Mersin, Ankara, Diyarbakır) ve 30 öğrencimiz vardır. Etkinlikler yaş grubuna uygun ve öğrenci merkezli olarak ilerledi. Proje tabanlı öğrenme modeli ile öğrencilerin öğrenme sürecinde aktif olduğu projemizde basitten karmaşığa tümevarım yöntemi ile resfebe metin yazma yetkinliği adım adım kazandırıldı. Resfebe ile metin yazabilme becerileri öğrencilerimizin motivasyonlarını arttırarak, çoklu disiplinlerarası etkinliklerimizle resfebenin gerçek hayatla entegrasyonunu sağladı. Karma okul takım çalışmamız, resfebe günlerimiz, yarışmalarımız ile öğrencilerimizin motivasyonlarını aktif tutarak eğlenerek öğrenmelerini sağladık. Pandemi nedeniyle çalışmalarımızın çoğunu uzaktan eğitimle, bilgisayar destekli gerçekleştirdik. Multimedya öğrenmede web 2.0 araçlarını çok sık ve amacına uygun bir şekilde kullandık. Resfebe günlerinde ekran öğretimi-buluş-sunuş yöntemleri, yarışmalarımız ile aktif öğrenme, afiş çalışmamız bireysel çalışma, sanal kitabımız işbirlikçi, proje maskotlarımız-dijital oyunlarımız-rap şarkımız ile oyunlaştırma, logo- akrostiş şiir çalışmamız ise küçük grup çalışmasına ve hepsinde yaparak –yaşayarak öğrenme modelleri örnek olarak verilebilir. Bunlar aynı zamanda çoklu disiplinlerarası etkinliklerdir. Projemiz 2023 Eğitim Vizyonu'nun doğrultusunda bireyin, kendini bilmesini ve tanınmasını da hedefledi. Bu doğrultuda yaptığımız çalışmalarla öğrencilerin yaratıcılıklarını geliştirmelerini ve özgüven sağlamalarıyla gerçek yaşama hazırlanmalarını sağladık. Öğrencilerimiz her etkinlik öncesi ve sırasında etkinliklere yön verdi ve karar verme yetisini kullandı. Karma okul takımları ile öğrencilerin küçük gruplarla çalışmayı ve farklı okullardaki öğrencilerle iletişimi ile sosyo-kültürel gelişimleri sağlandı. Web2.0 araçlarıyla desteklediğimiz işbirlikçi, proje tabanlı etkinliklerle öğrencilerimizi projemizin ana unsuru haline getirdik. Resfebe ile karma okul takım çalışması ürünümüzde ise engelli çocuklarımızı da düşünerek özgün bilmeceleri sesli kitap haline getirdik. Yenilikçi final ürünümüz olan özgün resfebe masal kitabımız bizi diğer projelerden ayıran farklılığımızdır. Resfebe masal kitabımız öğrencilerimizin özgün, yaratıcı yazma ve resfebe becerileriyle ortaya çıktı. Nice çalışmalarımızla resfebenin ne kadar hayatın içinden olduğunu gördük Bu bağlamlardan projemiz 21.y.y. öğrenci profili doğrultusunda hedeflediğimiz düşünme becerileri, kendini tanıma, yaratıcılık, özgüven, sosyal iletişim, teknoloji, yaratıcı düşünme, görsel okuma, teknoloji kullanımı, dil gelişimi becerilerini geliştirdiğini değerlendirme verilerimizde de gördük. Bu becerilere sahip bireyler yetiştirmenin hem birey hem de toplum açısından büyük önem taşıdığını düşünmekteyiz. Bu sorumluluk bilinci ile projemiz bu farkındalıkları geliştirmiştir, alana katkı sağlamıştır.

Keywords: Resfebe,İlkokul Öğrencileri,Eğlenerek Öğrenme,Yaratıcılık

Corresponding Author: EZGI MERMER

DİJİTAL YERLİLERLE MEDYA OKURYAZARLIĞI

BUSE AYDIN, Türkiye, Konya - ZEYNEP KAHRIMAN, Türkiye, Kocaeli

ÖZET Dijital Yerlilerle Medya Okuryazarlığı, uluslararası eTwinning projesi kapsamında olup Türkiye ile Azerbaycan proje ortakları ile gerçekleştirilmiş yenilikçi bir öğrenme projesidir. Proje öğrencilerin medya okuryazarlığı, bilgi iletişim ve teknolojileri okuryazarlığı, eleştirel ve yaratıcı düşünme, Türkçeyi doğru, güzel ve etkili kullanma, iletişim, işbirliği becerilerinin gelişmesini destekleyen etkinlikleri kapsamaktadır. Projenin amaçları; medyayı doğru okuyan, çözümleyen, gelen mesaj ve iletilere mantık çerçevesinde bakan bireyler yetiştirmektir. Projede yer alan etkinlikler uzman kişilerle desteklenerek öğrencilerin aktif rol alacağı, medyayı bütün yönleriyle ele alınacak şekilde düzenlenmiştir. Proje etkinlikleri yıl boyunca eğitim müfredatına entegre edilmiştir. Projenin yaş aralığı 7-15 olup ilkokul ve ortaokul öğrencilerine hitap etmektedir. Projenin dili Türkçe'dir. Proje Türkiye'den 8, Azerbaycan'dan 1 ortaklı uluslararası bir projedir. Proje 2020-2021 eğitim öğretim yılı ocak ayı itibariyle başlamış mayıs ayı itibariyle sonlandırılmıştır. Projenin, öğrencilerin medya okuryazarlığı, bilgi iletişim ve teknolojileri okuryazarlığı, eleştirel ve yaratıcı düşünme, Türkçeyi doğru, güzel ve etkili kullanma, iletişim, işbirliği becerilerini geliştirdiği gözlemlenmiştir. Dijitalleşen bu çağda medyanın dilini çözebilmek için medya okuryazarlığının ilkokul düzeyinden başlaması gerektiği düşünülmektedir.

Keywords: dijital yerliler, medya okuryazarlığı, 21. yüzyıl becerileri

Corresponding Author: BUSE AYDIN

DİJİTAL DÖNÜŞÜM ENDÜSTRİ 4.0 İÇİN DİJİTAL YETERLİLİKLERİN ARTTIRILMASI

OKTAY ÇELTİK, Türkiye, İzmir

Bu proje, öğretme, öğrenme ve değerlendirme için yenilikçi dijital programları ve yöntemleri teşvik etmek ve dijital teknolojileri yaratıcı ve verimli bir şekilde kullanmak için eğitimcileri ve öğrencileri desteklemektir. PROJEMİZİN AMAÇLARI NELERDİR? Mesleki eğitim sağlayıcılarının dijital yeterliliklerini geliştirmek Bilgisayar tabanlı eğitimi arttırmak Endüstri 4.0 Dijital Dönüşüme uyum sağlamak Uluslararası işbirliği ve uluslararası ortak dijital yeterlilikler kazanmak Dijital öğrenme materyalleri geliştirmek Dil ve İçeriğin Birleştirildiği Öğrenme Yöntemi konusunda altyapı oluşturmak PROJEMİZİN HEDEFLERİ NELERDİR? Yeni mesleki programlar öğrenme ve öğretme Ulusötesi işbirliği gerçekleştirme Çalışma kitabı oluşturma Kurum olarak dijital dönüşüme uyum sağlama Öğrencilerimizin başarı oranlarını arttırma Öğrenciye BİT modellemeli destek sağlama Açık eğitim kaynaklarını kullanmayı özendirme Dil öğrenme konusunda motivasyonu arttırma

Keywords: Endüstri 4.0,KA202,İyi Uygulamaların Değişimi

Corresponding Author: OKTAY CELTIK

TOGETHER 4EVER, THE COSMİC TASK OF YOUNG CİTİZENS

NECLA YİĞİT, Türkiye, Manisa - ANNA MARIA PAİANO, İtalya, Castro and Cerfignano
DELİA DE GIUSEPPE, İtalya, IC Minervino di Lecce - JOCELYNE PARDO PARDEZA, İspanya, Dénia
FADİMANA YETİŞ MEŞE, Türkiye, Konya - FATMA KUL, Türkiye, Manisa

The main objective of this project is to make all the educational communities of the participating schools aware of the need and urgency of working together for the sustainable development of our planet. The students have improved their language skills in English and developed their digital skills with the use of various tools.

Keywords: footprint,cosmic task,recycle

Corresponding Author: FATMA KUL

MEDIA LİTERACY İN SCHOOL FRAMEWORKS

UMUT ŞENCAN, Türkiye, Çorum

Media Literacy in School Frameworks eTwinning projesi, Türkiye, Romanya ve Macaristan tarafından uluslararası olarak uygulanmış olup, 7-11 yaş grubunda bulunan öğrenciler ile gerçekleştirilmiş yenilikçi bir projedir. Bu projenin genel amacı; Gelişen bilgi, iletişim ve bilgisayar teknolojileri ile çağımızın değişen “medya okuryazarlığı” beceri ve anlayışını bilen ve uygulayan öğrenciler yetiştirmek; onları yeni medya okuryazarlığı strateji, yöntem ve teknikleri ile donatmaktır. Ayrıca öğrencilerin yeni web 2.0 araçlarını öğrenmesini ve yeni arkadaşlar edinmesini sağlamak hedeflenmiştir. İlkokullarda medya okuryazarlığı dersi olmadığı için bu dersin kazanımları, proje kazanımlarına entegre edilerek verilmeye çalışılmıştır. Proje ile öğrencilerin, yeni arkadaşlar edinirken hem kendi dilini geliştirmelerini hem de yabancı dil kullanım becerilerini geliştirmelerini sağlanmış oldu. Proje, ilköğretim müfredatındaki kazanımlara uygun ve paralel bir şekilde entegre edilmiştir. 10 ortak tarafından gerçekleştirilen projenin dili İngilizcedir. Proje 2020-2021 Eğitim-Öğretim yılında uygulanmış ve şubat 2020’ de başlayıp, mayıs 2020’ de tamamlanmıştır.

Keywords: Medya, İlkokullarda medya

Corresponding Author: UMUT ŞENCAN

MEDIA LİTERACY İN SCHOOL FRAMEWORKS

UMUT ŞENCAN, Türkiye, Çorum

Media Literacy in School Frameworks Umut Şencan, Burhan Doğan, Turgay Karamanlı, Dilek Yalçın, Selami Yalçın umutsencan4219@gmail.com Özet Media Literacy in School Frameworks eTwinning projesi, Türkiye, Romanya ve Macaristan tarafından uluslar arası olarak uygulanmış olup, 7-11 yaş grubunda bulunan öğrenciler ile gerçekleştirilmiş yenilikçi bir projedir. Bu projenin genel amacı; Gelişen bilgi, iletişim ve bilgisayar teknolojileri ile çağımızın değişen “medya okuryazarlığı” beceri ve anlayışını bilen ve uygulayan öğrenciler yetiştirmek; onları yeni medya okuryazarlığı strateji, yöntem ve teknikleri ile donatmaktır. Ayrıca öğrencilerin yeni web 2.0 araçlarını öğrenmesini ve yeni arkadaşlar edinmesini sağlamak hedeflenmiştir. İlkokullarda medya okuryazarlığı dersi olmadığı için bu dersin kazanımları, proje kazanımlarına entegre edilerek verilmeye çalışılmıştır. Proje ile öğrencilerin, yeni arkadaşlar edinirken hem kendi dilini geliştirmelerini hem de yabancı dil kullanım becerilerini geliştirmelerini sağlanmış oldu. Proje, ilkokul müfredatındaki kazanımlara uygun ve paralel bir şekilde entegre edilmiştir. 10 ortak tarafından gerçekleştirilen projenin dili İngilizcedir. Proje 2020-2021 Eğitim-Öğretim yılında uygulanmış ve şubat 2020’ de başlayıp, mayıs 2020’ de tamamlanmıştır. Giriş Dünya’ yı daha iyi tanımak, kilometrelerce uzakta yaşayan insanlardan haber almak, dünyanın herhangi bir yerinde gelişen yenilikleri takip etmek, günümüz dünyasında eğitimleri oturduğumuz yerden almak, haberlerin ve yazılanların doğru olup olmadığını sorgulamak, öğrendiklerimizi kendi düşüncelerimizle eleştirebilmek, dijital dünyada kendi duygularımızı en doğru bir şekilde anlatabilmek çok önemlidir. Bu davranışı yapabilmemiz için okuryazarlık çok önemlidir. Okuryazarlık önemli olduğu kadar medya okuryazarlığı, dijital araçları okuma becerisi, e-okur yazarlık gibi davranışlar da çok önemlidir (Genç, 2017). Günümüzde gelişmiş ülkelerin en önemli özelliklerinden birisi de okuryazarlık oranıdır. Ama okuryazarlık önemi vurgulanırken medya okuryazarlığının önemi göz ardı edilmektedir. Devletlerin çıkarları göz alındığında medya okuryazarlığının ne kadar önemli olduğu görülmektedir (Theierer, 2008). Bu proje ile ilkokullarda olmayan medya okuryazarlığı dersinin kazanımları verilerek öğrencilerde medya okuryazarlığı becerilerinin geliştirilmesi hedeflenmiştir. Projede medya okuryazarlığının önemi vurgulanmıştır. Öğrenciler medya okuryazarlığı sayesinde gündelik hayatlarını kuşatmış olan medya iletilerinin, doğru olup olmadığını sorgulamayı beceri haline getirerek; medya araç gereçlerinin ne olduğunu, nasıl kullanılması gerektiğini öğrenmiş oldular. Öğrenciler proje kazanımlarını edinirken uygulama şansı yakalayarak; yaparak yaşayarak öğrenmiş oldular. Uluslar arası proje olduğu için öğrenciler kültürel değerlere göre medya araçlarında verilen iletilerin nasıl değiştiğini görebilme şansı yakaladılar. Bu sayede öğrencilerde karşılaştırma becerisi gelişmiş oldu. Farklı ülkelerden ortaklar olduğu için öğrenciler, kültürel iletişime geçip, yeni arkadaşlıklar kurabileceği bir ortama sahip oldular. Ayrıca aynı ülkeden ortaklar olduğu için de öğrencilerde dil kullanma becerisinin gelişeceği bir ortam oluştu. Projenin yabancı ortaklarının da olması öğrencilerde yabancı dil kullanım becerisini geliştirebileceği bir ortam oldu. Projede ortak işler yapılırken öğrencilerin sorumluluk alma davranışlarında önemli ölçüde gelişmeler gözlemlendi. Projenin hedeflerine ulaşırken web 2.0 araçları tüm ortaklar tarafından uygulamalı olarak öğrenilmiş oldu. Kuramsal Çerçeve Küreselleşen dünya, hızla gelişen teknoloji ve medya araçlarının çeşitlenmesi ve çoğalması, medyayı, zaman ve mekan sınırı olmaksızın kullanılabilir duruma getirmiştir. Böylece medyayı takip etme olanağı ve hızı artmıştır. Özellikle çocuklar medya araçlarına erken yaşlardan itibaren sahip olmaya başlamış bununla birlikte medyanın etkilerine maruz kalmışlardır. Çocukların kişisel, duygusal, sosyal alanlarında sağlıklı birer birey olarak yetişebilmeleri için medyayı bilinçli bir şekilde kullanabilmeleri ve medyanın olumsuz etkilerinden korunabilmeleri için bilinç kazanmaları önem arz etmektedir. 20. yüzyıla kadar olan süreçte sadece okuryazar olmak yeterli bir nitelik olarak görülürken artık günümüzde teknolojideki gelişmeler ve imkanlar farklı okuryazarlık biçimlerini gündeme getirmiştir (İlhan, Aydoğdu 2015). Jolls ve Thoman’ a (2008) göre medya hakkındaki gerçekleri ve istatistikleri ezberlemek ile medya okuryazarı olunmaz. Medya okuryazarı olmak için seyredilenler, okunanlar ve duyulanlar hakkında doğru sorular sormayı öğrenmek ile olacaktır görüşü savunulmaktadır. Binark ve Bek’ e (2010) göre medya okuryazarlığının bireyleri kapitalist sisteme karşı bilinçlendiren bir araç olduğu görüşü savunulmaktadır. Taşkiran (2007) ise medya okuryazarlığını “Medya tüketimi sürecini faal ve eleştirel bir sürece dönüştürmek” olarak ifade etmektedir. İletişim teknolojilerinin gelişmesi, internet, akıllı cep telefonları, tabletler, akıllı saatler, bilgisayarlar ve bunlara benzer birçok iletişim aracının yaygın ve etkin bir şekilde kullanılması, iletişim araçlarının her an her

verde iletişim imkanı sunması, ulusal ve uluslar arası yayın yapan iletişim kanallarının çeşitliliği medyanın etkililiğini arttırmıştır. Bu durumda insanlar medyanın etkisi altında kalmıştır. Medyanın insan yaşamında bu kadar etkili olması nedeni ile medya okuryazarlığı bilinçli medya kullanıcıları yetiştirmeyi amaçlamaktadır. Çünkü medya ile insanlara sunulan yaşam ile gerçek yaşam birbirinden çok farklıdır. Bir başka söylem ile kitle iletişim araçları ile insanlara sunulan içerikler tamamen kurgudur ve medya kullanıcıları bunun farkında olmak zorundadırlar. Medya okuryazarlığının amacını yalnızca bilinçli medya kullanıcıları yetiştirmekle sınırlandırmamak gerekir. Çünkü medya okuryazarlığı aynı zamanda bilinçli yurttaşlar yetiştirmeyi, demokratik bir toplum oluşturmayı ve sosyal yaşamda düzeni sağlamayı da amaçlamaktadır (İlhan, Aydoğdu 2015). Medya ile ilgili yapılan araştırma sonuçları incelendiğinde medyanın bireyler üzerindeki etkisinin her geçen gün arttığı görülmektedir. Yine araştırma sonuçlarına göre medya okuryazarlığı dersi öğrencilerin medyayı daha iyi anlamlarını sağlamakta ve medya içeriklerine karşı eleştirel bir bakış açısı kazandırmaktadır. Bu açıdan medya okuryazarlığı dersi bilinçli bir medya okuryazarı olmak için büyük bir öneme sahiptir. Medyanın hayatımızın içinde bu kadar yer alması nedeniyle çocuklarımızın bu konuda yeterince bilgilendirilmesi gerekmektedir. Bu açıdan medya okuryazarlığı dersi bir an önce zorunlu dersler arasında yerini almalıdır. Medya okuryazarlığı dersinin ilkokuldan itibaren müfredatta yer alması çocukların medyayı bilinçli bir şekilde kullanmasını sağlayacak ve medya içeriklerine karşı eleştirel bir bakış açısı kazanmalarını sağlayacaktır. Ayrıca medya okuryazarlığı dersi ile medya okuryazarı niteliği kazanan çocukların medyanın olumsuz etkilerinden en az seviyede etkilenmeleri sağlanacaktır. (İlhan, Aydoğdu 2015). Proje Hakkında eTwinning Media Literacy in School Frameworks projesi Türkiye, Romanya ve Macaristan tarafından uygulanmış uluslar arası bir proje olup 7-11 yaş öğrenciler ile gerçekleştirilen yenilikçi bir proje özelliği taşımaktadır. Proje 2020-2021 Eğitim-Öğretim yılının şubat ayında başlamış mayıs ayında tamamlanmıştır. Bu projenin genel amacı; Gelişen bilgi, iletişim ve bilgisayar teknolojileri ile çağımızın değişen “medya okuryazarlığı” beceri ve anlayışını bilen ve uygulayan öğrenciler yetiştirmek amacıyla; onları yeni medya okuryazarlığı strateji, yöntem ve teknikleri ile donatmaktır. Projenin genel amacının haricinde öğrencilerin görsel okur yazarlık becerilerinin artırılması, bilgi okuryazarlığı becerilerinin geliştirilmesi, medya okuryazarlığı konusunda farkındalıkların artırılması, yeni medya araç ve olanaklarını bilinçli kullanmaları, yeni medyanın olanakları hakkında bilgilencmeleri, yeni medyanın olanaklarını kullanmada beceri sahibi olmaları, doğru ve güvenilir bilgi kaynakalarına ulaşmaları için gerekli olan analiz ve değerlendirme becerisine sahip olmaları, eleştirel düşünme becerileri gelişmiş bireyler olmaları, dijital teknolojiyi kullanım becerilerinin geliştirmeleri, dil becerilerini geliştirmeleri, sosyal bir birey olarak yeni arkadaşlıklar kurabilmeleri amaçlanmıştır. Ayrıca tüm bu sayılan amaçları günlük yaşamına aktarabilen bilinçli, eleştiren, sorgulayan bireyler olmalarını sağlamak da asıl amaçlar arasındadır. Proje sürecinde gözlemler, e-öğrenme uygulamaları, grup ve alan çalışmaları, deneysel uygulamalar ve öğretmenlerle “okuma yazma” etkinlikleri yapıldı. Gelecekte bireyleri daha fazla etkileyerek, karmaşık ve içerisinden çıkılmaz bir hale gelecek olan medya araçları ve medya içerikleri hakkında öğrencilerle ve öğrencileri çevreleyen tüm kesimlerle doğrudan ve dolaylı olarak bilgi alış-verişi içerisinde bulunuldu. Bu kapsamda veli-okul-çevre-öğrenci-öğretmen işbirliği sağlandı. Öğrencilerde hem kendi dilini geliştiren hem de yabancı bir dilin becerilerini geliştiren çalışmalara yer verildi. Öğrencilerin yeni web 2.0 araçlarını öğrenmeleri sağlandı. Şubat ayında öğrenciler 11 Şubat Güvenli İnternet gününü kutladılar. Bu kapsamda medya okuryazarlığı ile ilgili öğrendikleri bilgileri gerçek yaşamda uygulama fırsatı buldular. Ortaklar ile yapılan etkinlikler linoit web 2.0 aracı kullanılarak ortak bir pano oluşturuldu. Öğrenciler pano oluştururken araştırma yöntemini kullandılar. Projeye ortak olan öğrenciler ile birlikte canva web 2.0 aracı ile ortak proje tanıtım broşürü oluşturuldu. Bu sayede öğrencilerin işbirlikli bir çalışma sergileyerek ürünler oluşturmaları sağlandı. 11 Şubat Güvenli İnternet Günü kutlama programı ile Hayat Bilgisi dersindeki güvenli internet kullanımı kazanımını gerçekleştirilmiş oldu. Hazırlanan broşür ile öğrenciler Türkçe dersindeki broşür hazırlama kazanımını gerçekleştirmiş oldular. Slogan hazırlarken araştırma tekniğini kullandılar. Proje posterini Blockposter’de 9 parçaya bölünerek ve her bir ortak bir parçayı tamamlayacak şekilde plandı. Poster boyanırken öğrenciler aktif olarak görev alarak işbirlikli bir çalışmayı tamamladılar ve bununla birlikte Görsel Sanatlar Dersi’ndeki “Hangi renkleri kullanacağını sorgular?” kazanımı gerçekleştirilmiş oldu. Öğrenciler medya karikatür dergisi oluştururken toonytools web 2.0 aracını kullandılar. Madmagz web 2.0 aracı ile karikatür dergisini oluşturdular. İstasyon tekniği ile Türkçe dersindeki “Yazılarını zenginleştirmek için çizimleri ve görselleri kullanır.” Yazma çalışmalarını sergilerken yabancı dil kullanma becerisini geliştirdiler. Öğrenciler 18-22 Mart medya okur yazarlığı haftası için röportaj yaptılar. Böylece Türkçe dersindeki “Konuşma stratejilerini uygular.” kazanımını gerçekleştirdiler. Röportaj tekniğini kullandılar. Öğrenciler medya araçlarını tanıtan e- book oluşturdular. Takım çalışması olarak karışık olarak eşleştirilen ortaklardan biri, bir medya aracının tanıtımını yaptı diğer ortak ise medya aracının resmini yaparak

etkinliği tamamladı. Bu şekilde yapılan takım çalışması ile Hayat bilgisi dersindeki “Sorumluluklarını yerine getirir.” kazanımı ile Görsel sanatlar dersindeki “Görsel sanat çalışmalarında nesnelere boyut ve orantıya göre yerleştirir ve hayal dünyasını yansıtır.” kazanımları gerçekleştirilmiş oldu. Türkçe dersindeki “Şiir yazar.” kazanımı Zumpad web 2.0 aracı ile öğrenciler tarafından projenin baş harflerinden oluşan, akrostiş şiir çalışması yapılarak gerçekleştirildi. Öğrenciler “Hayalinizdeki medya aracı nasıl olmalı?” sorusuna cevap arayıp video kaydı ile ve canva web 2.0 aracını kullanıp videolarını birleştirerek yabancı dil kullanma becerisini geliştirmiş oldular. Öğrenciler proje kapsamında yaparak yaşayarak öğrenirken bir taraftan da çeşitli web 2.0 araçları ile edinilen kazanımları içeren oyunlar tasarlayarak ve tasarladıkları oyunları oynayarak eğlenerek zaman geçirmiş ve aynı zamanda istenilen kazanımları edinmiş oldular. Sonuçlar Projenizin ele aldığı problemin çözümüne ilişkin sonuçlar Öğrenciler, proje sonunda hedeflenen kazanımları yaparak yaşayarak edinmiş ve bu edinimleri günlük hayatlarında kullanarak öğrendiklerinin kalıcılığını sağlamış oldular. Öğrenciler medya okuryazarlık becerisini kazanmış olmakla birlikte, bugünden itibaren sorgulayan, araştıran, analiz edebilen, eleştiren birer birey haline gelmiş olduklarını edindikleri kazanımları günlük hayatlarında uygulamaya koymaları ile kanıtlamaktadırlar. Öğrencilerin medya araçları ve içerikleri hakkında bilgi sahibi olduklarını, medyada yer alan tüm içeriklerin doğru olmadığını ve bu içeriklerin doğru olup olmadığı konusunda eleştirel bir yaklaşım içerisinde olduklarını görmekteyiz. Ayrıca projede görev alan öğrencilerin dil becerilerinin geliştiğini, sosyalleşme açısından önemli sayılabilecek ilerleme kaydettiklerini ve yeni arkadaşlıklar kurmakta beceri kazandıklarını söylemek mümkündür. Dünyada birçok alan çok hızlı bir değişim ve ilerleme içerisinde. Bu alanlardan bir tanesi de teknolojinin gelişmesine paralel olarak medya ve medya araçlarıdır. Proje için hedeflenen amaçlardan; öğrenciler, bilgi, iletişim ve bilgisayar teknolojileri ile çağın, değişen “medya okuryazarlığı” beceri anlayışını bilen ve uygulayan davranışlar sergilemektedir. Projenin ön anketi ve son anketi karşılaştırıldığında; öğrencilerin yeni medya okuryazarlığı strateji, yöntem ve tekniklerini öğrenerek doğru ve güvenilir bilgi kaynaklarına ulaşabilmeleri için gerekli analiz, analiz ve değerlendirme, eleştirel düşünme becerilerini geliştirdiklerini görmekteyiz. Öğrencilerle ilgili edinimleriniz Projenin temelinde öğrenciler yer almaktadır. Projenin hedefleri müfredattaki kazanımlara entegre edilerek oluşturulmuştur. Proje için oluşturulan etkinlikler derslerdeki kazanımlar ile ilişkilendirilmiştir. Proje süresince disiplinlerarası yaklaşım benimsenilerek etkinlikler yapılmıştır. Etkinliklerin birçok dersin kazanımlarını içermesine dikkat edilmiştir. Örneğin öğrenciler 18-22 Mart Medya Haftasında yapılan röportaj sayesinde Türkçe dersi için (T.2.2.4. Konuşma stratejilerini uygular. İhtisabî ses tonuyla konuşur. Akranlarıyla ve yetişkinlerle iletişim kurarken kurallara dikkat eder.) kazanımı ile ilişkilendirilirken aynı zamanda Hayat Bilgisi dersindeki (HB.2.4.5. Teknolojik araç ve gereçlerin güvenli bir şekilde kullanımı konusunda duyarlı olur.) kazanımı ile ilişkilendirilmiştir. Öğrenciler medya karikatür dergisi oluştururken Türkçe dersindeki (T.2.2.1. Kelimeleri anlamlarına uygun kullanır.) kazanımı ile Görsel Sanatlar dersindeki (G.2.3.2. Kendisinin ve akranlarının çalışmalarındaki fikirleri ve duyguları yorumlar.) kazanımları ilişkilendirilerek kendisinin oluşturduğu ve projedeki arkadaşlarının oluşturduğu resimleri yorumlamaları ile gerçekleştirilmiştir. Öğrenciler eTwinning Günü etkinliğinde proje ortakları ile yapılan online görüşme sırasında ortaklaşa resim yaptılar. Bu etkinliği yaparken Türkçe dersindeki (T.2.2.3. Çerçevesi belirli bir konu hakkında konuşur.) kazanımı ile resmi yaparken Görsel Sanatlar dersindeki (G.2.1.2. Görsel sanat çalışmasını oluştururken beklenmedik/öngörülemez sonuçların ortaya çıkabileceğini fark eder.) kazanımlarını gerçekleştirmiş oldular. Proje uygulanırken Türkçe dilinin önemini ve yabancıların farklı bir dil kullandıklarını fark ettiler. Kullanılan dilin önemini anladılar. Ayrıca yabancı ortaklar ile iletişim kurarken İngilizce dilinin ne kadar önemli olduğunu anladılar. Yabancı dil kullanımının önemine vardılar. Yapılan online toplantılarda yeni arkadaşlıklar kurdular. Öğrenciler yapılan etkinliklerde, çektikleri fotoğraflardan, ortakların yaptıkları etkinlikleri takip ederken diğer ortakların yaşam tarzları, giyimleri hakkında bilgi edindiler. Bu şekilde Hayat bilgisi dersindeki (H.B.2.5.7. Ülkemizde yaşayan farklı kültürdeki insanların yaşam şekillerine ve alışkanlıklarına saygı duyar.) kazanımını gerçekleştirmiş oldular. Teknoloji, günlük hayatımızın birçok alanında yeniliklerle karşımıza gelmektedir. Öğrenciler teknolojiyi en doğru şekilde nasıl kullanacaklarını sınıflarda kullanılan web 2.0 araçlarını kullanarak öğrendiler. Bu nedenle projede çok çeşitli web 2.0 araçları kullanılmaya çalışıldı. Bu araçları kullanırken e-güvenlik Günü kutlama programı düzenlenerek öğrencilerde farkındalık oluşturulmaya çalışıldı. Öğrencilerin duygu ve düşüncelerini rahatlıkla ifade edebilmelerine olanak sağlayacak bir ortam oluşturuldu. Çok uzaklardan, farklı kültür ve milletlerden de öğrencilerin bir araya gelerek nasıl ortaklaşa iş yapabileceğini, bunu yaparken e-güvenlik kurallarına nasıl uyulabileceğini uygulama şansı yakalamışlardır. Yapılan etkinlikler twinspace, blogger’ da paylaşıldı. İletişim aracı olarak zoom, Adobe Connect, logo için logomaker, ortaklaşa broşür ve videoları birleştirmek için canva, proje tanıtımı için biteable web 2.0 aracı, proje kuralları için genially web 2.0 aracı, kelime bulutu için answergarden, sertifika için flippity web 2.0

aracı, karikatür için toonytools, e kitap oluşturmak için storyjumper, ortak pano oluşturmak için linoit web 2.0 aracı, oyunlar için learningapps ve wordwall web 2.0 aracı, akrostiş şiir yazmak için zumpad web 2. araçları kullanıldı. Yukarıdaki sayılan web 2.0 araçları ile hem takım hem de ortaklaşa işler yapılmıştır. Medya araçlarını tanıtırken proje ortakları ile ikili takımlar oluşturdu. Her takımdan bir kişi medya aracını tanıttı diğer ortak ise tanıtılan medya aracının resmini çizdi. Storyjumper web 2.0 aracı ile Medya Araçları kitabı oluşturuldu. Akrostiş şiir yazarken ortaklar sırasını takip edip zumpad web 2.0 aracı ile şiirin tamamlanmasını sağladı. Etkinliklerin planlanmasından, yapılan ürünlerin sunuma kadar tüm ortaklar birlikte projeyi tamamlamışlardır. Herkes sorumluluklarının bilincinde görevini eksiksiz olarak yerine getirmiştir. Etkinliklerin oluşturulmasında ve yapılmasında öğrencilerin düşünceleri alınmış, yeni fikirler oluşturmalarına izin verilmiştir. Bu şekilde projede demokratik bir ortam oluşturulmuştur. Bu sayede öğrencilerin yeni düşünceler üretmesi, fikirlerini serbestçe söylemesi ve girişimcilikleri geliştirilmiştir. Yaygınlaştırma ile ilgili edinimler Yapılan etkinlikler sınıfların kazanımlarıyla entegre edilmesinden dolayı medya okuryazarlığı konusu diğer derslerin kazanımları ile ilişkilendirmiştir. Bu sayede disiplinler arası bir anlayış ile medya okur yazarlığı konusu diğer dersler ile içerik birleştirme yolu ile yaygınlaştırılmaya çalışılmıştır. Projede görevli her öğretmen kendi okulunda, öğretmenler kurul toplantısında ve zümre toplantısında projenin çıktılarını hakkında meslektaşlarına bilgi vermişlerdir. Projenin etkinlikleri proje ortaklarının iletişim içerisinde olduğu tüm öğretmenlere tavsiye edilerek onların da bu konuda çalışma yapmasına örnek olunulmuştur. Projenin çıktılarını e-safety.eu sitesinin form bölümünde yayınlanarak diğer meslektaşlarımızın kullanılması sağlanmıştır. Ayrıca wordwall ve learningapps ile hazırlanan oyunlar herkesin kullanımına izin verecek şekilde internet ortamında paylaşımına sunulmuştur. Görünürlükle ilgili edinimleriniz Projede yapılan etkinlikler için okullarda panolar oluşturuldu. Okulların web sitesinden yapılan etkinlikler ile ilgili haberler yapıldı. Okullarda projenin yapılan tüm etkinlikleri ile sergi açıldı. Mesleki gelişim Öğretmenler, bilgi alış-verişi ile yeni birçok web 2.0 aracını tanıma ve kullanma fırsatını buldular. Öğretmenler proje kapsamında öğrencilere rehberlik yaparak onları yönlendirerek görev almışlardır. Projede, proje tabanlı öğrenme, aktif öğrenme ve disiplinler arası öğrenme yöntemleri kullanılarak tüm öğretmenlerin projede aktif olarak görev almaları sağlanmıştır. Öğretmenler, proje ile ilkokullarda olmayan medya okuryazarlığı dersi kazanımlarını, fırsat eğitimi ile uygulama olanağı bulmuşlardır. Ayrıca öğretmenler eTwinning Mesleki Gelişim Eğitimlerine katılmakla birlikte diğer meslektaşlarının da katılımlarını sağlayarak hem kendilerinin hem de çevrelerindeki öğretmenlerin mesleki gelişimlerine katkı sağlamış oldular. Projenin öğretmenlerin mesleki gelişimlerinde yeni öğretim yöntem, teknik ve araçlarını kullanma becerilerinde de katkı sağladığını söylemek mümkündür. Ödüller Proje ile Ulusal Kalite Etiketini ve Avrupa Kalite Etiketini almıştır. Öneriler Eğitimin, sadece okullarda değil her yerde yapılabilir anlayışını benimsemek, öğrencilerin ezberleyerek değil yaparak yaşayarak öğrenmelerini sağlamak ve öğrenilenlerin günlük hayatta kullanılması ile kalıcılığının sağlanması amaç edinileceği için projelerin, bilimsel araştırmaların bu konuda payının yüksek olması yadsınamaz bir gerçektir. Bu nedenle konu ile ilgili daha fazla bilimsel araştırmalar yapmak, yine aynı şekilde medya okuryazarlığı ile ilgili projeler yapmak bu alana katkı sağlayacağı için önemlidir. Yaşamın içerisinde yer alan medya, medya araçları ve ilkokul müfredatında maalesef yer almayan medya okuryazarlığı dersinin ilkokul müfredatının içerisinde ayrı bir ders olarak yer alması bilinçli bir nesil yetiştirmek için önemli olacaktır. Öğrenciler okulu bir cezai olarak görmemeli bunun için öğrencilerin istekleri ve doğrultusunda planlamalar yaparak okulları sevmeleri sağlanmalıdır. Öğrencilerin bireysel farklılıkları göz önünde bulundurularak projelerin yapılması, disiplinler arası eğitimin sağlanması, fırsat eğitimlerine yer verilmesi ve çeşitli öğrenme aktiviteleri kullanılarak eğitim öğretim yapılmasıyla öğrencilerde kalıcı öğrenme olacaktır. Bu sayede öğrenciler okullara daha istekli bir şekilde gelecektir. Kaynakça Genç, S. Z. (2017). Değişen değerler ve yeni eğitim paradigması (1. Baskı). Ankara: Pegem Akademi. Theierer, A.(2008). Parental Controls and Online Child Protection: A survey of tools and methods. the progress & freedom foundation, version 4.0. <http://www.pff.org/parentalcontrols/> adresinden edinilmiştir. Aydoğdu, E. İlhan E., (2015). Medya okuryazarlığı dersi ve yeni medya algısına etkisi. Erciyes İletişim Dergisi, 4 (1), 52-68. Binark, M. ve Bek, M. G. (2010). Eleştirel Medya Okuryazarlığı. (2. baskı), İstanbul: Kalkedon Yayınları. Jolls, T. Thoman E. (2008). 21. Yüzyıl Okuryazarlığı (Medya Okuryazarlığına Genel Bir Bakış ve Sınıf İçi Etkinlikler). çev. ed. Cevat Elma, Alper Kesten. Ankara: Ekinoks Yayınevi. Taşkıran, N. Ö. (2007). Medya Okuryazarlığına Giriş. (2. baskı). İstanbul: Beta Basım Yayım Dağıtım AŞ.

Keywords: Medya, İllkokullarda medya

Corresponding Author: UMUT ŞENCAN

ORTAOKUL DÜZEYİNDE ETKİLİ BİR YENİLENEBİLİR ENERJİ EĞİTİMİNE İLİŞKİN ÖĞRETİM TASARIMININ GELİŞTİRİLMESİ

GÖKHAN GÜVEN, Türkiye, Muğla - GÜLER GÖÇEN KABARAN, Türkiye, Muğla
RIDVAN ATA, Türkiye, Muğla - KAHRAMAN KILIÇ, Türkiye, Muğla
ALİ YAKAR, Türkiye, Muğla - ALİ KEÇEBAŞ, Türkiye, Muğla

Ülkemizde yenilenebilir enerji eğitimi kapsamlı olarak Fen Bilimleri Dersi Öğretim Programında ele alınmakta ve öğrenciler yenilenebilir enerji kavramı ile ilk olarak ortaokul 6. sınıfta karşılaşmakta, 7. ve 8. sınıfta da yenilenebilir enerji ile ilişkili çeşitli kazanımlarla enerji eğitimini almaktadırlar. Ancak alan yazında ilgili öğretim programında yenilenebilir enerji konusu ile ilgili kazanımların yetersiz ve genellikle bilişsel düzeyde olduğu, bu konunun ayrıntıya girilmeden yüzeysel ele alındığı ve yenilenebilir enerjinin kapsamlı ve bütüncül bir şekilde programda yer almadığı belirtilmektedir. Ayrıca literatürde yapılan çalışmalarda yenilenebilir enerji konusunda ortaokul kademesindeki öğrencilerin bilişsel ve duyuşsal farkındalıklarının yetersiz olduğu da vurgulanmaktadır. Bu bağlamda ülkemizde fen bilimleri dersi kapsamında verilen yenilenebilir enerji eğitiminin etkisiz olduğu görülmekte olup, yenilenebilir enerji konusuyla ilk defa karşılaşan ortaokul öğrencilerine yönelik etkili bir yenilenebilir enerji eğitimine ilişkin bir öğretim tasarımının geliştirilmesi önem arz etmektedir. Bu çalışmada ortaokul düzeyinde etkili bir yenilenebilir enerji eğitimine ilişkin bir öğretim tasarımı geliştirilmiş ve geliştirilme süreci ayrıntılı olarak betimlenmiştir. Öğretim tasarımının geliştirilme sürecinde ADDIE tasarım modeli kullanılmıştır. ADDIE tasarım modeli öğretim tasarımının geliştirilmesinde ve öğretim materyali hazırlanmasında sıkça kullanılan bir model olup analiz, tasarım, geliştirme, uygulama ve değerlendirme olmak üzere beş adımlı bir süreç içermektedir. Araştırmada analiz aşamasında, ortaokul öğrencilerinin ve fen bilimleri öğretmenlerinin yenilenebilir enerji konusuna ilişkin ihtiyaçları belirlenmiş, ihtiyaca yönelik problem tanımlanmış ve iş analizi gerçekleştirilmiştir. Tasarım aşamasında, yenilenebilir enerji eğitimine yönelik içerik ve kazanımlar oluşturulmuş, uzman görüşleri alınmış, kazanımlara yönelik hangi teknolojik/dijital uygulamaların kullanılacağı belirlenmiştir. Geliştirme aşamasında, ilgili içerik ve kazanım doğrultusunda artırılmış ve sanal gerçeklik, robotik ve kodlama, dijital öykü, QR kod ve web 2.0 araçları kullanılarak dijital materyaller geliştirilmiştir. Ayrıca ortaokul 6., 7. ve 8. sınıf öğrencilerine yönelik dijital materyallerin yer aldığı modüller geliştirilmiş ve öğretim süreci planlanmıştır. Uygulama aşamasında, geliştirilen yenilenebilir enerji eğitimi öğretim tasarımı ortaokul 6., 7. ve 8. sınıf öğrencilerine uygulanmıştır. Değerlendirme aşamasında ise, tasarımın uygulanabilirliği, kullanışlılığı, çalışan ve çalışmayan yönleri ortaya çıkarılmış, tasarım için kullanılan tüm öğelerin etkililiği incelenmiş ve öğretim tasarımında gerekli düzenlemeler yapılmıştır. Sonuç olarak ortaokul düzeyin fen bilimleri dersi kapsamında etkili bir yenilenebilir enerji eğitimine ilişkin bir öğretim tasarımı geliştirilmiştir.

Keywords: Ortaokul öğrencileri, yenilenebilir enerji eğitimi, öğretim tasarımı

Corresponding Author: GÖKHAN GÜVEN

GEÇMİŞTEN GÜNÜMÜZE OYNAYA OYNAYA

RAZİYE PETEK, Türkiye, Karaman

Bu çalışmanın temel amacı, 2020 yılı Kasım ayında başlayan “Geçmişten Günümüze Oynaya Oynaya Projesi”nin amaç ve hedeflerinin; elde edilen edinimlerin ve kazanımların ortaya konulmasıdır. Bu amaç doğrultusunda hazırlanan çalışmanın temelini oluşturan proje; 4-11 yaş grubu öğrencileri kapsayan bir E-Twinning Projesidir. Projenin, dolayısıyla çalışmanın temel hedefi geçmişte oynanmış ve günümüzde unutulmaya yüz tutmuş yerel çocuk oyunlarının araştırılarak, aile ve sınıf ortamında oynatılması ve ortaklar arasında kültürel mirasın paylaşılmasıdır. Projenin temel amaçlarından birisi de farklı yörelerden oyunların seçilerek öğrencilerin farklı kültürlerle etkileşime geçmelerinin sağlanmasıdır. Projenin hazırlanması ve uygulanması sürecinde aktif rol alan proje yürütücüler ve proje ortaklar kültürel öğelerin paylaşımı, bu öğelerle ilgili kaynaklara ulaşma hususlarında projeye önemli katkılar sunmuşlardır. Buradan hareketle yürütülen projede öğrenciler sosyalleşme ve farklı kültürlerle etkileşime geçme konularında teşvik edilmiş ve bakış açıları geliştirilmeye çalışılmıştır. Ayrıca öğrencilerin teknolojik uygulamaları kullanmaları da hedeflenmiştir

Keywords: geleneksel, çocuk, oyun

Corresponding Author: RAZİYE PETEK

MEDIA LİTERACY İN SCHOOL FRAMEWORKS

UMUT ŞENCAN, Türkiye, Çorum

Media Literacy in School Frameworks eTwinning projesi, Türkiye, Romanya ve Macaristan tarafından uluslar arası olarak uygulanmış olup, 7-11 yaş grubunda bulunan öğrenciler ile gerçekleştirilmiş yenilikçi bir projedir. Bu projenin genel amacı; Gelişen bilgi, iletişim ve bilgisayar teknolojileri ile çağımızın değişen “medya okuryazarlığı” beceri ve anlayışını bilen ve uygulayan öğrenciler yetiştirmek; onları yeni medya okuryazarlığı strateji, yöntem ve teknikleri ile donatmaktır. Ayrıca öğrencilerin yeni web 2.0 araçlarını öğrenmesini ve yeni arkadaşlar edinmesini sağlamak hedeflenmiştir. İlkokullarda medya okuryazarlığı dersi olmadığı için bu dersin kazanımları, proje kazanımlarına entegre edilerek verilmeye çalışılmıştır. Proje ile öğrencilerin, yeni arkadaşlar edinirken hem kendi dilini geliştirmelerini hem de yabancı dil kullanım becerilerini geliştirmelerini sağlanmış oldu. Proje, ilkökul müfredatındaki kazanımlara uygun ve paralel bir şekilde entegre edilmiştir. 10 ortak tarafından gerçekleştirilen projenin dili İngilizcedir. Proje 2020-2021 Eğitim-Öğretim yılında uygulanmış ve şubat 2020’ de başlayıp, mayıs 2020’ de tamamlanmıştır.

Keywords: Medya, Eğitimde Medya, İlkokullarda Medya

Corresponding Author: UMUT ŞENCAN

DENEY VİDEOLARI İLE FEN LABORATUVARI HER YERDE

ELANUR DEMİRCİ, Türkiye, İstanbul - GÜLBİN ÖZKAN, Türkiye, İstanbul

ÖZET Bu çalışma TÜBİTAK 2209-A Üniversite Öğrencileri Araştırma Projeleri kapsamında gerçekleştirilmiştir. Bu araştırma projesinin amacı, laboratuvar imkânı olmayan okullarda öğrenim gören öğrencilerin fen deneylerine ve fen dersine olan motivasyonlarını arttırmak için deney videoları platformu oluşturmaktır. Bu çalışma, nitel araştırma desenlerinden durum çalışması ile yürütülmüştür. Çalışmanın verileri araştırmacılar tarafından geliştirilen ve sekiz sorudan oluşan açık uçlu soru formu ile toplanmıştır. Çalışmadaki katılımcılar 2021-2022 eğitim-öğretim yılında İstanbul'un Arnavutköy ilçesinde bulunan Cumhuriyet Ortaokulunda yedinci sınıfta öğrenim görmekte olan 30 öğrenciden oluşmaktadır. Uygulamanın gerçekleştirildiği okuldaki öğrenciler laboratuvar ile daha önce hiç tanışmamış bireylerdir. Araştırmacılar tarafından uygulamaya başlanılmadan önce öğrenciler için onların düzeyinde deney videoları hazırlanmıştır. Bu okul için hazırlanan deney etkinlikleri videoya alınmış, çekilen videolar proje yürütücüsü tarafından hazırlanan bir YouTube kanalında paylaşılmıştır. Hazırlanan bu videolar okuldaki öğrencilere izletilmiştir. Daha sonra öğrencilerin fen bilgisi dersi ile ilgili görüşlerini öğrenmek için öğrenciler için hazırlanan açık uçlu soru formu uygulanmıştır. Çalışmadan elde edilen veriler içerik analizi ile çözümlenmiştir. Projenin ikinci aşamasında bu öğrencilerden istekli olanlardan fen bilgisinin günlük yaşamdaki uygulamalarına yönelik videolar çekmeleri istenilmiştir. Öğrencilerin çektikleri videolar da velilerden yazılı izin alınarak aynı YouTube kanalına konulmuştur. Teknolojik bir platformda yer almanın ortaokul yaş grubundaki öğrencilerde ne kadar istendiği bilinmektedir. Bu isteklerinin bilim için bir motivasyon olması hedeflenmiştir ve bu sayede fen bilgisine karşı olan ilgilerinin artmış olduğu düşünülmektedir. Fen bilgisi dersine olumlu yargılar beslemeyen öğrenciler var ise onların da bu derse karşı motivasyonlarının artırılması sağlanmıştır. Bu proje sayesinde teknoloji bilim adına kullanılmıştır. Çalışmanın bulgularına bakıldığında, öğrencilerin çok azının daha önce deney yapma olanağı bulduğu, çeşitli konularda deney yapmak istedikleri, fen bilgisi dersinin günlük hayattaki kullanımlarını merak ettikleri görülmüştür.

Keywords: : Laboratuvar, Deney, Fen Bilgisi, Motivasyon, Teknoloji, YouTube

Corresponding Author: ELANUR DEMİRCİ

GEZE GEZE SANAL MÜZE

FATMA ZEHRA EROL, Türkiye, Konya - HATİCE BİLGİÇ, Türkiye, Ankara
GÜLNİHAL ÇANAKCI, Türkiye, Konya - SALİHA AKDEMİR, Türkiye, Konya
FATMA GÜVERİN, Türkiye, Konya - AYŞENUR BABAYİĞİT, Türkiye, Konya
YASEMİN AKDAĞ, Türkiye, Ankara - NAGİHAN KAYNAR, Türkiye, Konya
HAYRIYE KARAMAN, Türkiye, Ankara - AYŞE SARIBAŞ, Türkiye, Konya

Müzeler geçmişten günümüze dünyanın ve insanlığın gelişimini yansıtmaya açısından en etkileyici mekânlardır. Her zaman dilimine ait gerçek objeleri bulunduran müzelerle; eleştirel ve yaratıcı düşünme, sınıflandırma, analiz ve sentez yapabilme, keşfetme, dokunma ve sorgulama yönüyle bilişsel kavramların yer aldığı müze eğitimi çocuklar için çok yönlü kazanımlar ifade etmektedir. Geze Geze Sanal Müze öğrencilerimizin; belirtilen kazanımlara ulaşabilmesi, geçmişini öğrenip tüm insanlığa saygı duyması, edindiği tecrübelerle geleceğine sahip çıkması, okul dışı öğrenme ortamlarıyla gelişimlerine destek olunması (OÖEP, 2013) amacıyla, salgın dönemine uygun olarak, çevrimiçi veya sınıf ortamında sanal müze ziyaretleri düzenlenen, öğrenci ve öğretmenlerimize 21. yy. becerileri kazandıran, okul öncesi eğitimde okul dışı öğrenme ortamı olan müzelerin etkin olarak kullanılması gerektiğini alanımıza gösteren ulusal eTwinning projesidir. Ayrıca yapılan araştırmalarda; okul öncesi öğretmenlerinin müze eğitimine mesafeli olması nedeniyle okul öncesi eğitimde müze eğitiminin hak ettiği değeri göremediği, bu açıdan öğretmen eğitimleriyle okul öncesi dönemde müze eğitimini yaygınlaştırmak hedeflenmiştir. Amacımız çocuklarımızda: Ülkemizde yer alan farklı müzelerle ilgili bilgi vermek, çocukların salgın döneminde de sanal tur ve web2.0 araçlarıyla gelişimlerine olanak sağlamak, Türk toplumu ve farklı toplumlara yönelik hoşgörü kazandırmak, tarihi eserleri koruma yönünde farkındalık oluşturmak, sanal müzelerle çocuklarda merak duygusunu artırmak, bu duyguyla bilimsel düşünme becerilerinin temelini atmak, keşfetme, bilgi toplama, sınıflama, ayırt etme, karşılaştırma, kaydetme, düzenleme ve sunma becerilerini geliştirmek, müze etkinliklerinde çocuğun gruba ait olma ve iş birliği kazanımlarını elde etmesine fırsat vermek, eser incelemeleri ve eserlerin okulda farklı materyallerle taklit edilmesiyle çocukların süsleme becerileriyle estetik duygularını ve oyun yoluyla yaratıcılıklarını geliştirmek, işbirlikçi ve ortak çalışmalarla girişimcilik yönlerini desteklemektir. Proje tabanlı öğrenme, problem çözme, yaratıcı drama, kodlama, matematik, stem/fen etkinlikleri, tarih şeridi, zaman kapsülü, ritim, akıl oyunları, duyu çalışmaları, baskı tekniği, hologram, okul müzesi oluşturma vb. birçok yöntem ve teknik kullanılarak, belirlenen her müze; müze öncesi, müze ve müze sonrası etkinlikler şeklinde planlanmış, geçmişten günümüze Anadolu'nun farklı 5 müzesi Kültür ve Turizm Bakanlığı üzerinden sanal olarak gezilmiştir. Öğrencilerimiz, EBA ve web2.0 araçlarıyla proje ortaklarının hazırladığı oyun ve etkinliklerle müze bilgi ve tecrübelerini pekiştirmişlerdir. İşbirliği, takım çalışmaları ve ortak ürünlerle çalışmalarımız kalıcı hale getirilmiş, müze uygulamalarına yönelik etkinlik planları alanımıza kazandırılmıştır. Aile katılımı etkin olarak sağlanmıştır. Finalde ön test/son test karşılaştırmasında; öğretmenlerin müze eğitiminin OÖEP ve müfredatına entegrasyonuna olan inançlarının arttığı, projede yer alan web2.0 araç kullanımının kendilerine değer kattığı, ailelerin proje öncesinde müze gezisi ve eğitimi bilgisiyyle deneyimleri yok denecek kadar azken, projeye ailelerin müzelere bakış açısında anlamlı düzeyde gelişim yaşandığı, ailelerin çoğunluğunun projenin kültürel farkındalığa olumlu etkisini öngörürken, proje sonunda bu öngörünün ailelerin tamamında gerçeğe dönüştüğü, öğrencilerimizin deneyimledikleri sanal müze ziyaretlerini severek müze gezilerine devam edecekleri, öğrencilerin müze eğitimi etkinlikleri kapsamında ön bilgilerine dayanarak müze etkinliklerinin okullarda yapılmasına ilişkin beklentileri proje başında ortalama düzeyde iken, proje boyunca gerçekleştirilen; drama ve oyun etkinlikleri, okul müzeleri vb. yöntem ve tekniklerle, öğrencilerin okul öncesi eğitimde müze eğitime daha fazla yer verilmesine yönelik ilgi ve isteklerinde artış yaşandığı görülmüştür. Projemiz UDS tarafından Ulusal Kalite Etiket'iyle ödüllendirilmiştir. Proje öğretmenlerimiz: "Müze Eğitimi Kursu, Müzede Yeni Yaklaşımlar Kursu, Pera Müzesi Kiti ve Eğitimi, Topkapı Müzesi Kiti ve Eğitimi Seminerleri" MEB hizmetiçi eğitimlerine katılmıştır. Mehmet Akif ERSOY Üniversitesi, Ankara Üniversitesi, KTO Karatay Üniversitesi işbirliğinde "Okul Öncesi Eğitimde Müze Eğitiminin Yeri ve Önemi, Oyun Yoluyla Öğrenme/ Müzede Drama, Medya Okuryazarlığı & Dezenformasyon/ Dijital Ebeveynlik" adlı öğretmen ve aile eğitimleri gerçekleştirilmiş, Akdeniz Üniversitesi Serik Gülsün Süleyman SÜRAL MYO, KTO Üniversitesi davetleri üzerine Çocuk Gelişimi öğrencilerine eTwinning platformu ve Geze Geze Sanal Müze proje sunumu yapılmıştır. Ankara Rahmi M. KOÇ Müzesi'yle çevrimiçi öğrenci müze eğitimi

düzenlenmiştir.Böylece yaygınlaştırma ve eğitimlerimize yaklaşık 500 öğretmen ve adayı,ebeveyn katılmıştır. Ayrıca projemiz ulusal basında haber olmuş,EYFOR 12 ve ERG/18.Eğitimde İyi Örnekler Konferansı'nda sözlü sunum olarak yer almıştır.

Keywords: OKUL ÖNCESİ MÜZE EĞİTİMİ,SANAL MÜZE,OKUL DIŞI ÖĞRENME,21.YY BECERİLERİ,ÖĞRETMEN EĞİTİMİ,AİLE KATILIMI

Corresponding Author: FATMA ZEHRA EROL



CATCH THE MUSIC

NESLIHAN ÇAVUŞOĞLU, Türkiye, Balıkesir - ALİ ERDEM, Türkiye, Balıkesir
BEHİYE ÇİLEM ÖZSUNER, Türkiye, Aydın - ESRA NUR ASİLTÜRK DEMİR, Türkiye, İstanbul
NURİ DAĞDELEN, Türkiye, Balıkesir - SEDANUR DAĞDELEN, Türkiye, Balıkesir

Özel ödüllü Little Composers eTwinning projemizin devamı niteliğinde olan bu projemizde, İngilizce dil eğitimi müzik ile vererek kalıcı öğrenmeyi sağlamak, ayrıca öğretmen rehberliğinde bir akran öğretimi sağlamayı amaçladık. Özel eğitim öğrencilerinin de dahil olduğu projemiz kapsayıcı bir içerikte hazırlanmış, İngilizce dil ve konuşma becerilerinin gelişmesi amaçlanmıştır. Müziğin yanı sıra teknolojiyi de kullanarak 21. Yüzyıl becerilerine uygun bireyler yetiştirmek hedeflenmiştir. Projemiz müfredat içerikleriyle uyumludur ve farklı alanlardan bir çok kazanımı içermektedir. Bunun yanı sıra Reggio Emilia yaklaşımını baz alarak, farklı yaş gruplarının birbiriyle etkileşimli öğrenme metodu kullanılmış ve projeyi ilkokuldan liseye kadar geniş bir öğrenci kitlesi yürütmüştür. Projemiz; Montessori Metodolojisi, Kavramsal- İşlemsel Yaklaşım, Yapılandırıcı Dil Öğretim Yaklaşımı ve Etkinlik yaklaşımı yöntemlerini esas almış, yapılan etkinlikler bu yaklaşımlar doğrultusunda hazırlanmıştır. Öğrenciler bireysel ve grup çalışmaları yürütmüş, işbirlikçi bir yaklaşımla bilişsel becerilerini destekleyecek etkinlikler yapmışlardır. Öğrenciler proje boyunca bütün süreci yönetmişler, etkinlik seçimlerine demokratik katılım yöntemiyle dahil olmuşlardır. Bu sayede projedeki bütün görevlerde aktif yer almışlar, eğlenerek öğrenmişlerdir. Projemizdeki özel eğitim öğrencileri sayesinde projemiz kapsayıcı bir sistemde yürütülmüştür. Özel eğitim öğrencileri yapılan her faaliyette aktif görev almışlar, kendi öğrenme hızlarıyla süreci yönetmişlerdir. Projemizde etkinliklerimiz dil ve müzik üzerine yapıldı. Etkinliklerin hazırlanma aşamasında müfredatla uyum gözetildi ve etkinlikler müfredata entegre edildi. Disiplinler arası yaklaşım sergilediğimiz projemizde, müzik becerileri dil gelişimi ve BIT becerilerinin artırılması için araç olarak kullanıldı. Projemiz aynı zamanda bir CLIL projesidir ve her yaş grubunun birlikte çalışabileceği etkinlikler tasarlanarak dil eğitimi verilmiştir. Proje ortaklarımız arasında bulunan İngilizce ve müzik öğretmenleri sayesinde etkinlikler amacına uygun, yaş gruplarını kapsayan, profesyonel şekilde hazırlanmış ve tamamlanmıştır. Hazırlanan etkinlikler teknoloji tabanlıdır ve bütün yaş gruplarının özellikle özel eğitim öğrencilerinin teknolojiyi birebir kullanması üzerine tasarlanmıştır. Kullanılan web2.0 araçları, online oyunlar ve webinarlar sayesinde öğrenciler teknolojiyi etkin kullanmışlardır. Her ayın sonunda etkinliklerle öğrenilen kelimeler PROJECT DICTIONARY ile birleştirilmiştir. Projemizin final ürünlerinden olan proje sanatçısı çalışmamızda öğrenciler gruplara ayrılarak sanatçıyı parçadan bütüne tamamlamışlar ve özgün bir şarkı oluşturmuşlardır. Çalışma takvimimizde yer alan bütün etkinlikler ve konular belirlenen zamanda işlenmiştir. Proje başlarken belirlenen bütün hedeflere ulaşılmış, müfredatla uyum içerisinde yürütülmüştür. Proje etkinlikleri pandemi sebebiyle ülkelerdeki farklı uygulamalara, okulların uzaktan eğitime geçmesine veya yüzyüze eğitime devam etmesine yönelik bütün ihtimaller dahilinde hazırlanmıştır. Bu nedenle projemiz belirlenen süre içerisinde kesintisiz devam etmiştir. Öğrencilerin hazırladığı İngilizce tiyatro çalışmaları, şarkı oluşturma ve söyleme, meydan okuma etkinlikleriyle proje hedeflerimizden olan İngilizce öğrenimini kalıcı kılmak hedefine ulaşılmıştır. Yapılan şarkı çalışmalarıyla, İngilizce ve ritmi birleştiren RhytEng etkinliği ile dili öğrenirken müzik kullanmaları sağlanmıştır. Bir çok farklı web 2.0 aracını kullanarak öğrencilerin BIT becerileri artırılmıştır. Projemizin dayandığı bilimsel temeller sayesinde, müziği araç olarak kullanarak disiplinler arası bir geçiş sağlanmış, yenilikçi faaliyetler üretilmiştir. Ayrıca proje ortaklarımızdan olan özel eğitim okulu öğrencilerimiz ve sınıflarımızdaki kaynaştırma öğrencilerimizin projeye dahil olması ve etkinliklere aktif katılmasıyla eğitimde fırsat eşitliği sağlanmış, kapsayıcı bir proje süreci yürütülmüştür. Dili İngilizce olan projemizde özel eğitim öğrencilerimiz de basit kelimeleri öğrenmişler, etkinliklerde ve öğrenci webinarlarında kullanmışlardır. Projemiz öğrenciler, veliler ve öğretmenler tarafından değerlendirme anketiyle değerlendirilmiş, ön test- son test sonuçları analizi yapılarak sayfalara yüklenmiştir. Projemiz uyguladığımız yenilikçi metodolojiler sayesinde yeni kurulacak projelere de zemin hazırlamıştır.

Keywords: müzik,ingilizce,ilkokul,ortaokul,ozelegitim

Corresponding Author: NESLIHAN ÇAVUŞOĞLU

LITERATURE DIARIES

NİDA TÜRKELAY, Türkiye, Burdur - ADELE CILENTO, İtalya

In language classes literature is a significant tool for teaching fundamental language skills including speaking, listening, reading and writing. It plays an important role in language curriculum and teaching. There is a close and undeniable relationship between literature and language. Literature is composed of language and it also provides space for the applications of language. On the other hand learners use grammar actively through reading literature. It is more pleasant and interesting than traditional methods of instruction and learners can obtain other aspects of language from literary works. Using literature for teaching four language skills as well as language components such as grammar, vocabulary seems to have become very popular in the area of teaching and learning a foreign language since two decades ago. There are some benefits of using literature for teaching language. The first advantage considers the contextualization of language. Students get familiar with the application of language in various conditions when they read a literary work. The second benefit considers social factors which are embedded in different genres of literature. The third advantage considers the natural and meaningful application of language which are accomplished via illustrations and use of descriptive language in literature. It's an ongoing project and hasn't finished yet. In our project according to the project's plan, students will read a book from English literature every month. There will be a different literature diary for each month and they will do the activities on each monthly diaries. In diaries, after reading books, they will make an analysis about literary elements and techniques about the book and then do a practice. They'll meet the writer from different ages, analyse literary elements and techniques of the book, read a work of writer and discuss it with teams, prepare a bulletin board at school and digital board about writer on padlet, celebrate the new year, send postcards to each other, do a reading circle activity about the book, read a poem and analyse it with teams, write a collaborative poem (teams), collect them in an e-book, celebrate e-safety day, and read aloud day on 5th of February, read a play script, each school will choose one of the plays that the students have written and perform it. Students will perform the plays and we will record them. Then we'll watch the videos in the closing meeting altogether. At the end of the project we'll prepare common products. Our aims are: to teach our students fundamental language skills via literature, to obtain our students other aspects of language from literary works, get our students familiar with the applications of language in various conditions when they read a literary work, get them familiar with the natural and meaningful application of language, use literature in language classrooms to provide students real samples of language applications, create motivated and creative interactions with the text, the students and teachers create authentic conditions for the students to practice and learn a foreign language and to develop their English language skills.

Keywords: literature, language, reading, English, language classes

Corresponding Author: DILEK GÜNGÖR

KİTAPLARIN BÜYÜLÜ DÜNYASI ETWINNING PROJESİ

ARİFE YALÇINKAYA, Türkiye, Konya - NEŞE SAĞDIÇ, Türkiye, Konya

Çalıştığım bölgedeki öğrencilerimin ihtiyacına yönelik ,öğrencilerimizde okuma alışkanlığı kazandırmayı, okuduğunu anlamayı ve anladıklarını çeşitli platformlarda, çeşitli etkinliklerle aktararak özgüven sağlamayı hedefledik. Proje ortaklarımız ve öğrencilerimizin fikirleri ile belirlenen kitaplar okunarak web2 araçları ile okuma analizleri ve etkinlikleri yapıldı. Proje sonunda okuduklarından elde ettikleri birikimlerle ortak hikaye yazan öğrencilerimiz proje final ürününü ortaya koydular.7-11 yaş grubu için hazırlanan projemizde 1 Azerbaycan ,ülkemizin çeşitli şehirlerinden 10 Türk ortak olmak üzere paydaşlar arası işbirliği temel alınarak çalışılmıştır. Öğrenmenin ilk adımının merak ve ilgi ile başladığı bilinciyle yürüttüğümüz projemizde küçük yaş grubu öğrencilerle çalıştığımız için onları merkeze alarak yaparak yaşayarak öğrenebilecekleri ortamlar hazırladık. Pandemi ve dolayısıyla online sürecini de yaşadığımız için öğrenciye ulaşabilme yollarını araştırarak teknolojik yenilikleri takip ettik. Okuma setleri dışında öğrencilerimizi dijital kitaplarla buluşturarak Google form anketleri ile kitap analizleri yapmalarını sağladık. Sözel, görsel, yazılı anlatımın yanında okudukları kitapları drama tekniği ile canlandırmaları kitaplara ilgi duymalarına sebep oldu. Bilgi yarışmaları sayesinde takım ruhu ile çalışmayı, öğrenci-yazar buluşmaları sayesinde kaynak kişi ile tanışıp soru cevap tekniğini kullanarak bilgi edinmeyi öğrendiler. Beyin fırtınası yaparak ortak hikaye yazdılar. Kitap söyleşilerine katılarak hem okudukları kitapların yazarları ile tanışma fırsatı bulup hem de kendilerini ifade etme becerisi kazandılar. Web2 araçlarını öğretirken online derslerin olumlu yanını kullandık ve bilgisayar destekli öğretim yönteminden faydalanarak gösterip yaptırma tekniğini uyguladık. Öğrendikleri web2 araçları ile ailelerine okuma günü davetiyesi hazırlayan öğrencilerimizin davetini aileler kabul etti ve aileler okuma günleri ile çocuklarına rol model oldular. Okudukları kitapları sınıfta tasarladığımız kitap kumbaralarında biriktirerek kardeş okulumuza bağış yapan öğrencilerimiz yaparak yaşayarak öğrenme metodu ile yardımlaşma ve paylaşma kavramlarını öğrendi. Kütüphaneler Haftasında kardeş okulumuzdan gelen videoları izleyerek gönderdikleri kitapların yerine ulaştığını görüp empati duygularını geliştirdiler.Öğrenci merkezli etkinliklerle çocuklarımıza okuma alışkanlığı kazandırmanın mutluluğunu da proje öğretmenleri olarak hep birlikte yaşadık. Kitapların sadece sınıf kitaplığından alınmadığını internette kitap siparişi ya da kitapçıdan seçerek alma fikrini oluşturmak için 'Biri bana biri arkadaşına' kitap hediye etme etkinliğini gerçekleştirerek öğrencilerimizin kendi beğenilerinin oluşmasına ve bir kitabın en güzel hediye olabileceğine dair onlara rehberlik ettik.Yapılan etkinliklerle artık okuyan,okuduğunu anlayan ve kendi beğenileri doğrultusunda kitaplarını seçebilen öğrencilerimiz çeşitli platformlarda kendilerini ifade ettiler.Son aşamada ise öğrencilerimiz okuduklarından elde ettikleri birikimlerle dijital hikaye yazdılar ve hikayelerini seslendirdiler.Velilerimiz de projemize katkı sundu, özellikle uzaktan eğitim dönemlerinde öğrencilerimize destek oldular.Aile okuma saatleri ile aktif olarak projemizde yer aldılar.Uluslararası Trabzon Edebiyat Festivaline davet edilen proje öğrencilerimiz davetlilere hem projemizi tanıtmaya fırsatı buldu hem de 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı kutlama programını sunarak ülkemizin kültür tanıtımına katkı sağladı.Azerbaycan öğrencilerimizle birlikte hazırladıkları şehrimi tanıtıyorum etkinliği ile yine ülke tanıtımına ve farklı ülke şehirlerini tanımaya farkındalık oluşturdu.Projemizde ortak çalışmalara fazlasıyla yer verilmiş ve işbirliği içerisinde ürün ortaya koyma hedefine ulaşılmıştır.Örneğin Öğretmenler Günü için akrostiş ortak ürün çalışmamız yapılmış,öğrencilerimiz yazdıkları şiiri okumuştur.Final ürünümüz olan ortak hikaye yazma çalışmamız yapılmış bir okulun başlattığı hikayeyi diğer okulun öğrencileri devam ettirmiştir. İstiklal Marşı'mızın 100.Yılı için hazırladığımız öğrenci çalışmalarımızdan oluşan dijital dergimiz,çeşitli meslek gruplarından proje öğrencilerimiz için hazırlanan kitap okumaya dair mesajlar videosu,yıl sonu sanal sergimiz bunlara örnektir. Eğlenceli ve farkındalık yaratan etkinliklerle okuma kültürü oluşturan öğrencilerimiz okumanın bir yaşam biçimi olduğunun farkına vardılar.

Keywords: İlkokul düzeyi okuma anlama yorumlama aktarma

Corresponding Author: ARİFE YALÇINKAYA

MEDIA LİTERACY İN SCHOOL FRAMEWORKS

UMUT ŞENCAN, Türkiye, Çorum - TURGAY KARAMANLI, Türkiye, Çorum - BURHAN DOĞAN, Türkiye, Çorum
DİLEK YALÇIN, Türkiye, Çorum - SELAMİ YALÇIN, Türkiye, Çorum

Media Literacy in School Frameworks eTwinning projesi, Türkiye, Romanya ve Macaristan tarafından uluslar arası olarak uygulanmış olup, 7-11 yaş grubunda bulunan öğrenciler ile gerçekleştirilmiş yenilikçi bir projedir. Bu projenin genel amacı; Gelişen bilgi, iletişim ve bilgisayar teknolojileri ile çağımızın değişen “medya okuryazarlığı” beceri ve anlayışını bilen ve uygulayan öğrenciler yetiştirmek; onları yeni medya okuryazarlığı strateji, yöntem ve teknikleri ile donatmaktır. Ayrıca öğrencilerin yeni web 2.0 araçlarını öğrenmesini ve yeni arkadaşlar edinmesini sağlamak hedeflenmiştir. İlkokullarda medya okuryazarlığı dersi olmadığı için bu dersin kazanımları, proje kazanımlarına entegre edilerek verilmeye çalışılmıştır. Proje ile öğrencilerin, yeni arkadaşlar edinirken hem kendi dilini geliştirmelerini hem de yabancı dil kullanım becerilerini geliştirmelerini sağlanmış oldu. Proje, ilkokul müfredatındaki kazanımlara uygun ve paralel bir şekilde entegre edilmiştir. 10 ortak tarafından gerçekleştirilen projenin dili İngilizcedir. Proje 2020-2021 Eğitim-Öğretim yılında uygulanmış ve şubat 2020’ de başlayıp, mayıs 2020’ de tamamlanmıştır.

Keywords: Medya, İlkokulda medya eğitimi

Corresponding Author: UMUT ŞENCAN

MATEMATİK HER YERDE ÖĞREN SENDE BENİMLE ETWINNING PROJESİ

NEŞE SAĞDIÇ, Türkiye, Konya - ARİFE YALÇINKAYA, Türkiye, Konya

4,11 yaş grubu için hazırlanan projemiz 10 Türk,1 Azerbaycan,1 Hırvatistan ortaklı Uluslararası bir matematik projesidir. Öğrencilerimize; matematiği korkulu rüya olmaktan çıkararak hayatın her alanında keşfedilmeye hazır bir ders olduğu bilincini kazandırmak hedefiyle başlamıştır. Matematiğe olan önyargıları kırabilmek için web 2 araçları ile eğlenceli etkinlikler planlanmış,materyal ve oyun destekli olarak öğrenci merkezli çalışma ortamları oluşturulmuştur.Tüm bu proje etkinlikleri sayesinde önyargılarını atan öğrencilerimiz keyifle etkinliklere katılmış ve matematik dersi kazanımlarında başarı elde etmişlerdir. Bakış açısı değişen öğrencilerimiz artık kendi öğrenme materyallerini hazırlar duruma gelmişlerdir. Projemiz öğrencileri ilkokul sınıflarından olduğu için temel matematik konularını materyal oyun ve Web2 araçları çerçevesinde , yaparak-yaşayarak ve eğlenerek öğrenme önceliğimiz olmuştur. Hem öğretmenlerce hem de öğrencilerimizin kendi hazırladığı materyallerle henüz soyut döneme geçmemiş olan öğrencilerimizin kavrama düzeyleri arttı. Web2 araçlarını öğrenerek bağımsız olarak eğlenceli etkinlikler hazırladılar. Pandemi sebebiyle uzaktan eğitim sürecini yaşayan öğrencilerimiz hazırladıkları videoları canlı derslerde arkadaşlarına sundu ve böylece akran öğrenimini de gerçekleştirmiş oldular. Ritmik saymaları şarkılarla, eksilen-çıkan-fark ilişkisini tekerlemelerle, problem çözmeyi drama etkinlikleri ile birleştirerek çoklu zeka kuramından faydalanıp öğrenmeyi kalıcı hale getirdik. Dört işlem becerilerinde somut materyallerin kullanılması öğrenmeyi anlamlandırdı ve web2 araçları sayesinde ezber mantığından çıkarak yaparak yaşayarak öğrenme sağladı. Sınıfta ya da uzaktan eğitimde ailece hazırlayıp oynadığımız oyunlar öğrenilenleri pekiştirmek için oldukça etkiliydi. Bireysel oynanan oyunların dışında grup halinde oynanan oyunlar ise eğlenceli öğrenme ortamının yanı sıra işbirlikçi yaklaşım olanağı sağladı. Online yaptığımız matematik festivali ile materyallerini sergileme şansı bulup iletişimlerini devam ettiren öğrencilerimiz birçok ortak çalışma ve ortak üründe de bir araya gelmiş işbirliği içinde çalışmıştır, ortak ürünümüz masa takvimi için tonytool da bilgi bulutları oluşturan öğrencilerimizin çalışmaları genially aracı ile birleştirildi. Her ay öğrenilen konular farklı web 2 aracı ile eğlenceli bir şekilde pekiştirildi.Örneğin learningapps,quizlet,wordwall gibi.Bu oyun linklerimiz de ourbox ile link kitapçığında toplandı.Öğrencilerimiz wordart ve answergarden ile kelime bulutları hazırladı.Quik,scoompa,vivavideo ,kizoa gibi araçlarla video ve sunularımızı hazırladık. Matematiğin evvelini öğrenmelerine destek olmak amacıyla ünlü matematikçileri chatterpix ile seslendiren öğrencilerimizin çalışmaları tinglink programı ile birleştirilmiştir.Yine işbirliği içinde bir problem kitapçığı hazırlanmış, öğrencilerimiz kendi avatarları ile Pixton da karikatür hazırlayarak problemlerini kurup çözdü ve bu çalışmalar storyjumper da problem kitapçığına dönüştürülerek öğrenciler tarafından seslendirildi. Öğrencilerimiz kendi materyallerini tasarlayarak yaratıcılık yönlerini geliştirirken aynı zamanda matematiği somut olarak anlamlandırdılar. Bakış açılarını değiştiren öğrencilerimiz yıl sonunda katıldıkları matematik şenliği ile öz güvenli bir şekilde bu derse olan ilgi ve meraklarını dile getirdiler. Materyal sunumlarını gerçekleştirdiler. Proje sonunda matematiğin sadece bir ders olmadığı hayatın her alanında yer aldığı gerçeğini keşfettiler. Ailelerimiz özellikle uzaktan eğitim sürecinde materyal ve oyun tasarlama etkinliklerine çocukları ile birlikte aktif olarak katıldığı için aileyle kaliteli zaman geçirme konusunda da projemizin katkıları büyüktür. Öğrenci,veli ve öğretmen ön giriş anketleri ve analizleri ile öğrenci- veli ve öğretmen proje değerlendirme anket ve analizleri yapılarak proje hedeflerine ulaşıldığı görülmüştür.

Keywords: İlkokul eğlenerek öğrenme matematiği sevmeye

Corresponding Author: ARİFE YALÇINKAYA

GELİN CANLAR BİR OLALIM” TÜBİTAK 4004 PROJESİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ

ERDOĞAN ÇİÇEK, Türkiye, Nevşehir - SEVİL SUNGUR, Türkiye, Nevşehir
GÖKÇE BECİT İŞÇİTÜRK, Türkiye, Nevşehir - GÖKHAN SEÇME, Türkiye, Nevşehir

Bu çalışmanın amacı “yaparak yaşayarak öğrenme” temelli olarak tasarlanan “Gelin Canlar Bir Olalım” başlıklı TÜBİTAK 4004 Bilim ve Toplum Projesinin değerlendirilmesidir. Proje, 22-29 Ağustos 2021 tarihleri arasında Kapadokya bölgesinde uygulanmıştır. Projede Kapadokya bölgesinde bulunan ve jeomorfolojik olarak büyük öneme sahip Peri Bacalarının bulunduğu alanlarda uygulamalı jeolojik ve coğrafik eğitimler ile vadilerde ve Kızılırmak kenarında hem karasal hem de sulak ekosistemler ve yaban hayatı hakkında yapılan uygulamalı doğa eğitimini içermektedir. Projenin temel amacı, öğretmenlerin doğa hakkında kazanacakları teorik ve uygulamalı bilgi birikimi sağlamak, doğanın korunması ile ilgili farkındalık oluşturmak ve bu deneyimlerini öğrencilerine konuya hâkim bir şekilde aktararak doğa ve çevre bilincinin yaygınlaşmasına katkı sağlamaktır. Projenin hedef kitlesini, Milli Eğitim Bakanlığına bağlı devlet okullarında görev yapmakta olan 40 Fen Bilgisi öğretmeni oluşturmaktadır. Projede görev alan öğretmenlerin katılımcılara gözlem, deney, uygulama, inceleme, oyunlaştırma vb. yaptırarak, katılımcıların yaşayarak öğrenmelerini sağlaması hedeflenmiştir. Proje sonunda katılımcı öğretmenlerle görüşmeler yapılarak projenin değerlendirilmesi yapılmıştır.

Keywords: TÜBİTAK 4004, Doğa Eğitimi, “Gelin Canlar Bir Olalım”, Proje Değerlendirme

Corresponding Author: GÖKÇE BECİT İŞÇİTÜRK

READING IN PANDEMIC TIME

NİDA TÜRKELAY, Türkiye, Burdur - AYŞE ÇIPLAK, Türkiye, İzmir - EMİNE ULUTAŞ, Türkiye, Mersin
ADELE CILENTO, İtalya, Coligriano Calabro - INGA LAURİNENIENĖ, Litvanya, Šiauliai
JUSTYNA GRZEGORZYCA, Polonya, Krakov - STEFANĪA MANEA, Romanya, Petroşani

This project was implemented to solve the problem of using the foreign language effectively, which was felt in the teaching process. Within the framework of this general problem, students' English reading, writing, listening and speaking skills were tried to be improved. Achieving the aim is considered important in terms of enabling students to use a foreign language. The project was also aimed to increase the digital competencies of the students with their ability to think creatively and critically, analyze, express themselves effectively, do collaborative work by being included in a group, and speak in front of the community. The project was implemented with 153 students, including 9th-grade students in Anatolian and Science High Schools at high school level in three different cities in the country, and 9th-grade students in vocational high schools, colleges and gymnasium types in four different countries abroad. At the beginning of the project, students answered a survey about their reading habits and the survey results were analysed by the student teams. Students prepared their book covers which give some information about themselves on Canva and shared the book covers on the related padlet page. Each month they chose a book, they read the book then they study on the debate questions. Firstly they discuss the debate questions with their project mates during lesson hours. Then we organized zoom meetings for international book debates. All partner schools met at these meetings and students discussed the debate questions. Besides book debates, each month students created sources about the books that they read, the authors whom they like, the movies, the singers, music, cuisines of their countries and their mother languages for improving their writing skills besides their cultural awareness and developing the friendship between students. They also study different genres. The students wrote their poems they shared their poems on twinspace with their friends. then they voted for the best three love poems. They had a special zoom meeting for the love poems activity. And all the poems were collected in an e-magazine by them. During the project, we had 12 online meetings including book debates, author appearances, valentine poems meeting, survey analysis meeting and closing webinar with all students. These online meetings were designed to develop their speaking skills in English. We evaluated the project by creating surveys for teachers, students and parents, we created forums and pages for both students and teachers. According to the survey results, % 90 of our students think that this project helped them to improve their four skills in English. The teachers think that the project activities helped to improve their teaching abilities and the parents think that their children develop a positive attitude towards language learning and increase their self-confidence. The project co-founder presented our project at the event "İzmir Project Dissemination Days 1-5 June 2021". On 16 May 2021, the teacher from Colegiul National 'Mihai Eminescu', Petrosani, Romania participated in a national educational project and national symposium entitled: Extracurricular Activities- between online and traditional.

Keywords: reading skills, critical thinking, digital skills, learning english, debates

Corresponding Author: NIDA TÜRKELAY

TÜKETİLEBİLİR ÖZELLİKTEKİ BAZI ÇÖZELTİLERİN ELMA KABUĞUNDA BULUNAN MUMSU TABAKAYI TEMİZLEME POTANSİYELLERİNİN ARAŞTIRILMASI

LEYLA KULE, Türkiye, Kilis - MELİH ALAATTİN TEPE, Türkiye, Kilis

Bazı meyveler, raf ömürlerinin uzun olması ve tazeliklerini mümkün olan en uzun süre koruyabilmeleri amacıyla yenilebilir veya sentetik mumsu tabakalar (vaks, şellak, parafin vb) ile kaplanmaktadır. Ancak tüketiciler mumsu bir tabakayla kaplanmış gıdalara kuşkuyla yaklaşmaktadır. Yapılan araştırmalar, bu maddelerin uzun süre tüketilmesi sonucunda başta kanser olmak üzere birtakım romatizmal hastalıklar ve bağışıklık sistemi problemlerinin ortaya çıkabileceğini göstermektedir. Bu çalışmanın amacı, tüketilebilir özellikte çeşitli çözeltiler kullanarak, elma kabuğunun üzerinde bulunan ve insan sağlığı üzerinde risk oluşturma potansiyeli olan mumsu tabakanın temizlenmesini sağlamaktır. Deney üç aşamada gerçekleştirilmiştir. İlk aşamada; sıcak su, soğuk su, % 1'lik ev yapımı elma sirkesi, % 1'lik organik elma sirkesi, % 1'lik ticari elma sirkesi, % 1'lik ev yapımı üzüm sirkesi, % 1'lik ticari üzüm sirkesi, % 1'lik taze sıkılmış limon suyu, % 1'lik ticari limon suyu ve 1 g/L konsantrasyonda karbonat çözeltileri test edilmiş ve bunlardan taze sıkılmış limon suyu (% 1.0), ticari limon suyu (% 1.0) ve karbonat (1 g/L) çözeltilerinin temizleme etkinliklerinin 'iyi' (+++) olduğu bulunmuştur. Bahsi geçen çözeltilerin artan konsantrasyonlarının denendiği ikinci aşamada, taze sıkılmış limon suyu (% 3.0 ve yukarı konsantrasyonlarda) ve karbonat (3.0 g/L ve yukarı konsantrasyonlarda) çözeltilerinin mumsu tabakayı temizleme potansiyellerinin 'çok iyi' (++++) olduğu belirlenmiştir. Yalnızca taze sıkılmış limon suyu (% 5.0) ve karbonat çözeltilerinin (5.0 g/L) artan sürelerle birlikte test edildiği üçüncü aşamada ise ikinci dakikadan itibaren mumsu tabakanın tümüyle temizlendiği saptanmıştır. Bu sonuçlara dayanarak, elmaların, tüketilmeden önce taze sıkılmış limon suyu veya karbonat çözeltilerinde (5.0 g/L) en az 2 dk süre ile bekletilmesinin uygun olduğu düşünülmektedir.

Keywords: Elma, Mumsu tabaka, sirke, limon suyu, karbonat

Corresponding Author: LEYLA KULE

PİSAGOR BAĞINTISININ DÜZGÜN OLMAYAN ÇOKGENLERLE ALAN VE HACİM İLİŞKİSİ

YEŞİM YANARDAĞ, Türkiye, Kilis - ŞERİF MERCİMEK, Türkiye, Kilis

Pisagor Bağintısı aradan geçen onca zamana rağmen hala önemini korumakta ve geometriden mühendisliğe kadar birçok alanda kullanılmaktadır. Hatta okullarda matematik dersinde öğretimi de devam etmektedir. Bu proje, ders esnasında yapılan düzgün çokgenler ve Pisagor bağintısı ile ilgili bir etkinlikten yola çıkılarak geliştirilmiştir. Projenin amacı Pisagor bağintısının düzgün olmayan çokgenlerin alanı ile aynı yüksekliğe sahip tabanı herhangi bir çokgen olan tüm prizma ve piramitlerin hacmi için geçerli olduğunu ispatlamaktır. Böylece Pisagor bağintısının işe yarar başka bir yönü ele alınıp derslerde kullanılabilir etkinlikler ve görsel materyaller ortaya çıkmıştır. Bunun için ilk önce benzer araştırmalar ve ilgili kaynaklar taranmıştır. Ardından Pisagor bağintısının sadece eşkenar üçgen, kare, düzgün beşgen gibi düzgün çokgenler için değil keyfi bir üçgen, dikdörtgen gibi düzgün olmayan çokgenlerin alanı için de geçerli olduğu elde edilmiştir. Ayrıca Pisagor bağintısının prizma ve piramitlerin hacmi ile olan ilişkisi de ele alınmıştır. Bu incelemede yükseklik hepsinde aynı olmak şartıyla bir dik üçgenin dik kenarları ile orantılı, tabanı keyfi bir çokgen olan prizma ve piramitlerin hacmi için de geçerli olduğu görülmüştür. Tüm çalışmalar sonucunda projede Pisagor bağintısının düzgün olmayan çokgenlerin alanı ve belli koşullar göz önüne alınarak hacim için de uygulanabilir olduğu elde edilmiştir.

Keywords: Pisagor, Düzgün Olmayan Çokgenler, Hacim

Corresponding Author: YEŞİM YANARDAĞ

KİTAPLARIN BÜYÜLÜ DÜNYASI ETWINNING PROJESİ

ARİFE YALÇINKAYA, Türkiye, Konya - NEŞE SAĞDIÇ, Türkiye, Konya - SEMRA YELKEN, Türkiye, Samsun
GÜLSÜM HATİPOĞLU, Türkiye, Ankara - FİLİZ ÇELİK, Türkiye, Konya
NURDAN DENİZER, Türkiye, İstanbul - ÖZGE DEMİR, Türkiye, Bilecik
AYŞEGÜL KAN, Türkiye, Konya - MİNE IŞIK ŞENEL, Türkiye, Konya

Çalıştığım bölgedeki öğrencilerimin ihtiyacına yönelik ,öğrencilerimizde okuma alışkanlığı kazandırmayı, okuduğunu anlamayı ve anladıklarını çeşitli platformlarda, çeşitli etkinliklerle aktararak özgüven sağlamayı hedefledik. Proje ortaklarımız ve öğrencilerimizin fikirleri ile belirlenen kitaplar okunarak web2 araçları ile okuma analizleri ve etkinlikleri yapıldı. Proje sonunda okuduklarından elde ettikleri birikimlerle ortak hikaye yazan öğrencilerimiz proje final ürününü ortaya koydular.7-11 yaş grubu için hazırlanan projemizde 1 Azerbaycan ,ülkemizin çeşitli şehirlerinden 10 Türk ortak olmak üzere paydaşlar arası işbirliği temel alınarak çalışılmıştır. Öğrenmenin ilk adımının merak ve ilgi ile başladığı bilinciyle yürüttüğümüz projemizde küçük yaş grubu öğrencilerle çalıştığımız için onları merkeze alarak yaparak yaşayarak öğrenebilecekleri ortamlar hazırladık. Pandemi ve dolayısıyla online sürecini de yaşadığımız için öğrenciye ulaşabilme yollarını araştırarak teknolojik yenilikleri takip ettik. Okuma setleri dışında öğrencilerimizi dijital kitaplarla buluşturarak Google form anketleri ile kitap analizleri yapmalarını sağladık. Sözel, görsel, yazılı anlatımın yanında okudukları kitapları drama tekniği ile canlandırmaları kitaplara ilgi duymalarına sebep oldu. Bilgi yarışmaları sayesinde takım ruhu ile çalışmayı, öğrenci-yazar buluşmaları sayesinde kaynak kişi ile tanışıp soru cevap tekniğini kullanarak bilgi edinmeyi öğrendiler. Beyin fırtınası yaparak ortak hikaye yazdılar. Kitap söyleşilerine katılarak hem okudukları kitapların yazarları ile tanışma fırsatı bulup hem de kendilerini ifade etme becerisi kazandılar. Web2 araçlarını öğretirken online derslerin olumlu yanını kullandık ve bilgisayar destekli öğretim yönteminden faydalanarak gösterip yaptırma tekniğini uyguladık. Öğrendikleri web2 araçları ile ailelerine okuma günü davetiyesi hazırlayan öğrencilerimizin davetini aileler kabul etti ve aileler okuma günleri ile çocuklarına rol model oldular. Okudukları kitapları sınıfta tasarladığımız kitap kumbaralarında biriktirerek kardeş okulumuza bağış yapan öğrencilerimiz yaparak yaşayarak öğrenme metodu ile yardımlaşma ve paylaşma kavramlarını öğrendi. Kütüphaneler Haftasında kardeş okulumuzdan gelen videoları izleyerek gönderdikleri kitapların yerine ulaştığını görüp empati duygularını geliştirdiler. Öğrenci merkezli etkinliklerle çocuklarımıza okuma alışkanlığı kazandırmanın mutluluğunu da proje öğretmenleri olarak hep birlikte yaşadık. Kitapların sadece sınıf kitaplığından alınmadığını internette kitap siparişi ya da kitapçıdan seçerek alma fikrini oluşturmak için 'Biri bana biri arkadaşına' kitap hediye etme etkinliğini gerçekleştirerek öğrencilerimizin kendi beğenilerinin oluşmasına ve bir kitabın en güzel hediye olabileceğine dair onlara rehberlik ettik.Yapılan etkinliklerle artık okuyan,okuduğunu anlayan ve kendi beğenileri doğrultusunda kitaplarını seçebilen öğrencilerimiz çeşitli platformlarda kendilerini ifade ettiler.Son aşamada ise öğrencilerimiz okuduklarından elde ettikleri birikimlerle dijital hikaye yazdılar ve hikayelerini seslendirdiler.Velilerimiz de projemize katkı sundu, özellikle uzaktan eğitim dönemlerinde öğrencilerimize destek oldular.Aile okuma saatleri ile aktif olarak projemizde yer aldılar.Uluslararası Trabzon Edebiyat Festivaline davet edilen proje öğrencilerimiz davetlilere hem projemizi tanıtmaya fırsatı buldu hem de 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı kutlama programını sunarak ülkemizin kültür tanıtımına katkı sağladı.Azerbaycan öğrencilerimizle birlikte hazırladıkları şehrimi tanıtıyorum etkinliği ile yine ülke tanıtımına ve farklı ülke şehirlerini tanımaya farkındalık oluşturdu.Projemizde ortak çalışmalara fazlasıyla yer verilmiş ve işbirliği içerisinde ürün ortaya koyma hedefine ulaşılmıştır.Örneğin Öğretmenler Günü için akrostiş ortak ürün çalışmamız yapılmış,öğrencilerimiz yazdıkları şiiri okumuştur.Final ürünümüz olan ortak hikaye yazma çalışmamız yapılmış bir okulun başlattığı hikayeyi diğer okulun öğrencileri devam ettirmiştir. İstiklal Marşı'ımızın 100.Yılı için hazırladığımız öğrenci çalışmalarımızdan oluşan dijital dergimiz,çeşitli meslek gruplarından proje öğrencilerimiz için hazırlanan kitap okumaya dair mesajlar videosu,yıl sonu sanal sergimiz bunlara örnektir. Eğlenceli ve farkındalık yaratan etkinliklerle okuma kültürü oluşturan öğrencilerimiz okumanın bir yaşam biçimi olduğunun farkına vardılar.

Keywords: İlkokul,okuma,anlama,özgüven,aktarma

Corresponding Author: ARİFE YALÇINKAYA

TOGETHER 4EVER, THE COSMIC TASK OF YOUNG CITIZENS

FATMA KUL, Türkiye, Manisa - NECLA YİĞİT, Türkiye, Manisa
ANNA MARIA PAIANO, İtalya, Castro and Cerfignano - DELIA DE GIUSEPPE, İtalya, IC Minervino di Lecce
JOCELYNE PARDO PARDEZA, İspanya, Dénia - FADİMANA YETİŞ MEŞE, Türkiye, Konya

This is an international eTwinning project that was carried by 8 partners from Turkey, Italy and Spain. The main objective of this project was to make all the educational communities of the participating schools aware of the need and urgency of working together for the sustainable development of our planet. The students improved their language skills in English and developed their digital skills with the use of various tools besides environmental awareness.

Keywords: Cosmic task, footprint, sustainable

Corresponding Author: FATMA KUL

KİTAPLARIN BÜYÜLÜ DÜNYASI ETWINNING PROJESİ

ARİFE YALÇINKAYA, Türkiye, Konya - NEŞE SAĞDIÇ, Türkiye, Konya
SEMRA YELKEN, Türkiye, Samsun - GÜLSÜM HATİPOĞLU, Türkiye, Ankara - FİLİZ ÇELİK, Türkiye, Konya
NURDAN DENİZER DENİZER, Türkiye, İstanbul - ÖZGE DEMİR, Türkiye, BİLECİK
MİNE IŞIK ŞENEL, Türkiye, Konya - AYŞEGÜL KAN, Türkiye, Konya - NAZMİYE İNAL, Türkiye, Konya
SAİDA GULİYEVA, Azerbaycan, Ucar

Çalıştığım bölgedeki öğrencilerimin ihtiyacına yönelik ,öğrencilerimizde okuma alışkanlığı kazandırmayı, okuduğunu anlamayı ve anladıklarını çeşitli platformlarda, çeşitli etkinliklerle aktararak özgüven sağlamayı hedefledik. Proje ortaklarımız ve öğrencilerimizin fikirleri ile belirlenen kitaplar okunarak web2 araçları ile okuma analizleri ve etkinlikleri yapıldı. Proje sonunda okuduklarından elde ettikleri birikimlerle ortak hikaye yazan öğrencilerimiz proje final ürününü ortaya koydular.7-11 yaş grubu için hazırlanan projemizde 1 Azerbaycan ,ülkemizin çeşitli şehirlerinden 10 Türk ortak olmak üzere paydaşlar arası işbirliği temel alınarak çalışılmıştır. Öğrenmenin ilk adımının merak ve ilgi ile başladığı bilinciyle yürüttüğümüz projemizde küçük yaş grubu öğrencilerle çalıştığımız için onları merkeze alarak yaparak yaşayarak öğrenebilecekleri ortamlar hazırladık. Pandemi ve dolayısıyla online sürecini de yaşadığımız için öğrenciye ulaşabilme yollarını araştırarak teknolojik yenilikleri takip ettik. Okuma setleri dışında öğrencilerimizi dijital kitaplarla buluşturarak Google form anketleri ile kitap analizleri yapmalarını sağladık. Sözel, görsel, yazılı anlatımın yanında okudukları kitapları drama tekniği ile canlandırmaları kitaplara ilgi duymalarına sebep oldu. Bilgi yarışmaları sayesinde takım ruhu ile çalışmayı, öğrenci-yazar buluşmaları sayesinde kaynak kişi ile tanışıp soru cevap tekniğini kullanarak bilgi edinmeyi öğrendiler. Beyin fırtınası yaparak ortak hikaye yazdılar. Kitap söyleşilerine katılarak hem okudukları kitapların yazarları ile tanışma fırsatı bulup hem de kendilerini ifade etme becerisi kazandılar. Web2 araçlarını öğretirken online derslerin olumlu yanını kullandık ve bilgisayar destekli öğretim yönteminden faydalanarak gösterip yaptırma tekniğini uyguladık. Öğrendikleri web2 araçları ile ailelerine okuma günü davetiyesi hazırlayan öğrencilerimizin davetini aileler kabul etti ve aileler okuma günleri ile çocuklarına rol model oldular. Okudukları kitapları sınıfta tasarladığımız kitap kumbaralarında biriktirerek kardeş okulumuza bağış yapan öğrencilerimiz yaparak yaşayarak öğrenme metodu ile yardımlaşma ve paylaşma kavramlarını öğrendi. Kütüphaneler Haftasında kardeş okulumuzdan gelen videoları izleyerek gönderdikleri kitapların yerine ulaştığını görüp empati duygularını geliştirdiler. Öğrenci merkezli etkinliklerle çocuklarımıza okuma alışkanlığı kazandırmanın mutluluğunu da proje öğretmenleri olarak hep birlikte yaşadık. Kitapların sadece sınıf kitaplığından alınmadığını internette kitap siparişi ya da kitapçıdan seçerek alma fikrini oluşturmak için 'Biri bana biri arkadaşına' kitap hediye etme etkinliğini gerçekleştirerek öğrencilerimizin kendi beğenilerinin oluşmasına ve bir kitabın en güzel hediye olabileceğine dair onlara rehberlik ettik.Yapılan etkinliklerle artık okuyan,okuduğunu anlayan ve kendi beğenileri doğrultusunda kitaplarını seçebilen öğrencilerimiz çeşitli platformlarda kendilerini ifade ettiler.Son aşamada ise öğrencilerimiz okuduklarından elde ettikleri birikimlerle dijital hikaye yazdılar ve hikayelerini seslendirdiler.Velilerimiz de projemize katkı sundu, özellikle uzaktan eğitim dönemlerinde öğrencilerimize destek oldular.Aile okuma saatleri ile aktif olarak projemizde yer aldılar.Uluslararası Trabzon Edebiyat Festivaline davet edilen proje öğrencilerimiz davetlilere hem projemizi tanıtmaya fırsatı buldu hem de 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı kutlama programını sunarak ülkemizin kültür tanıtımına katkı sağladı.Azerbaycan öğrencilerimizle birlikte hazırladıkları şehrimi tanıtıyorum etkinliği ile yine ülke tanıtımına ve farklı ülke şehirlerini tanımaya farkındalık oluşturdu.Projemizde ortak çalışmalara fazlasıyla yer verilmiş ve işbirliği içerisinde ürün ortaya koyma hedefine ulaşılmıştır.Örneğin Öğretmenler Günü için akrostiş ortak ürün çalışmamız yapılmış,öğrencilerimiz yazdıkları şiiri okumuştur.Final ürünümüz olan ortak hikaye yazma çalışmamız yapılmış bir okulun başlattığı hikayeyi diğer okulun öğrencileri devam ettirmiştir. İstiklal Marşı'mızın 100.Yılı için hazırladığımız öğrenci çalışmalarımızdan oluşan dijital dergimiz,çeşitli meslek gruplarından proje öğrencilerimiz için hazırlanan kitap okumaya dair mesajlar videosu,yıl sonu sanal sergimiz bunlara örnektir. Eğlenceli ve farkındalık yaratan etkinliklerle okuma kültürü oluşturan öğrencilerimiz okumanın bir yaşam biçimi olduğunun farkına vardılar.

Keywords: ilkokul,okuma,anlama,aktarma,özgüven

Corresponding Author: ARİFE YALÇINKAYA

L@NGU@GES4ALL!

FATMA KUL, Türkiye, Manisa - NURCAN SAĞLAM, Türkiye, Mersin
PERİHAN ZEYBEK, Türkiye, İstanbul - NİHAL KÖROĞLU ÇEVİK, Türkiye, İstanbul
MONİCA AVADANIÎ, Romanya, Brasov - LUCİNDA CUNHA, Portekiz, Moreira de Cónegos
7 MARIANNE GEES, Belçika, Aalst

This project is carried out with 87 partners from 28 countries and 498 students. Our aim is to motivate students using interesting and enjoyable materials via digital tools and applications .With Web 2 tools, we improved our students' technology use skills, their ability to make presentations and public speaking skills, their collaboration and communication skills by designing and their writing skills by writing stories and songs. The project gained a national prize of Collaboration in Belgium.

Keywords: Self-esteem,sign language,collabotarion,digital literacy,innovation

Corresponding Author: FATMA KUL

MATEMATİK HER YERDE ÖĞREN SEN DE BENİMLE E TWINNING PROJESİ

NEŞE SAĞDIÇ, Türkiye, Konya - ARİFE YALÇINKAYA, Türkiye, Konya - NAZMİYE İNAL, Türkiye, Konya
AYŞEGÜL KAN, Türkiye, Konya - KAMİLE SÖZEN, Türkiye, Yalova - SEVİLAY DEMİRCİ, Türkiye, Giresun
EBRU YILDIRIR, Türkiye, Gaziantep - EMİNE HANDAN AYDINLIK, Türkiye, Zonguldak
ÖZNUR ÇAKMAK DEMİR, Türkiye, Tunceli - 1GÜNAY HUSEYNZADE, Azerbaycan, Bakü

4,11 yaş grubu için hazırlanan projemiz 10 Türk,1 Azerbaycan,1 Hırvatistan ortaklı Uluslararası bir matematik projesidir. Öğrencilerimize; matematiği korkulu rüya olmaktan çıkararak hayatın her alanında keşfedilmeye hazır bir ders olduğu bilincini kazandırmak hedefiyle başlamıştır. Matematiğe olan önyargıları kırabilmek için web 2 araçları ile eğlenceli etkinlikler planlanmış, materyal ve oyun destekli olarak öğrenci merkezli çalışma ortamları oluşturulmuştur. Tüm bu proje etkinlikleri sayesinde önyargılarını atan öğrencilerimiz keyifle etkinliklere katılmış ve matematik dersi kazanımlarında başarı elde etmişlerdir. Bakış açısı değişen öğrencilerimiz artık kendi öğrenme materyallerini hazırlar duruma gelmişlerdir. Projemiz öğrencileri ilkökul sınıflarından oluştuğu için temel matematik konularını materyal oyun ve Web2 araçları çerçevesinde , yaparak-yaşayarak ve eğlenerek öğrenme önceliğimiz olmuştur. Hem öğretmenlerce hem de öğrencilerimizin kendi hazırladığı materyallerle henüz soyut döneme geçmemiş olan öğrencilerimizin kavrama düzeyleri arttı. Web2 araçlarını öğrenerek bağımsız olarak eğlenceli etkinlikler hazırladılar. Pandemi sebebiyle uzaktan eğitim sürecini yaşayan öğrencilerimiz hazırladıkları videoları canlı derslerde arkadaşlarına sundu ve böylece akran öğrenimini de gerçekleştirmiş oldular. Ritmik saymaları şarkılarla, eksilen-çıkan-fark ilişkisini tekerlemelerle, problem çözmeyi drama etkinlikleri ile birleştirerek çoklu zeka kuramından faydalanıp öğrenmeyi kalıcı hale getirdik. Dört işlem becerilerinde somut materyallerin kullanılması öğrenmeyi anlamlandırdı ve web2 araçları sayesinde ezber mantığından çıkararak yaparak yaşayarak öğrenme sağladı. Sınıfta ya da uzaktan eğitimde ailece hazırlayıp oynadığımız oyunlar öğrenilenleri pekiştirmek için oldukça etkiliydi. Bireysel oynanan oyunların dışında grup halinde oynanan oyunlar ise eğlenceli öğrenme ortamının yanı sıra işbirlikçi yaklaşım olanağı sağladı. Online yaptığımız matematik festivali ile materyallerini sergileme şansı bulup iletişimlerini devam ettiren öğrencilerimiz birçok ortak çalışma ve ortak üründe de bir araya gelmiş işbirliği içinde çalışmıştır, ortak ürünümüz masa takvimi için tonytool da bilgi bulutları oluşturan öğrencilerimizin çalışmaları genially aracı ile birleştirildi. Her ay öğrenilen konular farklı web 2 aracı ile eğlenceli bir şekilde pekiştirildi. Örneğin learningapps, quizlet, wordwall gibi. Bu oyun linklerimiz de ourbox ile link kitapçığında toplandı. Öğrencilerimiz wordart ve answergarden ile kelime bulutları hazırladı. Quik, scoompa, vivavideo , kizoa gibi araçlarla video ve sunularımızı hazırladık. Matematiğin evvelini öğrenmelerine destek olmak amacıyla ünlü matematikçileri chatterpix ile seslendiren öğrencilerimizin çalışmaları tinglink programı ile birleştirilmiştir. Yine işbirliği içinde bir problem kitapçığı hazırlanmış, öğrencilerimiz kendi avaturları ile Pixton da karikatür hazırlayarak problemlerini kurup çözdü ve bu çalışmalar storyjumper da problem kitapçığına dönüştürülerek öğrenciler tarafından seslendirildi. Öğrencilerimiz kendi materyallerini tasarlayarak yaratıcılık yönlerini geliştirirken aynı zamanda matematiği somut olarak anlamlandırdılar. Bakış açılarını değiştiren öğrencilerimiz yıl sonunda katıldıkları matematik şenliği ile öz güvenli bir şekilde bu derse olan ilgi ve meraklarını dile getirdiler. Materyal sunumlarını gerçekleştirdiler. Proje sonunda matematiğin sadece bir ders olmadığı hayatın her alanında yer aldığı gerçeğini keşfettiler. Ailelerimiz özellikle uzaktan eğitim sürecinde materyal ve oyun tasarlama etkinliklerine çocukları ile birlikte aktif olarak katıldığı için aileyle kaliteli zaman geçirme konusunda da projemizin katkıları büyüktür. Öğrenci, veli ve öğretmen ön giriş anketleri ve analizleri ile öğrenci- veli ve öğretmen proje değerlendirme anket ve analizleri yapılarak proje hedeflerine ulaşıldığı görülmüştür.

Keywords: İlkokul, eğlenceli, matematik, web2, materyal

Corresponding Author: ARİFE YALÇINKAYA

L@NGU@GES4ALL!

FATMA KUL, Türkiye, Manisa - NİHAL KÖROĞLU ÇEVİK, Türkiye, İstanbul
PERİHAN ZEYBEK, Türkiye, İstanbul - LUCINDA CUNHA, Portekiz, Moreira de Cónegos
MARIANNE GEES, Belçika, Aalst - MONİCA AVADANIİ, Romanya, Brasov
NURCAN SAĞLAM, Türkiye, Mersin

This project is carried out with 87 partners from 28 different countries and 498 students. Our aim is to motivate students using interesting and enjoyable materials via digital tools and applications. We target to support language learning by motivating students through using a variety of activities, to learn more than one foreign language, other languages and make them desire to learn more, to provide a safe online platform to practice with foreign pals, to make them socialize and gain self-esteem while using their foreign languages, to improve their digital competences, to learn how to work in groups and contribute the group works with their individual ones. To reach these goals, authentic, creative, digital and unique materials were used, they were appropriate to their age. All the activities are student-centred. We used Project based, task based, CLIL, internet-based, game-based approaches. Individual/pair/local/mixed group works are key features. We did research and prepared a presentation with flipped learning. In the activities, students introduced themselves by creating an avatar, shared New Year wishes, prepared many posters, prepared videos on meeting people and created sign language videos which enables them to express themselves, use their foreign languages via a digital tool. Preparing collaborative digital dictionary, collaborative New year traditions provide them to work collaboratively with foreign partners and gain self-esteem in a safe online platform. Tongue twister, Sign language videos and word clouds enhance their creativity by working in a local group or in pairs. Producing games on languages improves their digital skills in game-based learning. The students actively involved in all activities. Because it has been recognized that e-twinning projects have many benefits for learners and can enrich their lives. All of this has become the key to learning using a variety of approaches to provide meaningful and meaningful learning that has developed students' reflective thinking and participatory abilities, the ability to learn, learn, solve problems, critically. Innovation lies in the successful combination of different research topics using innovative pedagogical methods and technologies that have prepared students for the demands of the 21st century: the skills they need both now and in the future, participation in activities through which they were supposed to contribute, come up with non-standard solutions and collaborate. This project showed an overall positive increase in student achievement and contributed to the acquisition of a wide range of knowledge related to the use of English, digital literacy, language and communication. Curriculum integration is an approach to teaching and learning that intentionally integrates knowledge, perspectives and skills from different disciplines. We implemented post-surveys for our students at the end of the project. The results gave us ideas about the impact of our project on the students and the ways to follow for our future project activities. With Web 2 tools, we improved our students' technology use skills, their ability to make presentations and public speaking skills, their collaboration and communication skills by designing and their writing skills by writing stories and songs. The project gained a national prize of Collaboration in Belgium.

Keywords: Sign language, innovation, collaboration

Corresponding Author: FATMA KUL

TARTIŞMALARLA ZENGİNLEŞTİRİLMİŞ TGA (TATGA) YÖNTEMİNİN ÖĞRENCİLERİN AKADEMİK BAŞARILARINA VE KAVRAM YANILGILARININ GİDERİLMESİNE ETKİSİ

AHMET BAHADIR SIRIŞ, Türkiye, İstanbul

Fen öğretiminde geleneksel yöntemlerin öğrencilerin kavramakta güçlük yaşadığı konularda çoğu zaman yetersiz kaldığı ifade edilmektedir. Yapılandırmacı öğrenme kuramına göre öğrenci; bilgiyi zihninde kendi yapılandırarak öğrenme sürecinde aktif olduğu ve bu sayede bilgiyi zihninde doğru bir şekilde yapılandırmaktadır. Bu kuram bağlamında da gerek ülkemizde gerekse diğer dünya ülkelerinde birtakım araştırmalar yapılmış ve kuramın öğrenmeye olumlu katkılar sağladığı ortaya konulmuştur. Bu kuramın eğitim öğretim ortamında farklı yöntem ve tekniklerle uygulanması söz konusu olup onlardan biri de TGA yöntemidir. İlgili literatürde TGA yönteminin tartışmalarla desteklenmesi gerektiği ifade edilerek yeni birtakım yöntemler kullanılmıştır. Fen bilimleri dersinin önemli konularından biri olan “Basit Makineler” konusu öğrencilerin çoğu durumda anlamakta zorlandıkları ve yanlış anlamalara neden olduğu konular arasındadır. Bu gerçeğe yola çıkarak bu çalışmada, TGA yönteminin tartışmalarla zenginleştirilmiş hali olan TaTGA yöntemi Basit makineler konusunun öğretiminde kullanılmıştır. Bu yüzden araştırmanın konusu olarak TGA yönteminin basit makineler ünitesinde öğrencilerin fen dersine ait akademik başarılarına ve kavram yanılğılarının giderilmesine olan etkisi olarak seçilmiştir. Bu çalışmada yarı deneysel araştırma modeli kullanılmıştır. Araştırma grubunu İstanbul ili Fatih ilçesinde yer alan bir okulun 8. sınıfına giden 63 öğrencisi oluşturmaktadır. Bu araştırma 2020-2021 eğitim öğretim yılında 8. Sınıf müfredatında yer alan “Basit Makineler” konusunda sınıf ortamında gerçekleştirilmiştir. Deney grubuna TGA etkinlikleri uygulanarak ders anlatılırken, kontrol grubuna mevcut öğrenme modeli uygulanarak aynı konular anlatılmıştır. Öğrencilerin akademik başarılarındaki değişikliği belirlemek için “Akademik Başarı Testi”, kavram yanılğılarını belirlemek ve bunların giderilip giderilmediğini gözlemlemek için ise “İki Aşamalı Kavram Testi” uygulanmıştır. Ön test ve son test uygulanarak bu modelin hem akademik başarıya etkisindeki değişiklikler hem de kavram yanılğuları üzerindeki değişiklikler veri olarak elde edilmiştir. Verilerin analizi için bağımsız t-test ve bağımlı t-test yapılarak istatistiksel bulgulara ulaşılmıştır. Elde edilen istatistiksel bulgulara göre, TGA yöntem ve etkinliklerinin kullanımı öğrencilerin hem akademik başarı puanlarında hem de kavram testi puanlarında anlamlı bir fark oluşturduğu görülmüştür. Dolayısıyla TGA yöntem ve etkinliklerinin kavram yanılğılarının giderilmesinde ve akademik başarının artırılmasında geleneksel yöntemlere kıyasla etkili olduğu söylenebilir.

Keywords: tga, tatga ,yapılandırmacılık,kavram yanılğısı,tartışma yöntemi,basit makineler,fen öğretimi

Corresponding Author: AHMET BAHADIR SIRIŞ

ORTAOKUL MATEMATİK ÖĞRETİMİNDE DİJİ DEMİ SİSTEMİNİN KULLANIMINA İLİŞKİN ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİ

BETÜL DÜZENLİ ÇİL, Türkiye, Erzurum - DR. ÖĞR. ÜYESİ AHMET BERK ÜSTÜN, Türkiye, Bartın Üniversitesi

Pandemi süreci ile beraber öğretimin çevrimiçi devam etmesini ve öğrenme sürecinin yönetimini sağlamak için sanal öğrenme ortamlarına duyulan ihtiyaç artmıştır. Özellikle sanal öğrenme sürecinin sistematik bir şekilde devam etmesini ve öğretmenin bu süreci etkin şekilde yönetebilmesini sağlayabilmek için öğretim yönetim sistemleri ön plana çıkmıştır. Bu çalışmanın amacı, ülkemizde birçok özel okulda kullanılan öğretim yönetim sistemlerinden Dijî Demi sisteminin ortaokul matematik öğretiminde kullanımını öğrenci görüşleri doğrultusunda değerlendirmektir. Çalışmada nitel araştırma yöntemi tercih edilmiştir. Çalışmanın katılımcılarını 12 hafta boyunca matematik eğitimini Dijî Demi sistemi üzerinden alan 20 ortaokul öğrencisi oluşturmaktadır. Çalışmada veri toplama aracı olarak araştırmacılar tarafından geliştirilen, yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Görüşme formunda yer alan sorular, Wong ve Looi'nin (2011) tarafından ortaya koyulan kesintisiz öğrenme ilkeleri temel alınarak Dijî Demi sisteminin matematik öğretiminde kullanımını değerlendirmeye yönelik olarak hazırlanmıştır. Çalışma sonucunda sistemin öğrencilere konu tekrarı yaparken büyük oranda fayda sağladığı ortaya çıkmıştır. Sistemi düzenli olarak kullanan öğrenciler sistem sayesinde okulda öğrendiklerini evde bireysel olarak pekiştirme imkanı bulduklarını ifade etmiştir. Sistem içerisinde yer alan ders işleme modülleri ile de öğrenilen konuya yönelik etkinlikler yapma imkanı bulduklarını belirtmişlerdir. Sistem içerisinde uygulanan farklı öğrenme beceri ve seviyelerine yönelik alıştırmalar öğrenciler tarafından geliştirici ve faydalı bulunmuştur. Bu sayede, Bloom'un ifade ettiği öğrenme basamaklarına uygun olarak inşa edilmiş sistemin sağladığı alıştırmaların, öğrenciler tarafından faydalı bir özellik olarak görülmüştür. Böylece sistem sayesinde öğrenciler üst düzey öğrenme basamaklarına kadar ulaşma imkanı bulmuşlardır. Sistemi farklı cihazlarda kullanırken problem yaşadıklarını belirten öğrenciler olsa da, öğrencilerin çoğu sistemi her tür cihazda kullanabildiklerini ve sistem sayesinde matematik dersini bireysel olarak öğrenme fırsatı bulduklarını ifade etmişlerdir. Ayrıca, sistemin kullanımındaki zorluğun zaman kaybına yol açtığı bazı öğrenciler tarafından ifade edilmiştir. Özellikle bazı öğrenciler sistem içerisinde kaybolduklarını ve gerekli öğrenme materyallerine ulaşmakta problem yaşadıklarını ifade etmişlerdir. Bunun yanısıra sistemi mobil cihazlarda kullanırken problem yaşadıklarını ifade eden öğrenciler okul dışında matematik öğrenme imkanı bulamadıklarını ve sanal öğrenme ortamlarının yüz yüze eğitim kadar verimli olmadığını ifade etmişlerdir. Çalışma sonuçlarında yapılan çıkarımlara göre, teknolojiyen istenen verimin alınabilmesi için sistemin kullanıcı dostu olacak şekilde tasarlanması gerekmektedir. Ayrıca sistemin etkileşim ve geri bildirim konusunda kullanıcılara daha iyi destek verebilmesi için akıllı sistemler ile geliştirilmesi önerilmektedir.

Keywords: Dijî Demi, Ters yüz edilmiş öğrenme, öğretim yönetim sistemi, matematik öğretimi

Corresponding Author: BETÜL DÜZENLİ ÇİL

TOGETHER 4EVER, THE COSMIC TASK OF YOUNG CİTİZENS

FATMA KUL, Türkiye, Manisa - NECLA YİĞİT, Türkiye, Manisa
ANNA MARIA PAIANO, İtalya, Castro and Cerfignano - DELIA DE GIUSEPPE, İtalya, IC Minervino di Lecce
JOCELYNE PARDO PARDEZA, İspanya, Dénia - FADİMANA YETİŞ MEŞE, Türkiye, Konya
TUĞBA KALA, Türkiye, İstanbul

It is an international etwinning project that was carried by 10 partners from Italy,Turkey and Spain.The main objective of this project is to make all the educational communities of the participating schools aware of the need and urgency of working together for the sustainable development of our planet. The students have met, compared their daily routines, reflected on the impact of their lifestyles on the environment, prepared material together for Earth and Water Day, and made a difference in their own community through daily actions in order to promote a change of mentality and lifestyle by carrying out their cosmic task, which is to work together for a better tomorrow. The students have also improved their language skills in English and developed their digital skills with the use of various tools d. At the end of the project, all partner schools have prepared a collaborative animation as a common end product of the project. The pedagogical model I have used has placed student learning at the center of planning and implementation. The methodological approach has been varied but oriented to learning through inquiry and inquiry within project-based learning.The central idea has been to pose a real problem such as the destruction of the planet to capture the interest of students and provoke serious thinking as they have been acquiring and applying new knowledge in a problem-solving context. The activities have been carried out individually as with mixed teams between different schools or with teams with classmates from the same class.Digital tools have been used in order to develop the digital competence and promote collaborative work among all the participants.The project has also been gamified, planning online games. A wide variety of activities have been planned both with digital tools and with recycling materials to motivate and develop the creativity of the students. The responsibility of the students in the project has been favored , allowing them to contribute both their ideas in the forums and in the planning of the products made.The focus of the project has been multidisciplinary and interdisciplinary because, in addition to the session dedicated to the project within school hours, the students have also carried out activities in the subjects of natural sciences, social sciences, English, artistic education and education in values. All the students have been integrated into the project and have been reaching the objectives of the different subjects, the four language skills in English and the key competences and skills. Without a doubt, the greatest benefit of this project has been the participation and involvement of both students and teachers and joint collaboration with mixed teams in the activities. An improvement has been noted in the level of communication in a foreign language and the objectives related to raising awareness about the environment and the sustainability of the Planet have been widely achieved with the implementation of the different activities.

Keywords: cosmic task,Sustainable development,footprint

Corresponding Author: FATMA KUL

“SAĞLIK ALANI DERSLERİNDE UZAKTAN EĞİTİM” E TWINNING PROJESİ

GÖNÜL ASLAN, Türkiye, Konya - TAYYİBE URHAN, Türkiye, Konya
AYŞEGÜL USTA, Türkiye, Konya - GÜLÇİN PEKER KARACA, Türkiye, Konya
ADİFE KAYA, Türkiye, Konya

Sağlık alanı dersleri için sınıf ortamı yeterli değildir. Sağlık derslerinin konusu insandır. İnsanı tanımak, hastaların sorunlarına çözüm bulabilmek için pek çok materyale ihtiyaç vardır. Web 2.0 araçları ihtiyaç olan materyalleri uzaktan eğitimde de sağlayarak sağlıkla ilgili konuların somutlaştırılmasını mümkün kılmaktadır. Bu proje meslek liselerinin hasta-yaşlı hizmetleri bölümü ve sağlık hizmetleri bölümü öğrencileriyle uygulanmıştır. Pandemi süreciyle uzayan uzaktan eğitim ortamlarında dijital becerileri ve yenilikçi pedagojileri kullanarak, müfredat içeriklerini öğretmek ve öğrencilerin motivasyonlarını arttırmak temel amaçtır. Öğrencileri güvenli internet kullanımı hakkında bilinçlendirmek, web 2.0 araçlarını kullanarak daha eğlenceli bir eğitim ortamı oluşturmak, sağlıkla ilgili tartışma ortamları oluşturarak öğrencilerin iletişim, girişimcilik becerilerini geliştirmek projenin diğer amaçlarındandır. Projede belirlenen amaçlara ulaşılma düzeyinin belirlenmesinde google form anket aracı kullanılmıştır. Projenin uygulanması sonunda proje başlangıcında uygulanmak istenen sağlık derslerinin öğretiminde web2.0 araçları kullanmanın öğrencilerin öğrenmelerine ve motivasyonlarına etkisi, google formda hazırlanan anketlerle ölçülmüştür. Anketler sonucunda öğrencilerin ve velilerin cevapları analiz edilmiş, projenin amacına ulaştığı görülmüştür. Projenin etkinlikleri öğrenciyi merkeze alır ve hedefleri gerçekleştirmeye yöneliktir. Öğrenciler ders içeriklerini sunular, çevrimiçi yarışmalar, afişler, broşürler hazırlayarak eğlenerek öğrenmişlerdir. Çalışmalarını sosyal medyada paylaşan öğrenciler, öğrendiklerini pekiştirmiş toplumu eğitmişlerdir. Yaratıcılık becerileri hikaye yazma, oyun kodlama, afiş, logo, yeni yıl kartı tasarımlarıyla geliştirilmiştir. Web2.0 araçları ile yarışmalar ve oyunlar oluşturularak oyun tabanlı öğretim yöntemi kullanılmıştır. Oyun ve yarışmalar wordwall, wordmint, educandy, quiziz, educaplay ve kahoot web 2.0 araçları ile hazırlanmıştır. İletişim becerileri, karışık takım çalışmaları, çevrimiçi toplantılar, forum yazışmalarıyla geliştirilmiştir. İşbirlikçi çalışmalar yapılmış, akran öğrenmeleri gerçekleştirilmiştir. Projenin her aşamasında beyin fırtınası ve tartışma tekniği kullanılmıştır. Öğrenciler uzaktan eğitimi verimli şekilde değerlendirmişler, problem çözme becerilerini kullanmışlardır. Sağlık dersleri birbirinin devamı niteliğindedir ve modüler öğretim ile öğretilmektedir. Bu nedenle proje etkinlikleri müfredatımızın tamamı ile uyumludur. Otizm Günü ve Yaşlılar Haftası etkinlikleri değerler eğitimi kapsamında projede yer almıştır. Ayrıca disiplinler arası yaklaşım projede çok belirgindir. Proje ortakları arasındaki iletişim, çevrimiçi toplantılar, forumlar, whatsapp ve zoom üzerinden sağlanmış yapılan çalışmalar blog, instagram, youtube hesaplarından paylaşılmıştır. Öğrenciler web 2.0 araçlarını kullanırken görsel, işitsel ve kinestetik duyularını harekete geçirmişler, uzaktan eğitimin ve pandeminin getirdiği olumsuz şartları problem çözme becerilerini kullanarak çözmeye çalışmışlardır. Proje sonunda ortak ürün olarak sağlığın önemi ve sağlık çalışanlarının fedakarlıkları konulu ortak bir hikaye yazılmış, sağlık konulu scratch ile oyun kodlaması yapılmıştır. Ayrıca ortak kolaj ve video çalışmaları yapıp ürünler ortaya çıkarılmıştır. Rehber konumunda olan öğretmenler, öğrencilerin öğrenmeyi öğrenmesini sağlamışlardır. Öğrenciler sohbet odası toplantıları, çevrimiçi zoom toplantıları, forum ve karışık okul takımlarında kendilerini ifade edebilmişler ve iletişim becerileri geliştirilmiştir. Değerler eğitimi kapsamında yaşlılara saygı, özel bireylere saygı ve sorumluluk kazanımları elde edilmiştir. Proje çıktılarının yaygınlaştırılması için veli, öğretmen, öğrenci whatsapp grupları, gazete haberleri, okul web siteleri, projenin blog sayfası, youtube, instagram, okul panoları, eba aktif olarak kullanılmıştır. Projenin sonunda projede görev alan öğretmenlerin, teknolojiyi eğitimde kullanma, problem çözme, iletişim kurma, girişimcilik, yaratıcılık, karar verme bilgi ve becerilerinin geliştiği anketlerden elde edilen verilere dayalı olarak ortaya konulmuştur. 5 Türk ortak ile yapılan bu proje ulusal kalite etiketi almıştır. Projenin uygulama sürecinde ve elde edilen sonuçlardan hareketle sağlık alanı derslerinin öğretimi için özel olarak geliştirilen web 2.0 araçlarının sayısının artırılması önerilebilir.

Keywords: sağlık alanı dersleri,uzaktan eğitim,yaşamsal bulgular,yatak yaraları,hasta bakımı

Corresponding Author: GÖNÜL ASLAN

HASTA BAKIMINDA GERİATRİK BOYUT E-TWINNING PROJESİ

GÖNÜL ASLAN, Türkiye, Konya - TAYYİBE URHAN, Türkiye, Konya
AYŞEGÜL USTA, Türkiye, Konya - ZEYNEP ÖZTÜRK, Türkiye, Konya
HATİCE ERTEK, Türkiye, Konya - CANAN ULAŞ, Türkiye, Diyarbakır
NURAY ÇETİN, Türkiye, Isparta - GÜLDEREN AYYILDIZ, Türkiye, Eskişehir

Dünyada ve Türkiye’de yaşlı nüfus hızlı bir şekilde artış göstermektedir. TÜİK verilerine göre 2023 yılına gelindiğinde 65 yaş ve üzeri nüfus sayısı 8,6 milyon kişiye ulaşacaktır. Nüfusun yaşlanması beraberinde kronik hastalıkların sayısında artışı getirmiştir. Tüm bunlardan dolayı hasta ve yaşlı bakım hizmetlerinin her geçen gün önemi artmaktadır. 65 yaş ve üstündeki hastaların tanısı, tedavisi, koruyucu hekimlik uygulamaları ile ilgilenen bilim dalına geriatri denilmektedir. Bu projede geriatrik hasta bakımı konusunda öğrencilerin bilgi düzeylerinin ölçülmesi ve devamında bilgi düzeylerinin artırılması, Avrupa’da ve ülkemizde hasta bakımı ve hasta ile iletişim konularındaki yeniliklerin takip edilmesi amaçlanmıştır. Proje farklı illerde bulunan meslek liselerinin hasta-yaşlı hizmetleri ve sağlık hizmetleri bölümlerinde uygulanmıştır. Bu bölümlerde modüler öğretim uygulanmaktadır. Bu nedenle başta bakım teknikleri, meslek etiği, sağlık hizmetlerinde iletişim, işletmelerde beceri eğitimi, hastalıklar bilgisi, hastanın kişisel bakımı, temel meslek uygulamaları, hasta ve yaşlı psikolojisi, sağlık hizmetlerinde iletişim derslerinin kazanımları olmak üzere bölümlerdeki tüm meslek derslerinin kazanımları proje etkinlikleri ile ilişkilendirilmiştir. Ayrıca değerler eğitimi kapsamında yaşlılara saygı ve sevgi konularına da projede yer verilmiştir. Projenin başlangıç aşamasında öğrencilere ve velilere google form üzerinden yapılan anketlerle veriler toplanmış. Bu veriler analiz edilerek projenin konuları şekillendirilmiştir. Projenin uygulaması sonunda projenin başlangıcında ulaşılmak istenen amaçlara ulaşılma düzeyi google formlar kullanılarak yapılan anketlerle ve öğrenci, öğretmen ve velilerden alınan geri bildirimlerle tespit edilmiştir. Analiz edilen sonuçlara göre projenin büyük oranda amacına ulaştığı söylenebilir. Bu projede öğrenciler, işbirlikçi ve ortak ürünler oluşturmuşlardır. Ortaya çıkan bu ürünlerden öğrencilerin yaratıcılık, problem çözme, iletişim, karar verme, girişimcilik becerileri geliştirildiği anlaşılmaktadır. İstasyon tekniği kullanılarak yaşlı bakımına dikkat çeken bir hikaye yazılmış, yaşlılar haftası için akrostiş şiir çalışması yapılmıştır. Web 2.0 araçları kullanılarak afişler, logolar, sloganlar, tasarlanmış, öğrencilerin teknolojiyi aktif şekilde kullanmalarına önem verilmiştir. Oyun tabanlı öğretimden yararlanılarak projenin belirli aşamalarında yarışmalar yapılmıştır. Online ortamda planlanan uzman davetleriyle Türkiye’de ve Avrupa’da hasta bakımı konuları, alanlarında uzman kişilerden öğrenilmiştir. Ayrıca Avrupa’da Erasmus Plus Projesi ile hasta bakımı stajı yapan projeye dahil öğrencilerle online bir söyleşi yapılmış ve bu söyleşide akran öğrenmeleri gerçekleştirilmiştir. Karışık okul takımları yapılarak küçük gruplar oluşturulmuş her grup yaşlılarda sık görülen kronik bir hastalığın bakım planını canva web 2.0 aracı ile hazırlamıştır. Ortaya çıkan 5 ortak sunu çeşitli platformlarda paylaşarak toplumun eğitimi de yapılmıştır. Bu projede ayrıca Türkiye’de ve Avrupa’da verilen geriatrik hasta bakımı kıyas edilmiş, öğrencilerin gözlemlene, sorgulama, yorumlama, eleştirel düşünme, analiz, sentez becerileri geliştirilmiştir. Forumlarda ve karışık okul takımlarında beyin fırtınası ve tartışma tekniklerini kullanılarak proje katılımcılarının, iletişim becerileri artırılmıştır. Rehber konumunda olan öğretmenler öğrencilere literatür taramaları yaptırmış, bu yol ile öğrencilerin öğrenmeyi öğrenmeleri sağlanmıştır. Yaşlıya bakım veren kişilerle röportajlar da yapan öğrenciler, bakım verenlerin sorunlarına çözümler aramışlardır. 3 Aralık Engelliler Günü ve Hasta Hakları Günü kapsamında yapılan çalışmalarla farklılıklara ve insan haklarına saygı, hoşgörü değerleri projede verilmiştir. Projenin çıktıları gazete haberleri, okul web siteleri, instagram, facebook, blog hesapları vasıtasıyla yaygınlaştırılmıştır. Projenin uygulama sürecinden ve elde edilen sonuçlardan hareketle ülkemizde yaşlı bakımı konusunda topluma yönelik daha çok çalışmanın yapılmasına ihtiyaç olduğu görülmüştür. Bu konuda çalışmaların artırılması önerilebilir.

Keywords: geriatri, gerontoloji, hasta bakımı, Türkiye’de yaşlı bakımı, Avrupa’da yaşlı bakımı, diyabetes mellitus, osteoporoz, alzheimer, dekübit, hipertansiyon, bakım planı

Corresponding Author: GÖNÜL ASLAN

AN E-TWINNING PROJECT REVIEW: STAY SAFE AND HEALTHY

MELEK ALEMDAR, Türkiye, Eskişehir - BİRSEN DURMAZ, Türkiye, Denizli

As the corona virus (COVID-19) pandemic has spread across the world, it has caused worldwide stress, fear, and concern, especially when the schools have closed for necessary measures, our students started to lack the emotional support provided by the environment, peers, and teachers. During the lockdowns and curfews, our students need to be led into how to manage and react to the stressful and uncertain situations with social support that is fundamental to mental well-being. To deliver this support, we have established our project to use the power of force and cooperation to overcome and take action on COVID-19. By the way, the aim of “Stay Safe and Healthy!” Project was to raise awareness about the effects of pandemic and to suggest possible solutions to stay mentally and physically healthy during the lockdowns. Over the course of the project, our students worked collaboratively on a volunteer basis. They have learned the specific vocabulary items related to Covid-19, how to protect themselves from it, how people react to the virus in different life settings, how their routines differ from each other in different cultural settings, how they can help others in creating awareness about the virus, and what kind of solutions can be proposed to overcome it. All of the activities were centered on 21st-century teaching and learning skills, as we employed a number of strategies such as collaborative and cooperative writing, as well as content-creation tools such as brainstorming, mind-mapping, Storyjumper, and Canva. The research was designed with quantitative research design with a sample of students studying at vocational high schools in 2019-2020 school term. The participant students were aged between 16-19 who were studying in Eskişehir, Denizli and Romania. The data collection tool was designed by the researchers. Participants were asked closed and open-ended questions. The data was collected by Google forms using survey method. The results were taken into consideration so that the project was awarded by both national and international quality labels.

Keywords: e-Twinning, Web 2.0 tools, online education

Corresponding Author: MELEK ALEMDAR

ORİGAMİ ETKİNLİKLERİYLE MATEMATİKSEL TERİMLERİN ÖĞRENİLMESİ

SELMA BAŞ DÖNERGÜNEŞ, Türkiye, Mersin

Bu çalışmada; kağıt katlama sanatı olarak bilinen origaminin ilkokul öğrencilerine matematiksel terimleri kazandırmada etkisi incelenmiştir. Çalışmaya ilkokul 4. Sınıf 12 öğrenci katılmıştır. Yapılan bu çalışma 12 hafta boyunca, her hafta 2 etkinlik saati olarak planlanmıştır. Nitel araştırma yöntemi kullanılan bu çalışmada veriler gözlem formu kullanılarak toplanmıştır. Kullanılan gözlem formu uzman görüşü alınarak araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Çalışma öncesi ve sonrası gözlem formu doldurulmuş, böylece ön test ve son test karşılaştırılmıştır. Çalışmadan elde edilen bulgular incelendiğinde origami etkinliklerinin öğrencilerin matematiksel terimleri kolaylıkla kavradıkları, geometrik şekilleri kendiliğinden öğrendikleri görülmüştür. Bu çalışma sonucunda origami etkinlikleriyle çocukların eğlenerek vakit geçirmesinin yanı sıra matematiksel terimleri de somut şekilde öğrendikleri söylenebilir.

Keywords: matematik, ilkokul, origami

Corresponding Author: SELMA BAŞ DÖNERGÜNEŞ

TERS YÜZ EDİLMİŞ SANAL SINIFLAR

ARTEMİS MENEKŞE, Türkiye, Eskişehir - ÜMRAN KUTAY, Türkiye, Ankara

Ters yüz sınıf modeli, sınıf içinde geçen zamanı verimli hale getirmeyi hedefleyen pedagojik bir modeldir. Bu modelde öğrenenler, bilgi edinme gibi temel düzeyde beceri gerektiren görevleri okul dışında gerçekleştirirler. Uygulama, problem çözme, yaratıcılık gibi üst düzey becerileri gerektiren görevleri ise sınıfta, öğretmen rehberliğinde gerçekleştirirler. Bu modelde öğrenci öğreneceği ya da öğrenmek istediği konuyu ders öncesinde sanal teknolojiler ve videolar aracılığıyla öğrenir. Öğrendiklerini sınıf ortamında arkadaşlarıyla paylaşarak ve tartışarak kalıcı öğrenmeyi sağlar. Ters yüz sınıf modelini sanal sınıflara uyarlayarak yürüttüğümüz proje, okullarda tamamen uzaktan eğitime geçilen 2020-2021 öğretim yılının ilk döneminde uygulanmıştır. Uzaktan eğitim sürecinde öğrencilerin sürece uyum sağlamlarını kolaylaştırmak ve öğrenme eksikliklerini gidermeye yönelik olarak planlanmıştır. Bu süreçte öğrencilerimiz web2 araçlarından çok sayıda farklı sunum ve ölçme değerlendirme araçlarını kullanarak, ders öncesi edindikleri bilgileri materyal haline getirerek canlı ders sırasında arkadaşları ile paylaşmış ve onlarla etkileşim halinde öğrenmeyi birlikte gerçekleştirmişlerdir. Hazırlanan materyallerle google slaytlarda oluşturulan sanal sınıflar öğrenciler tarafından kullanılarak konuya geri dönmeleri ve tekrar yapmaları, farklı derslerdeki materyallerden faydalanmaları da sağlanmıştır. Proje sayfası misafir kullanıcı adı ve şifresi ile proje dışındaki öğrencilerin ve velilerin de kullanımına açılmıştır. Bu sayede öğrenciler diledikleri zaman sayfayı ziyaret ederek sanal sınıflardan faydalanma şansı bulmuştur. Tam öğrenme modelini gerçekleştirmeyi amaçlayan öğrenme sürecinin devamlılığı ve tekrarı sağlanmıştır. Öğretmenlerin süreçteki rolü sadece rehberlik etmektir. Projemiz Türkiye’de bulunan beş farklı lise türünde (Fen Lisesi, Anadolu Lisesi, Sağlık Meslek Lisesi, Mesleki ve Teknik Lise, İmam Hatip Lisesi) ve farklı 9 branşta(Biyoloji, Kimya, Matematik, Tarih, Türk Dili ve Edebiyatı, İngilizce, Almanca, Sağlık Hizmetleri, Çocuk Gelişimi) uygulanmıştır. İlk dönemi kapsayan projemizde belirli gün ve haftalarda ele alınarak öğrencilerin milli birlik ve beraberlik içinde uzaktan eğitimin getirdiği olumsuz süreçten en az düzeyde etkilenmeleri hedeflenmiştir. Proje sonunda tüm okula türlerinde bulunan öğrenciler bir araya gelerek Biyoloji ve kimya Terimler sözlüğü, Almanca-Türkçe Sözlük, İngilizce-İngilizce Sözlük, Osmanlı Tarihi Terimleri Sözlüğü hazırlayarak bir de deneme yazmışlardır. Hem öğrenme eksikliklerinin giderildiği hem de farklı okullardaki öğrencilerin etkileşim içinde olduğu verimli bir proje süreci tamamlanmıştır. Çok sayıda web 2.0 aracı kullanarak 21. yüzyılın temel becerisi haline gelen teknolojik yetkinlik konusunda da gelişme sağlanmıştır. Milli Eğitim Temel Kanununa göre Türk Milli Eğitiminin Temel İlkelerinden olan Genellik ve Eşitlik, Fırsat ve İmkan Eşitliği, Süreklilik, Bilimsellik, Planlılık, Okul Aile İşbirliği ve Her Yerde Eğitim ilkelerine dayanarak uzaktan eğitim sürecini verimli geçirmek amaçlanmıştır.

Keywords: Ters Yüz Sınıf, Sanal Sınıf

Corresponding Author: ARTEMİS MENEKŞE

I AM HAPPY WITH MYSELF I LOVE MY SCHOOL

ŞAHİN IŞIK, Türkiye, Konya - ARZU YÜCEL, Türkiye, Konya - SELDA YAZICI ÇELEBİ, Türkiye, Konya

Özet I AM HAPPY WITH MYSELF I LOVE MY SCHOOL, ERASMUS+ KA210 projeleri kapsamındadır. Proje iyi uygulamaların değişimi kapsamında; dezavantajlı öğrencilerin eğitimde kapsayıcılık ilkesi doğrultusunda hazırlanmıştır. Projenin öncelikli hedefi, özgüven eksikliğine dayalı erken okul terkini önlemektir. Projenin, yatay öncelikleri arasında okulu bir cazibe merkezi haline getirerek düzenlenecek aktivitelerle öğrencilerin özgüven eksikliğine dayalı etkinliklere katılarak özgüvenlerinin gelişmesine katkıda bulunmak, ulus ötesi kültürel geçişi sağlamak, öğretmenlerin mesleki açıdan gelişmelerini ve dil becerilerini geliştirmek vardır. Proje, 2018 Eylül-2021 Ağustos arasında gerçekleşmiştir. Proje kapsamında 5 ülkede toplamda eğitimler ve yönetim toplantıları olmak üzere 7 hareketlilik, gerçekleşmiştir. Proje kapsamında 1 uluslararası sempozyum düzenlenmiştir. Ayrıca proje faaliyetleri içerisinde, Çiçek Çocuklar adı altında bitki bakım becerileri, Haydi Masal Anlat adı altında kendi öykülerini anlatmaları, Strateji Öğreniyorum adı altında da akıl zekâ oyunları yer almıştır. Proje sonunda hedef kitlede yer alan öğrencilerde özgüven eksikliğine dayalı devamsızlık oranı %80 oranında azaldığı gözlenmiştir. Projenin hedef kitlesinde, Türkiye (3 Ortak) İspanya, İtalya, Bulgaristan, Romanya'dan katılan 7 ortak kurum, 1600 öğrenci ve velileri, 200 öğretmen vardır. Proje resmi ortağı olmamakla birlikte Konya Büyükşehir Belediyesi Tarımsal Hizmetler Daire Başkanlığı ziraat mühendisleri Osmangazi Ortaokulunda bitki bakım konusunda öğrencilere destek eğitimleri vermişlerdir. Proje sonuçları ERASMUS PROJECT RESULTS sitesi ve www.iwithschool.com sitesinde yayınlanmıştır. Proje raporları ve sonuçları kitapçıklar ve broşürler olarak basılmış ve bu konuda faaliyet gerçekleştirmek isteyen öğretmenlerin faydalanması için sunulmuştur.

Keywords: erken okul terki, özgüven eksikliği, dezavantajlı öğrenciler, kapsayıcı eğitim

Corresponding Author: ŞAHİN IŞIK

YENİLİKÇİ ÖĞRENME ORTAMLARI VE MÜFREDAT GELİŞTİRME PROJELERİ: DİYARBAKIR STEM VE KOORDİNASYON MERKEZİ ÖRNEĞİ

BURCU BİLGİÇ UÇAK, Türkiye, Diyarbakır - YAKUP TOPRAK, Türkiye, Diyarbakır

Çağımızdaki eğitim sistemleri, problem çözebilen, analiz yeteneği gelişmiş, eleştirel düşünebilen ve üretken bireyler yetiştirmek için programlarını hazırlamaktadırlar. Bunun için de yeni eğitim yaklaşımları ve uygulamaların eğitim müfredatına girmesi kaçınılmazdır. STEM Öğrenme Yaklaşımı da günümüzün ihtiyacı olan becerileri ve yeterlilikleri sağlamaya çalışan disiplinler arası bir öğrenme yaklaşımıdır. STEM eğitimi fen, teknoloji, mühendislik ve matematik bilgisinin disiplinler arası yöntem ile öğretilmesidir (Çolakoğlu ve Günay-Gökben, 2017). Bu yaklaşım okul öncesinden yükseköğretime kadar tüm süreci kapsamaktadır. Mevcut disiplinleri bütünlük bir şekilde mühendislik ve teknoloji ile birleştirerek bilgilerin gerçek yaşamda uygulanabilirliğini sağlamak ve problem çözme tekniklerinin geliştirilmesi için merak uyandırmak, araştırma ve yaratıcılığı teşvik etmek hedeflenir. Ülkeler, okullarda STEM eğitiminin başarılı bir şekilde uygulanması ve uygun yaklaşımları bulmak için bir yarış halindedir (Thomas & Watters, 2015). Bu amaçla ülkemizde Milli Eğitim Bakanlığı Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü'nün "STEM Eğitimi Raporu" ve TUSİAD'ın "2023'e Doğru Türkiye'de STEM Gereksinimi" raporlarında STEM eğitiminin gereklilikleri ortaya konulmuştur. Bu gerekliliklerden yola çıkarak bölgemizin öğrenci ve öğretmen sayısı bakımından en büyük illerinden biri olan Diyarbakır'da çağın ihtiyaçlarına cevap verebilen ve geleceğin mesleklerine hazır bireyler yetiştirebilmek amacıyla Diyarbakır İl Milli Eğitim Müdürlüğü AR-GE birimi tarafından 2019 yılında "Diyarbakır STEM ve Bilim Merkezi Fizibilitesi" raporu yayımlanmıştır. Bir yıl süren bu çalışma kapsamında farklı illerde bulunan STEM Merkezleri ziyaret edilmiş, odak grup görüşmeleri, literatür taramaları, toplantılar gerçekleştirilmiş ve ilimizin STEM ihtiyaçları ile kurulacak olan merkezin taşıması gereken özellikler belirlenmiştir. Burada en önemli husus yapılacak olan büyük bir yatırım öncesinde çalışmaların gerekliliklerinin ve uygunluklarının ortaya koyulmasıdır. Bu çalışma neticesinde uygulanabilir bir proje için literatür taraması, mevcut durum analizi ve fiziki gerekliliklerle ilgili hazırlıklar tamamlanmıştır. Bu raporun ardından 2021 yılında Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı ve Diyarbakır Büyükşehir Belediyesi desteği ile "STEM Koordinasyon Merkezi ve Tasarım Beceri Atölyeleri" projesi hayata geçirilecek bir STEM Merkezi ve her ilçemizde birer Tasarım Beceri Atölyesi kurulmuştur. STEM Merkezinin kısa ve uzun vadede hedefleri ile 5 yıllık eylem planını ortaya koymak için yol haritası belirlenmiş ve bu alanda çalışma yapan akademisyenlerle farklı toplantılar yapılarak uygulanabilir, gerçekçi hedefler ortaya konulmuştur. Bu çalışmaların sonunda dünya örneklerinden de yola çıkarak STEM Merkezi ve bağlı atölyeler için "2021-2025 Stratejik Planı" hazırlanmıştır. Merkezin ortaya konulan stratejik hedeflerine ulaşmak için aktif bir şekilde sürekli öğrenci eğitimleri, atölye programları, öğretmen eğitimleri, ulusal/uluslararası yarışmalara hazırlıklar ve bünyesinde atölye bulunan okullara yönelik programlar yapılmaktadır. Sonuç olarak; bir ihtiyaçtan yola çıkarak ilimiz, bölgemiz, ülkemiz ve dünyada STEM çalışmaları ile ilgili mevcut durum analizlerinin yapıldığı ilimize özgü bir fizibilite raporu hazırlanmıştır. Bu raporda böyle bir yerin gerekliliği ve uygunluğu ile ilgili çerçeve ortaya konularak yapılacak olan büyük bir yatırım öncesinde olası risklere karşı bir tedbir almak, tasarruf sağlamak amaçlanmıştır. Fizibilite raporunun sonucunda tespit edilen uygunluk ile birlikte T.C. Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı'ndan hibe alınarak STEM Merkezi ve diğer atölyeler kurulmuştur. Kurulan yerlerin sürdürülebilirliğini sağlamak ve bir model ortaya koymak üzere ise yereldeki ortaklarımız ve alandaki uzmanlarla birlikte beş yıllık stratejik planlama çalışması yapılmıştır. Toplumun birçok kesimini doğrudan ilgilendiren bu çalışmalarımızla bilimsel bir süreç ışığında fikir aşamasından projeye ve nihayetinde sürdürülebilir bir sisteme doğru evrilen bir gelişim modeli ortaya konulmuştur.

Keywords: STEM, Tasarım Beceri Atölyeleri, Disiplinlerarası, Müfredat, Fizibilite, Stratejik Plan

Corresponding Author: YAKUP TOPRAK

BİYOMİMİKİRİ ETWINNING PROJESİ

ŞENAY ÖREN, Türkiye, Zonguldak - SAVAŞ ÖREN, Türkiye, Zonguldak - ERDAL İNCEBACAK, Türkiye, Samsun
NURTEN İREN, Türkiye, Samsun - SEFA TAVUKCU, Türkiye, Zonguldak - NİLÜFER İNAN, Türkiye, Zonguldak
SEMİHA OY, Türkiye, Kastamonu - ROXANA MUNTEANU, Romanya, - ELİF KOCAELİ, Türkiye, Zonguldak
SELDA ZENGİN, Türkiye, Tekirdağ - FATİH KURU, Türkiye, Samsun

Biyomimikri projesi, öğrencilerin karşılaştığı sorunlara karşı doğadan yararlanarak çözümler üretebilme ve yaratıcılıklarını geliştirebilme amacı ile uygulanmıştır. Bu genel problem çerçevesinde doğaya karşı farklı bakış açısının oluşturulması, öğrencilerimizde dijitalleşmeyle birlikte tasarım ve üretim becerilerini oluşturmaya yönelik çalışmalar yapılmıştır. Bu kapsamda projeye öğrencilerde doğa sevgisi ve çevre koruma bilinci oluşturmayı, araştırma ve merak duygularını uyandırmayı, farkındalık yaratmayı; ekolojik okuryazarlık, disiplinler arası çalışma, tasarım ve üretim becerilerini artırmayı gerçekleştirilmeye çalışılmıştır. Proje ile aynı zamanda Fen Bilimleri dersi; 'Kaynakların kullanımında tasarruflu davranmaya özen gösterir. Yaşam için gerekli olan kaynakların ve geri dönüşümün önemini fark eder.' Görsel Sanatlar dersi; 'Görsel sanat çalışmalarını oluştururken sanat elemanları ve tasarım ilkelerini kullanır. Türkçe; dersi ' Dinlediklerine/izlediklerine yönelik sorulara cevap verir.' Sosyal Bilgiler dersi; 'Teknolojik ürünleri kendisine, başkalarına ve doğaya zarar vermeden kullanır. Çevresindeki ihtiyaçlardan yola çıkarak kendine özgü ürünler tasarlamaya yönelik fikirler geliştirir.' Hayat Bilgisi Dersi; 'Yakın çevresinde bulunan hayvanları gözlemler. Yakın çevresinde bulunan bitkileri gözlemler.' Beden Eğitimi ve Oyun dersi ' Yer değiştirme hareketlerini yapar.' kazanımlarının öğretimi sağlanmıştır. Proje ülkemizden 4 farklı ilden, 8 ilkokul ve 2 ortaokul Romanya'dan 1 ilkokul, 142 öğrenci ile uygulanmıştır. Projenin uygulanması için küçük yaşta doğa farkındalığını artırmak sebebiyle 7-11 yaş grubu öğrenciler tercih edilmiştir. Projede öğrenciler doğa yürüyüşü, uzman konuklarla söyleşi, video izlemiş, dijital oyunlar oynamış sonrasında doğadan ilham alarak kendi tasarımlarını yapmış ve sunmuşlardır. Ekolojik oyunlarla öğrencilerin doğayı tanınmasını onu bir oyun arkadaşı olarak görmesini hedeflenmiştir. Projede amaçlara ulaşılma düzeyinin belirlenmesinde anket, gözlem, ön-son test, soru formu veri toplama araçları kullanılmıştır. Veri toplama araçları projedeki öğretmen, öğrenci ve velilere proje başlangıcında ve sonunda anket yapılarak uygulanmıştır. Anket sonuçları incelenerek raporlanmıştır. Yapılan etkinlikler sırasında öğrenciler gözlemlenmiş ve amaçlara yönelik sorular sorulmuştur. Proje sayfasında görüş almak amacıyla hem öğretmen hem de öğrencilere yönelik forum sayfası açılmıştır. Proje sonunda istenilen amaçlara ulaşılma düzeyini belirlemek için velilere, öğretmenlere görüş formu düzenlenmiştir. Öğrencilerin de görüşlerini sözlü olarak anlatmaları istenmiştir. Elde edilen verilere göre projenin amacına ulaştığı sonucuna ulaşılmıştır. Öğrencilerin doğa sevgisi, hayvan sevgisi değerlerine ulaştığı da forumda sorulan sorudan anlaşılmaktadır. Proje sonunda öğrencilerde problem çözme, karar verme, iletişim, iş birliği, araştırma, tasarım ve üretim becerileri ulaştığı gözlemlenmiş, soru formlarıyla ölçülmüştür. Proje sürecinde öğrenciler ekolojik ayak izini hesaplama ile geri dönüşümü, çevre koruma bilincini, doğadan ilham alarak tasarım yapma faaliyetleri ile yaratıcılık ve doğadaki canlıların özellikleri bilgilerine kendi başlarına öğrenerek öğrenmeyi öğrenme becerilerini geliştirmişlerdir. Proje süresince öğrenciler Wordart, Chatterpix, Jigsawplanet, Zoom web2.0 araçlarını kullanmışlardır. Projede öğrenciler, sanal hikaye kitabı, akroştış şiir, proje adını doğadaki malzemelerle kullanarak yazma ve karışık okul takım çalışmalarının yer aldığı sanal dergi ürünleri elde etmiştir. Öğrencilerin ortaya koyduğu tasarım ürünlerini anlatıp sunarken; proje etkinliklerinin yer aldığı broşürü farklı okul ve kişilere yaygınlaştırma sırasında kendini ifade etme ve tasarım becerilerini geliştirdikleri belirlenmiştir. Zoom'da yapılan öğrenci buluşmalarıyla proje arkadaşlarıyla tanışma ve birlikte çalışma imkanı sağlanmıştır. Proje adına facebook, blog sayfası açılmış, etkinlikler okul web siteleri, sosyal medya hesaplarının yanı sıra eğitim portalında da yayınlanarak daha geniş kitlelere ulaşılmıştır. Proje sonunda görev alan öğretmenlerin web2.0 araçlarını kullanma becerilerinin geliştiği proje sonu öğretmen görüşlerinden anlaşılmaktadır. Projenin uygulama sürecinden ve elde edilen sonuçlardan hareketle STEAM planıyla okul kademelerinde uygulanabileceği önerilebilir.

Keywords: Biyomimikri, Geri Dönüşüm, Tasarım, Hayat Bilgisi, Fen Bilimleri

Corresponding Author: ŞENAY ÖREN

KAMU OKULLARINDA DA MONTESSORİ EĞİTİMİ

ŞAZIYE YILMAZ, Türkiye, Konya - KADRİYE DANIŞMAN, Türkiye, Sakarya
AYFER SOYBALLI, Türkiye, Konya - GÜLCAN HARMANKAYA, Türkiye, Konya
GİZEM CEYLAN, Türkiye, Konya - TESLİME UYSAL, Türkiye, Konya
BETÜL TEKE, Türkiye, Konya - FADİME DAĞCI, Türkiye, Kayseri
ESRA ÜNAL, Türkiye, Adana - KEMALE HUSEYNOVA, Azerbaycan, Sumqayıt
GÜLŞAD ŞEKEROVA, Azerbaycan, Sumqayıt - TÜLAY ERÇEL, Türkiye, Adana

Montessori Eğitim Metodunun sadece özel sektörde uygulanabilirliği ile ilgili olan önyargıyı kırarak kamu okullarında da uygulanabilirliğini gösterebilmek ve nitelikli eğitim kapsamında her çocuğun kaliteli ve etkin eğitim alabilmesine ortam sağlamak amacı ile oluşturulmuş bir projedir. Öğrencilerimizin kendini keşfetmesi yeterlilik durumlarını gösterip bunun farkına varmasını, kendileri yapabilmesi için yardım edildiği bir ortam sunulması sağlanmıştır. Projemiz uluslararası bir proje olup, Azerbaycandan 2 öğretmenimiz Türkiyeden 10 öğretmenimiz ile gerçekleştirilmiştir. Proje dili Türkçedir. Projemiz 4-8 yaş grubu öğrencileri ile 2021-2022 Eğitim-Öğretim yılı Ekim ayında başlamış olup 2022 Şubat ayında sonlanacaktır. Projemiz ile Montessori Eğitim Felsefesinin içeriğinde barındırdığı birçok değeri çocuklarımızla yaparak yaşayarak öğrenmeleri sağlanmıştır. 5 Eğitim Alanını içeren (Günlük Yaşam Becerileri, Duyu Alanı, Matematik Alanı, Dil Alanı, Kozmik Alan) Montessori Eğitim içeriklerine değerlerlerimiz ve içerikler eklenmiştir. Öğretmenlerimiz Alan sunumlarını yaparak Montessori Eğitimi hakkında bilgilenerken Materyal tasarımlarını felsefeye uygun olarak çalışmışlardır. Somut işlemler döneminde olan okul öncesi dönem çocuklarının soyut kavramları somutlaştırarak materyallerle belirli bir düzen içinde öğrenmesi sağlanmıştır. Günlük Yaşam Becerileri ile Özbakım Becerileri kazandırılmış, Duyu Alanında Duyularını kullanarak duyu materyalleri ile birçok kavramı öğrenmiş, Problem çözme becerileri, takım çalışmaları ve işbirliği ile geliştirilmiştir. Çocuklarda Eğitim Öğretim hayatı için temel oluşturulmuştur. Matematik Alanında matematik öğretiminde somut materyallerle kalıcı öğrenme sağlanmıştır. Kozmik Alanda (coğrafya , tarih) öğrenme alanlarını geliştirecek materyaller tasarlanmış Ülkemizin hangi kıtada oluşu gibi bilgiler somutlaştırılarak kalıcı öğrenme sağlanmıştır. Dil Alanında minyatür cisimlerle, sesli harflerle yapılan hazırlanan materyallerle ses farkındalığı kazandırılmış, okuma yazmaya ön hazırlık sağlanmıştır. Projemiz ile birçok değerimiz kazandırılmıştır. Öğrencilerimiz ile beraber tasarladığımız Montessori Eğitim Materyalleri ile uygulamalar yapılmıştır. Her çocuğun eğitimde fırsat eşitliği ilkesi kapsamında Montessori eğitiminden faydalanabilmesi için ortam hazırlanmıştır. Öğretmen ve Öğrencilerin materyal geliştirme becerileri artmıştır. Montessori Eğitim Felsefesinin Kamu Okullarında da uygulanabilirliğini göstererek geliştirdik. Projemiz ile Okullarımız da Montessori Sınıfları açılarak Montessori felsefesinde gelişmesi sağlanmıştır.

Keywords: Montessori, günlük yaşam becerileri, duyu alanı, matematik alanı, dil alanı, kozmik alan

Corresponding Author: ŞAZIYE YILMAZ

FEEL THE CULTURE;LEARN THE LANGUAGE (FCLL)

SONGÜL ESEN ÖZBEY, Turkey, Eskişehir - NİHAL KÖROĞLU ÇEVİK, Turkey, İstanbul
ÇİLEM DİŞLİ, Turkey, Ankara - TUBA İNAN, Turkey, Adana

Feel the Culture; Learn the Language (F.C.L.L.) is an international eTwinning Project that was started with the coordination of two different upper secondary schools from Turkey (Eskisehir Hoca Ahmed Yesevi Anadolu Lisesi and Istanbul Pendik Uluslararası Kız Anadolu İmam Hatip Lisesi) and implemented with the cooperation of the schools from Turkey (3 schools as partners), Poland, Romania, Italy (2 schools), Lithuania and Serbia. It was conducted with the active participation of 11 teachers and 66 students from September 2020 to March 2021. The main objective of the project is to support foreign language learning and teaching at schools by building the project activities on cultural exchanges on food, brain games, prominent persons and stories. In order to achieve our main objective, we got used of various pedagogical approaches during the project works. CLIL, project-based learning, task-based learning, internet-based and game-based learning are the main approaches we have adapted, because these have provided us a student-centered and more natural learning environment, which enabled the students to take active role and have permanent learning. Through the project implementation, the teachers acted as a counsellor and task distributor while the students worked individually, in pairs and groups (local and international), which enabled them to produce common and collaborative works on cultural exchange. In addition to addressing four skills of foreign languages, the project activities also included literature, Information Technology, History, Visual Arts, Music, which means we followed a multidisciplinary approach. During the project cycle, both the teachers and students benefitted from the activities from different aspects. The tangible products of the project are eBook of Traditional Meals, eBook of Prominent People, eBook of Digital Traditional Stories as collaborative works and Animation Dialogues on Daily Meals, eBook of Documentary Films on Traditional/Popular Brain Games, InterTraditional Digit Story as common works. The intangible results are professional development for teachers and improvement in foreign, digital, cultural competences and soft skills for the students.

Keywords: foreign ,language,culture

Corresponding Author: SONGUL ESEN OZBEY

POETRY GARDEN OF LITTLE POETS (KÜÇÜK ŞAIRLERİN ŞİİR BAHÇESİ)

DERYA ÖZCAN ÖZALAN, Türkiye, Konya - MEHMET BOLAT, Türkiye, Osmaniye - DİLEK BOLAT, Türkiye, Osmaniye
GULNARA GAYİBOVA, Azerbaycan, Azerbaycan - MAİA VERDZEULI, Gürcistan, - OLGA IGNATENKO, Ukrayna,
MÜJGAN YALÇIN, Türkiye, Balıkesir - HURİYE TÜREDİ, Türkiye, Adana - RAHİME AKSOY, Türkiye,
MEHTAP SAYGIN, Türkiye, - ERMİRA ARIZİ, Arnavutluk, - NEVRİYE KOCA, Türkiye, Osmaniye-
SEVİLAY BOZKURT, Türkiye, - GÜLŞAH ONGUN, Türkiye, Bilecik

Küçük Şairlerin Şiir Bahçesi Derya Özcan Özalan, Mehmet Bolat, Dilek Bolat, Ermira Arizi, Huriye Türedi, Gülşah Ongun, Nevriye Koca, Gulnara Gayibova, Maia Verdzeuli, Mehtap Saygın, Müjgan Yalçın, Rahime Aksoy, Sevilay Bozkurt, Olga Ignatento, deryaozcan86@hotmail.com Bu projede “Öğrencilerin sanatsal bakış açısını geliştirmek, yabancı akranlarıyla iletişim kurmasını sağlamak, dijital becerilerin geliştirilmesi” amaçlanmıştır. Hedeflenen amaca ulaşılması öğrencilerin sanata ilgi duyması, yabancı dil ve dijital becerilerin gelişmesi açısından önemlidir. Proje ile aynı zamanda İngilizce dersi kazanımlarından ‘dili iletişim aracı olarak kullanır; Türkçe dersi kazanımlarından ‘bir metin yazar’; Bilişim dersi kazanımlarından ‘web 2.0 araçlarını kullanır’ kazanımlarını edinilmiştir. Proje 5 farklı ülke ve 14 okul ile İlkokul 4 ve Ortaokul 5. düzeyinde sınıf düzeyinde 69 öğrenciyle uygulanmıştır. Projenin uygulanmasında şiir yazma, işbirlikçi çalışma, akran yoluyla öğrenme, ortaya bir ürün koyma, dijital teknolojileri kullanarak bir ürün ortaya koyma, logo ve afiş çalışmaları yapma, ortak ürün olarak şiir kitabı hazırlama, kitap ayrıca tasarlama, uluslararası ‘Şiir Dinletisi Gecesi’ hazırlama gibi etkinlikleri gerçekleştirmişlerdir. Projede belirlenen amaçlara ulaşılma düzeyinin belirlenmesinde tutum ölçekleri, Google forms, surveymonkey anket araçları kullanılarak ölçekler hazırlanmıştır. Projenin sonunda proje başlangıcında ulaşılma istenen edebi bakış açısının gelişmesi, yabancı dilde iletişim ve dijital becerilerin gerçekleştirilmesi amacıyla ulaşılma düzeyini belirlemek için Google forms veri toplama aracı ile elde edilen verilere göre öğrencilerde kelime dağarcığının ve estetik duyguların gelişmesi, dil becerilerinin artması ve uluslararası projelere olan ilginin artması sonucuna ulaşılmıştır. Proje sonunda öğrencilerin öğretim programına kazanımlara ulaşma düzeyleri hem somut olarak ortaya koydukları ürünlerle hem de ön anket-son anketlerde şiire olan ilginin %62’den % 96’ya çıktığı belirlenmiştir. Öğrencilerin işbirlikçi öğrenme, saygılı ve hoşgörülü olma gibi değerlere ulaştığı; gösterdikleri yaklaşımlardan anlaşılmaktadır. Proje sürecinde öğrenciler kendi karar verdikleri şiirleri yazma ile demokratik katılımı; web 2.0 araçlarını araştırıp bunları arkadaşlarına sunum yaparken öğrenmeyi öğrenmeyi; şiirleri yazarken bireysel ve grupla çalışma becerileri geliştirmişlerdir. Öğrenciler kendi ülkelerinin ve yaşadıkları şehirlerin tanıtımlarını hazırlayarak ülkesinin dünya ülkeleri arasındaki yeri ve önemini, ülkemiz düzeyindeki kültürel zenginlikleri, uluslararası düzeyde farklı kültürleri fark etmişlerdir. Öğrenciler, Google forms, classtools, joomag, padlet, voki, emaze, bitable, photofunia, surveymonkey, wheeldecide, kahoot, map, biugo, answ ergarden, wordart, canva, weebly, quiver, comics, renderforest, storyjumper, flixpress, kapwing, smule web2.0 araçlarını kullanmışlardır. Projede öğrencilerin gruplar halinde yaptıkları çalışmalardan ‘şiir kitabı, kitap ayrıca, proje şarkısı, şiirli proje takvimi ve Şiir Dinletisi Gecesi’ ürünleri elde edilmiştir. Öğrenciler her ay düzenli olarak yazdıkları şiirlerle yaratıcı düşünmeyi; oluşturdukları ortak ürün ve fikirleri yerel ve ulusal şairlere, Ulusal Destek Sevisine sunarak girişimcilik becerilerini geliştirdikleri belirlenmiştir. Projede uluslararası düzeyde bir şiir yarışması düzenlenmiş; jüri üyeleri yerel ve yabancı şairlerin olduğu bu yarışmada öğrenciler ödüllendirilmiş ve yazdıkları şiirlerden Şiir Kitabı oluşturmuşlardır. Proje sonuçlarının etkili olduğunun ortaya konulmasına bağlı olarak proje ortağı okulların tamamında şiire olan ilgi artmıştır. Yarışma jürisinde bulunan yerel ve uluslararası şairlerle öğrencilerimiz hala iletişim halindedir ki bu da projenin uzun vadede sürdürülebilirliğinin göstergelerinden biridir. Projenin final ürünlerinden olan ‘Şiir Dinletisine’ Ulusal Destek Servisi Koordinatörü Sayın Mehmet Fatih Döğer’in katılımı öğrencilerimizde büyük motivasyona sebep olmuştur. Proje sosyal medyada, okul web sayfalarında, proje blogu ve padletinde yayınlanarak daha geniş kitlelere ulaşmıştır. Proje sonunda görev alan öğretmenlerin ulusal ve uluslararası okullardan öğretmenlerle deneyim paylaşımı yapmalarına olanak sağlamış ve uygulanan ön anket-son anketlerde projelere olan ilginin arttığı Google forms, surveymonkey ile ölçülerek belirlenmiştir. Projenin uygulama sürecinden ve elde edilen sonuçlardan hareketle işbirlikçi çalışma, mesleki motivasyonun artması kazanımları elde edildiğinden tüm paydaşlara önerilebilir. Projemiz Ulusal Kalite ve Avrupa Kalite Etiketleriyle ödüllendirilmiştir. Anahtar Kavramlar: poetry, foreign languages, web 2.0 tools

Keywords: etwinning, poetry, web 2.0 tools

Corresponding Author: DERYA ÖZCAN ÖZALAN

TÜBİTAK 4004/BİLİM VE SANAT EKSENİNDE DOĞA EĞİTİMİ-2

FADİMANA YETİŞ MEŞE, Türkiye, Konya

Eğitim ortamlarında teknolojik kaynakların kullanımının yaygınlaşması ile artık bilgiye ulaşmak çok kolay hale gelmiştir. Ancak öğrencilerin eğitim öğretim sürecinde bilgiyi kullanabilme ürüne, sanata dönüştürme beceri ve davranışlarını da kazanması önemlidir. Öğrencilerin teorik olarak öğrendikleri konuları hayatın içinde ve çevrelerinde kullanmaları, uygulamaları gerekir. İnsanoğlunun yaşamı boyunca etkileşim içinde olduğu doğa, ilham kaynağıdır. Doğadan insana, insandan doğaya olan akış bozulmuş, doğa kontrolsüz bir şekilde tüketilmiş ve buna bağlı olarak ekolojik problemler oluşmaya başlamıştır. Bu gidişatın önlenmesi için doğanın bilimde, sanatta kısacası insanın var olduğu her alanda “vazgeçilmez” olduğu bilinci öğrencilere kazandırılmalıdır. 2020 yılında TÜBİTAK 4004 desteğiyle birincisini uyguladığımız “Bilim ve Sanat Ekseninde Doğa Eğitimi” projesinin sonuçları karşısında kayıtsız kalamadık ve projenin ikincisini hayata geçirdik. 2021 yılında TÜBİTAK 4004 tarafından desteklenen “Bilim ve Sanat Ekseninde Doğa Eğitimi-2 “Projesi ile amacımız, bilime, sanata, doğaya yeni, farklı bir bakış açısı geliştirmektir. Projede bilimsel gezi, doğa ve yaban hayat gözlemi, açık ve kapalı uçlu deney, eğitsel oyun, yaratıcı drama, atölye çalışmaları, mobil uygulamalar vb. yöntemlerle öğrencilere daha etkin öğrenme ortamı sunularak sanat ve bilim “temalar” etrafında birleştirilmiştir. Doğayı tanıtmak, insanın doğa ile olan bağımlı kavratmak, bilimin ve sanatın doğadan alınan ilhamla geliştiğini fark ettirmek için bilim ve sanat alanında çeşitli etkinlikler planlanmıştır. Proje kapsamında, hedef kitlenin hayal dünyalarını, yaratıcılıklarını, yazma becerilerini geliştirmeleri, sanat ürünleri tasarlayıp üretebilmeleri; bilimsel problemlere yaratıcı çözümler bulmaları ve lise hayatlarında öğrenecekleri derslere ön hazırlık oluşturmaları amaçlanmıştır. Projenin hedef kitlesini, 2021-2022 eğitim-öğretim yılında Konya'nın Kadınhanı ilçesinde bulunan 6 lisede öğrenime başlayacak olan gönüllü 25 öğrenci oluşturmaktadır. Bilim ve sanat eksenli bir doğa eğitimi için 5-13 Eylül 2021 tarihleri arasında 7 gün süreyle gerçekleştirilmiştir. Etkinlikler sonucunda ortaya çıkan ürünlerden (edebiyat alanında yazma çalışmaları; sanatsal alanda yaptıkları tasarımlar; bilimsel alanda deney ve gözlem yorumları ve öğretmenlerin proje etkinlikleri bağlamında yazdıkları yazılar vb.) hareketle bir proje e-kitabı yayımlanmıştır. Disiplinler arası bir yaklaşımla oluşturulan proje etkinlikleriyle hedef kitlenin sanata, doğaya, bilime bakış açılarının gelişmesi ve içinde yaşadıkları çevreyi her alanda tanımasını sağlanmıştır. Hayvan, bitki, su, gökyüzü, toprak temalarında projeyi kurgulayarak en temel ihtiyacımız olan bu kavramalara olan farkındalıklarının artması sağlandı. Hayvan temasının (drama, böcekler, ceylanlar, fabl masal), Toprak temasının (Toprak analizi, toprağın katmaları, erozyon, vatan kavramı bağlamında toprak), bitki temasının (Seracılık, şarkı yazma, ebru, öykü), su temasının (askıdaki katı madde, su analizi, 3 boyutlu modelle tasarım, su kasidesi), gökyüzü temasının (evrenimiz, uzay, güneş gözlemi, resim, destanlar) hepsinin etkinlikleri öğleden önce bilimsel faaliyetler, öğleden sonra sanatsal faaliyetler olarak planlanmıştır. Fizik, kimya, biyoloji, coğrafya, edebiyat, müzik, resim, teknoloji, uzay alanlarında etkinlikler yapılmıştır. Her günün sonunda yapılan edebiyat etkinlikleri farklı edebiyat alanlarıyla (İslamiyet Öncesi, Halk Edebiyatı, Divan Edebiyatı, Modern Türk Şiir, Cumhuriyet Dönemi öyküsü) ilgilidir bu sayede öğrenciler edebiyat dersini parçadan bütüne giderek öğrenmiş oldular. Projenin son günü öğrenci ürünlerinin tamamının sergilendiği protokol katılımlı bir sergi gerçekleştirilmiştir. Ayrıca ISBN ve bandrolle sahip bir proje e-kitabı yayımlanmıştır. İlçede proje adına öğrencilerle birlikte bir orman oluşturulmuştur. Belediye Başkanı tarafından açılışı yapılmıştır. 2020/1 Döneminde TÜBİTAK 4004 kapsamında Türkiye’de 101 proje desteklenmiştir. Projemiz 29. sırada desteklenmeye hak kazanmıştır. Projemizde 13 akademisyen (6 prof), 6 alanında uzman eğitmen görev almıştır. 19 eğitmen görev yapmıştır.

Keywords: doğa eğitimi, yazma becerisi, eğitsel oyun, sanat, bilim

Corresponding Author: FADİMANA YETİŞ MEŞE

TÜBİTAK 4004/BİLİM VE SANAT EKSENİNDE DOĞA EĞİTİMİ-2

FADİMANA YETİŞ MEŞE, Türkiye, Konya

Eğitim ortamlarında teknolojik kaynakların kullanımının yaygınlaşması ile artık bilgiye ulaşmak çok kolay hale gelmiştir. Ancak öğrencilerin eğitim öğretim sürecinde bilgiyi kullanabilme ürüne, sanata dönüştürme beceri ve davranışlarını da kazanması önemlidir. Öğrencilerin teorik olarak öğrendikleri konuları hayatın içinde ve çevrelerinde kullanmaları, uygulamaları gerekir. İnsanoğlunun yaşamı boyunca etkileşim içinde olduğu doğa, ilham kaynağıdır. Doğadan insana, insandan doğaya olan akış bozulmuş, doğa kontrolsüz bir şekilde tüketilmiş ve buna bağlı olarak ekolojik problemler oluşmaya başlamıştır. Bu gidişatın önlenmesi için doğanın bilimde, sanatta kısacası insanın var olduğu her alanda “vazgeçilmez” olduğu bilinci öğrencilere kazandırılmalıdır. 2020 yılında TÜBİTAK 4004 desteğiyle birincisini uyguladığımız “Bilim ve Sanat Ekseninde Doğa Eğitimi” projesinin sonuçları karşısında kayıtsız kalamadık ve projenin ikincisini hayata geçirdik. 2021 yılında TÜBİTAK 4004 tarafından desteklenen “Bilim ve Sanat Ekseninde Doğa Eğitimi-2 “Projesi ile amacımız, bilime, sanata, doğaya yeni, farklı bir bakış açısı geliştirmektir. Projede bilimsel gezi, doğa ve yaban hayat gözlemi, açık ve kapalı uçlu deney, eğitsel oyun, yaratıcı drama, atölye çalışmaları, mobil uygulamalar vb. yöntemlerle öğrencilere daha etkin öğrenme ortamı sunularak sanat ve bilim “temalar” etrafında birleştirilmiştir. Doğayı tanıtmak, insanın doğa ile olan bağımlı kavratmak, bilimin ve sanatın doğadan alınan ilhamla geliştiğini fark ettirmek için bilim ve sanat alanında çeşitli etkinlikler planlanmıştır. Proje kapsamında, hedef kitlenin hayal dünyalarını, yaratıcılıklarını, yazma becerilerini geliştirmeleri, sanat ürünleri tasarlayıp üretebilmeleri; bilimsel problemlere yaratıcı çözümler bulmaları ve lise hayatlarında öğrenecekleri derslere ön hazırlık oluşturmaları amaçlanmıştır. Projenin hedef kitlesini, 2021-2022 eğitim-öğretim yılında Konya'nın Kadınhanı ilçesinde bulunan 6 lisede öğrenime başlayacak olan gönüllü 25 öğrenci oluşturmaktadır. Bilim ve sanat eksenli bir doğa eğitimi için 5-13 Eylül 2021 tarihleri arasında 7 gün süreyle gerçekleştirilmiştir. Etkinlikler sonucunda ortaya çıkan ürünlerden (edebiyat alanında yazma çalışmaları; sanatsal alanda yaptıkları tasarımlar; bilimsel alanda deney ve gözlem yorumları ve öğretmenlerin proje etkinlikleri bağlamında yazdıkları yazılar vb.) hareketle bir proje e-kitabı yayımlanmıştır. Disiplinler arası bir yaklaşımla oluşturulan proje etkinlikleriyle hedef kitlenin sanata, doğaya, bilime bakış açılarının gelişmesi ve içinde yaşadıkları çevreyi her alanda tanımasını sağlanmıştır. Hayvan, bitki, su, gökyüzü, toprak temalarında projeyi kurgulayarak en temel ihtiyacımız olan bu kavramalara olan farkındalıklarının artması sağlandı. Hayvan temasının (drama, böcekler, ceylanlar, fabl masal), Toprak temasının (Toprak analizi, toprağın katmaları, erozyon, vatan kavramı bağlamında toprak), bitki temasının (Seracılık, şarkı yazma, ebru, öykü), su temasının (askıdaki katı madde, su analizi, 3 boyutlu modelle tasarım, su kasidesi), gökyüzü temasının (evrenimiz, uzay, güneş gözlemi, resim, destanlar) hepsinin etkinlikleri öğleden önce bilimsel faaliyetler, öğleden sonra sanatsal faaliyetler olarak planlanmıştır. Fizik, kimya, biyoloji, coğrafya, edebiyat, müzik, resim, teknoloji, uzay alanlarında etkinlikler yapılmıştır. Her günün sonunda yapılan edebiyat etkinlikleri farklı edebiyat alanlarıyla (İslamiyet Öncesi, Halk Edebiyatı, vb.) ilgilidir bu sayede öğrenciler edebiyat dersini parçadan bütüne giderek öğrenmiş oldular. Projenin son günü öğrenci ürünlerinin tamamının sergilendiği protokol katılımlı bir sergi gerçekleşmiştir. Ayrıca ISBN ve bandrole sahip bir proje e-kitabı yayımlanmıştır. İlçede proje adına öğrencilerle birlikte bir orman oluşturulmuştur. Belediye Başkanı tarafından açılışı yapılmıştır. 2020/1 Döneminde TÜBİTAK 4004 kapsamında Türkiye’de 101 proje desteklenmiştir. Projemiz 29. sırada desteklenmeye hak kazanmıştır. Projemizde 13 akademisyen (6 prof), ile birlikte toplamda 19 öğretmen görev yapmıştır. Projenin aktif kullanılan web sitesi vardır.

Keywords: doğa eğitimi, bilim, sanat, edebiyat, not alma teknikleri, deney

Corresponding Author: FADİMANA YETİŞ MEŞE

ÇEŞİTLİLİK ÜZERİNE EŞİTLİK OLUŞTURMA

ÖZGÜR KART, Türkiye, Konya - OKTAY KESKİN, Türkiye, Konya

Building Equality Over Diversity (BEOD), uluslararası eTwinning projesi kapsamında başlamış olup Türkiye, İtalya, İspanya ve proje ortakları ile gerçekleştirilmiş iyi uygulamaların değişimi ile ilgili öğrenme projesidir. Proje 2018 yılında eTwinning platformu üzerinden başlatılmış, sonrasında Erasmus+ projesine dönüştürülmüştür ve ülkelerin ulusal ajansları tarafından kabul edilmiştir. 20.01.2019 tarihinde projenin açılışı İtalya'nın Torino bölgesinde 5 okulun katılımıyla başlamıştır. Programın amaçları Avrupa vatandaşları olarak büyümesi ve entegrasyon, sosyal içerme, katılım, iş paylaşımı ve hareketlilik temalarını kavramalarını sağlamaktır. Proje amaçlarından bir tanesi de öğrencilerin dilsel ve teknik becerilerini geliştirmektir. Projenin yaş grubu 16-18'dir. Projenin dili İngilizcedir. BEOD 2018-2019 Eğitim-Öğretim yılı ekim ayı itibarıyla başlamış, haziran ayı itibarıyla sonlandırılmıştır. Proje süresince Okulumuz 3'ü yurtdışı, 2'si yurt içi olmak üzere 5 akış gerçekleştirmiştir. Yurtdışı ortaklarımızdan İtalya ve Romanya'ya hareketlilik düzenlenmiştir. Yurt dışı hareketliliklerimizde, Okulumuz öğrencileri ev sahibi öğrenci ailelerinin evlerinde ağırlanmıştır. Yurt içinde, Konya ilimizde hoşgörü, tolerans ve sportif etkinlikler temalı konular gerçekleştirilmiştir. Projede, Bilişim Teknolojileri Alanı aktif olarak görev almış grafik, web tasarım, afiş, poster çalışmaları yapmıştır. Projede görev alan, akışlara katılan öğrencilerimizden 3 tanesi 4 yıllık İngilizce Üniversite bölümlerini kazanmıştır. İngilizce ve bilişim konularında somut bir şekilde başarıları kaydetmişlerdir.

Keywords: sosyalleşme, katılım, iş paylaşımı, yabancı dil eğitim, göçmenler, web tasarım, hoşgörü, mevlana, sportif etkinlikler, broşür, farklı kültürleri tanıma

Corresponding Author: ÖZGÜR KART

FUAT SEZGİN İLE KÖKLERİMİZE DÖNÜYORUZ

FADİMANA YETİŞ MEŞE, Türkiye, Konya

İslam Bilim Tarihinin Kutup Yıldızı Prof. Dr. Fuat Sezgin yaptığı konferanslarının birinde: “Ben burada ilk önce hocalara seslenmek istiyorum. Talebeleri aşağılık duygusundan kurtarmaya çalışsınlar. Türk milletini aşağılık duygusu bir kanser gibi kemiriyor.” demişti. Onun bu seslenişi projeyi hayata geçirmemizin en büyük gerekçesi ve nihai hedefidir. Konya’da öğrenim gören gençlerin pek çoğunun Fuat Sezgin’i tanımadığını üzüldük. Bir asra yakın yaşadığı ömrünü İslam ve bilim yolunda harcayan bu insanın gençlere anlatılması ve onun vefatının ardından onun yolunda ilerleyen gençler ortaya çıkarmak temel gayemizi oluşturmuştur. On farklı okuldan (ilkokul, ortaokul ve lise kademlerinde) otuz altı öğrenci ile faaliyetlerimizi gerçekleştirdik. 14 farklı faaliyet alanında çalışmalar yaptık. 1. proje ekibi Fuat Sezgin’in kendi yazmış olduğu ve İslam bilim tarihi hakkında yazılan kitapları okudular ve süreç içinde kitap değerlendirme toplantıları yapıldı. 2. “Son Devrin Bilim Abidesi: Fuat Sezgin” belgeseli ve TRT tarafından yayınlanmış Fuat Sezgin Belgeseli’nin projede yer alan öğrencilerin okullarında gösterimleri gerçekleşti. 3. Konya İslam bilim tarihe yön veren Sahip Ata Camii, Sırçalı Medrese, Karatay Medresesi, İnce Minareli Medrese 3 Mart 2020 tarihinde projede görev alan öğrencilerle rehber eşliğinde ziyaret edilmiştir. Eğitim yuvaları olan bu medreselerin İslam Bilim Tarihi açısından önemi izah edilmiştir. 4. Gönüllülerimiz Sayesinde Ormanlarımız Tertemiz etkinliği ile çevre temizliği yapıldı. 5. 11.11.2021 Milli Ağaçlandırma Gününde Kadınhanı ilçesine “Prof. Dr. Fuat Sezgin Hatıra Ormanı” kuruldu. Kadınhanı Belediyesi tarafından projenin bu etkinliğinin uygulanması için tahsis ve hibe edilen alana 101 fidan dikildi. Hatıra ormanı tabelasının da yerleştirdiği alanda küçük bir orman oluşturuldu. 6. Projede görev alan öğrencilerin doğal güzellikleri yerinde keşfetmeleri için grup halinde trekking faaliyetini gerçekleştirdi. 7. kış ayında ormanlık alana kedi ve köpek maması bırakma etkinliği gerçekleştirildi. 8. İstanbul Gülhane Parkı içindeki İslam Bilim ve Teknoloji Tarihi Müzesi Müslüman bilim adamlarının yüzyıllar boyu insanlığa armağan ettikleri icat ve keşiflerinin kapsamlı bir şekilde sunulduğu bir mekandır. Proje öğrencileri tarafından 19 Kasım 2021 tarihinde Fuat Sezgin önderliğinde kurulan müze ve kütüphane ziyaret edildi. 9. Necmettin Erbakan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim, Seramik, Geleneksel Türk Sanatları ve Grafik bölümlerinin Prof. Dr. Fuat Sezgin anısına 2019 yılında yaptıkları eserlerden oluşan sergi 2 Aralık 2021 tarihinde Tantavi Kültür Merkezinde projenin paydaşları için sergilendi. 10. “Gücünü Köklerinde Bulan Gençler” isimli konferansın 1. oturumunda proje kapsamında okudukları kitaplardan hareketle metinlerini oluşturan 9 öğrenci konuşmacı olarak yer aldı. 11. “Gücünü Köklerinde Bulan Gençler 2. Oturum” da ise İslam Bilim Tarihi Araştırmaları Vakfı Mütavelli Heyeti Üyeleri Sümeyye Baybara, Mihriban Atas, Ayşegül Kutluca konuşmacı olarak görev aldılar. 12. “Müslümanlar Bilim ve Teknoloji Tarihinin Neresinde? 1. Oturum” 2 Aralık 2021 tarihinde Tantavi Kültür Merkezinde gerçekleşti. 13. “Müslümanlar Bilim ve Teknoloji Tarihinin Neresinde? 2. Oturum” 2 Aralık 2021 13.30’da Tantavi Kültür Merkezinde gerçekleşen ikinci oturumda ise Prof. Dr. Mustafa ŞAHİN, Prof. Dr. Fikret KARAPINAR ve Prof. Dr. Ahmet Turan YÜKSEL konuşmacı olarak görev aldılar. 14. Projenin sonunda öğrenci ve akademisyen makalelerinden oluşan ISBN ve bantrolle sahip proje kitabı yayımlandı. Proje 2020-2021 sürecinde gerçekleşmiş ve Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından 18.500 tl ile desteklenmiştir.

Keywords: bilim tarihi, bilim felsefesi, okuma faaliyetleri, grupla çalışma, kültür

Corresponding Author: FADİMANA YETİŞ MEŞE

FUAT SEZGİN İLE KÖKLERİMİZE DÖNÜYORUZ

FADİMANA YETİŞ MEŞE, Türkiye, Konya

İslam Bilim Tarihinin Kutup Yıldızı Prof. Dr. Fuat Sezgin yaptığı konferanslarının birinde: “Ben burada ilk önce hocalara seslenmek istiyorum. Talebeleri aşağılık duygusundan kurtarmaya çalışsınlar. Türk milletini aşağılık duygusu bir kanser gibi kemiriyor.” demişti. Onun bu seslenişi projeyi hayata geçirmemizin en büyük gerekçesi ve nihai hedefidir. Konya’da öğrenim gören gençlerin pek çoğunun Fuat Sezgin’i tanımadığını üzülerken gördük. Bir asra yakın yaşadığı ömrünü İslam ve bilim yolunda harcayan bu insanın gençlere anlatılması ve onun vefatının ardından onun yolunda ilerleyen gençler ortaya çıkarmak temel gayemizi oluşturmuştur. On farklı okuldan (ilkokul, ortaokul ve lise kademlerinde) otuz altı öğrenci ile faaliyetlerimizi gerçekleştirdik. 14 farklı faaliyet alanında çalışmalar yaptık. 1. proje ekibi Fuat Sezgin’in kendi yazmış olduğu ve İslam bilim tarihi hakkında yazılan kitapları okudular ve süreç içinde kitap değerlendirme toplantıları yapıldı. 2. “Son Devrin Bilim Abidesi: Fuat Sezgin” belgeseli ve TRT tarafından yayınlanmış Fuat Sezgin Belgeseli’nin projede yer alan öğrencilerin okullarında gösterimleri gerçekleşti. 3. Konya İslam bilim tarihe yön veren Sahip Ata Camii, Sırçalı Medrese, Karatay Medresesi, İnce Minareli Medrese 3 Mart 2020 tarihinde projede görev alan öğrencilerle rehber eşliğinde ziyaret edilmiştir. Eğitim yuvaları olan bu medreselerin İslam Bilim Tarihi açısından önemi izah edilmiştir. 4. Gönüllülerimiz Sayesinde Ormanlarımız Tertemiz etkinliği ile çevre temizliği yapıldı. 5. 11.11.2021 Milli Ağaçlandırma Gününde Kadınhanı ilçesine “Prof. Dr. Fuat Sezgin Hatıra Ormanı” kuruldu. Kadınhanı Belediyesi tarafından projenin bu etkinliğinin uygulanması için tahsis ve hibe edilen alana 101 fidan dikildi. Hatıra ormanı tabelasının da yerleştirdiği alanda küçük bir orman oluşturuldu. 6. Projede görev alan öğrencilerin doğal güzellikleri yerinde keşfetmeleri için grup halinde trekking faaliyetini gerçekleştirdi. 7. kış ayında ormanlık alana kedi ve köpek maması bırakma etkinliği gerçekleştirildi. 8. İstanbul Gülhane Parkı içindeki İslam Bilim ve Teknoloji Tarihi Müzesi Müslüman bilim adamlarının yüzyıllar boyu insanlığa armağan ettikleri icat ve keşiflerinin kapsamlı bir şekilde sunulduğu bir mekandır. Proje öğrencileri tarafından 19 Kasım 2021 tarihinde Fuat Sezgin önderliğinde kurulan müze ve kütüphane ziyaret edildi. 9. Necmettin Erbakan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim, Seramik, Geleneksel Türk Sanatları ve Grafik bölümlerinin Prof. Dr. Fuat Sezgin anısına 2019 yılında yaptıkları eserlerden oluşan sergi 2 Aralık 2021 tarihinde Tantavi Kültür Merkezinde projenin paydaşları için sergilendi. 10. “Gücünü Köklerinde Bulan Gençler” isimlikonferansın 1. oturumunda proje kapsamında okudukları kitaplardan hareketle metinlerini oluşturan 9 öğrenci konuşmacı olarak yer aldı. 11. “Gücünü Köklerinde Bulan Gençler 2. Oturum” da ise İslam Bilim Tarihi Araştırmaları Vakfı Mütavelli Heyeti Üyeleri Sümeyye Baybara, Mihriban Atas, Ayşegül Kutluca konuşmacı olarak görev aldılar. 12. “Müslümanlar Bilim ve Teknoloji Tarihinin Neresinde? 1. Oturum” 2 Aralık 2021 tarihinde Tantavi Kültür Merkezinde gerçekleşti. 13. “Müslümanlar Bilim ve Teknoloji Tarihinin Neresinde? 2. Oturum” 2 Aralık 2021 13.30’da Tantavi Kültür Merkezinde gerçekleşen ikinci oturumda ise Prof. Dr. Mustafa ŞAHİN, Prof. Dr. Fikret KARAPINAR ve Prof. Dr. Ahmet Turan YÜKSEL konuşmacı olarak görev aldılar. 14. Projenin sonunda öğrenci ve akademisyen makalelerinden oluşan ISBN ve bantrolerle sahip proje kitabı yayımlandı. Proje 2020-2021 sürecinde gerçekleşmiş ve Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından 18.500 tl ile desteklenmiştir.

Keywords: bilim tarihi, okuma kültürü, grupta çalışma, kültür, sosyal sorumluluk

Corresponding Author: FADİMANA YETİŞ MEŞE

SPEAK FOR YOUR FUTURE

ASIYE KERT, Türkiye, İstanbul - DUYGU KURAL, Türkiye, İstanbul

This study is a part of international project research. The main starting point of the project is the question of how we can ensure that our students, as vocational high school students, become sought-after staff rather than job seekers in the future. We want our students to be aware of the most wanted qualifications in future jobs and to train themselves in this direction. We want our students to learn to search for a new job, having a job interview and 21st-century professions. The Project also intends the students to enhance their language skills. The project timetable is from 1st January to 1 December 2021. The project language is English. Project partners are vocational education teachers from Turkey, Serbia, Italy, Albania, Portugal, Moldova, Croatia and nearly 120 students from these countries. The students have many activities during the project. Students searched and learned about career counseling, future jobs, intellectual and industrial property, preparing and having job interviews, searching jobs, how to write Cvs and letters of intends. With our project, it is thought that our students' awareness of their future careers and their foreign language knowledge will increase. At the end of the project , videos , presentation, CVs and a career guide were prepared .

Keywords: vocational orientation, Career counseling, speaking skills, CV, job interview

Corresponding Author: ASIYE KERT

DİJİTALLEŞME ÇAĞINDA UZAKTAN EĞİTİM MATERYALİ OLUŞTURMA VE SUNMA

SACİDE GÜLEL, Türkiye, Şanlıurfa - SELMAN KAHRAMAN, Türkiye, Şanlıurfa
HACI MURAT YANMAZ, Türkiye, Şanlıurfa - ŞEHMUS HARE, Türkiye, Şanlıurfa
HİKMET ÖNCÜL, Türkiye, Şanlıurfa

Dijitalleşmenin eğitim öğretim alanında kullanımı özellikle 2000’li yıllardan sonra giderek artmış ve Ülkeler de buna bağlı olarak çeşitli dijital alt yapılar oluşturarak eğitim öğretim faaliyetlerini günün şartlarına göre vermeye başlamıştır. Bu konuda ülkemizde de MEBBIS ve EBA gibi dijital platformlar oluşturmuş ve günün şartlarına paralel olarak kurumu ve kurum elemanlarını geliştirmeye çalışmıştır. Bununla beraber her ne kadar bu çalışmalar bir plan dahilinde sürdürülerek eğitimcilerin bu alandaki eksiklerini zaman içinde gidermeyi hedeflese de pandemi ile birlikte bütün dünya da olduğu gibi ülkemizde de okullar kapanmış ve eğitim öğretim faaliyeti dijital ortamda verilmeye başlanmıştır. Böylece eğitimcilerimizin ve dijital alt yapımızdaki eksiklerin ortaya çıkması ile eğitim öğretim faaliyetlerinde aksamalar yaşanması dijital okur yazarlık ve materyal oluşturma eksikliğimiz ortaya çıkmıştır. Pandemi sürecinde bütün ülkelerde olduğu gibi ülkemizin de hazırlıksız yakalanması eğitim öğretim faaliyetlerinin kesintiye uğraması ve bakanlığımızın dijital platformlarının yetersiz kalması eğitimcilerimizin dijital araç gereç kullanımının yetersiz olması gibi nedenler projemizin temel hedefleri ve amaçlarının ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu kapsamda öğretmenlerimize daha iyi dijital araçları kullanmalarını sağlamak amacı ile bu proje hazırlanmış ve Karacadağ Kalkınma Ajansı Destekli bir eğitim düzenlenmiştir. Eğitime katılan 71 öğretmen ve idarecilerden çok olumlu sonuçlar alınmış ve aynı projeleri istediklerini vurgulamışlardır.

Keywords: Dijitalleşme,uzaktan eğitim,web 2 araçları,sunum,dijitalleşme çağı

Corresponding Author: SACIDE GÜLEL

UMUT DAĞITAN ELLER

SACİDE GÜLEL, Türkiye, Şanlıurfa - MUTLU YAŞAR, Türkiye, Şanlıurfa

Günümüzde yoksulluk ve çaresizlik içinde olan insanların sayısı sürekli artarken buna duyarsızlaşan bir toplum haline gelmeye başladık. Çocuklarımız merhametin ve yardımlaşmanın ne demek olduğunu bilmez olmuşlar. Biz eğitimcilerin görevi sağlıklı bir toplum için merhamet, yardımlaşma, şefkat, sevgi ve saygı duygularını sindiren ve karakterine işleyen nesiller yetiştirmektir. Bu nedenle Ramazan ayının gelişini fırsat bilerek mart ayında başlayan ve haziran ayında son bulacak 4 aylık bu projeyi hazırladık. Komşusu açken tok yatan bizden değildir sözüne dayanarak okulumuzun bulunduğu mahallede yardıma muhtaç aileleri tespit ederek öğrencilerimizle beraber bu ailelere yardımda bulunmak istiyoruz. Böylece nasihatlerle değil yaşayarak yardımlaşmanın önemini ve sevincini öğrencilerimizin tatmasını istiyoruz. Şefkate, sevgiye ve saygıya muhtaç bu ailelerin yanında olmak istiyoruz.

Keywords: Yardımlaşma,merhamet,umut,birlik olma,sevgi ve saygı

Corresponding Author: SACİDE GÜLEL

BENİM BAHÇEM

AYŞE YILDIRIM, Türkiye, Konya - SONGÜL REİSOĞLU, Türkiye, Trabzon - SEFAGÜL KUDRET, Türkiye, Konya
ZELİHA KARABACAK, Türkiye, Konya - KEZİBAN YÜKSEKTEPE, Türkiye, Ankara - EMİNE ÇOPUR, Türkiye, Mersin
YASEMİN AKILLI, Türkiye, Hatay - VASSILIKI KARAKATSANI, Yunanistan, Kozani
CAMELA- ELENA BERCEA, Romanya - LALE GÖL, Türkiye, Ankara

Bu proje öğretim sürecinde hissedilen doğa konusunda öğrencilerin sorumluluk duygularındaki eksiklik problemini çözmek amacı ile uygulanmıştır. Bu genel problem çerçevesinde öğrencilere yeterince çevre eğitimi verilmemesi, öğrenciler arasında iletişim sorunları, okul bahçelerinin eğitim için yeterince kullanılmaması problemlerine çözümler oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu kapsamda proje ile doğaya saygılı sorumluluk sahibi sağlıklı iletişim becerilerine sahip ve mutlu bireyler olarak yetiştirilmelerine katkı sağlamaya çalışılmıştır. Projede hedeflenen amaca ulaşılması doğaya saygılı, bu konuda sorumluluk sahibi mutlu bireyler olarak yetiştirilmesi açısından önemli görülmektedir. Proje ile aynı zamanda Türkçe dersi kazanımlarından Müzik; Görsel Sanatlar dersi kazanımlarından Hayat Bilgisi dersi kazanımlarından Fen Bilimleri kazanımların öğretimi gerçekleştirilmiştir. Hangi etkinlikte hangi kazanımın öğretildiği tablo halinde düzenlenmiştir. <http://meb.ai/E> <http://meb.ai/4I60y> (Kazanımlar) Proje 3 farklı ülke, 5 farklı ilde ilkököl düzeyindeki 12 okulda 1-4. sınıf düzeyinde 90 öğrenci ile uygulanmıştır. Proje dili İngilizce ve Türkçedir. Projenin uygulanmasında grup çalışmaları bireysel çalışmalar takım çalışmaları [book/74d5dfff48.html](http://meb.ai/74d5dfff48.html) etkinlik ve uygulamaları gerçekleştirilmiştir. Yapılan çalışmaların sonuçları tablo halinde düzenlenmiştir. Proje sonuçları Projede belirlenen amaçlara ulaşma düzeyinin belirlenmesinde Google formlar ve mentimeter ve linoit veri toplama araçları kullanılmıştır. Veri toplama araçları öğrenci , öğretmen ve velilere gönderilerek uygulanmış sonuçlar rapor halinde düzenlenmiştir. <http://meb.ai/U21V85> (proje değerlendirme raporu) Projenin uygulanması sonunda proje başlangıcında ulaşılacak istenen amacına ulaşılma düzeyini belirlemek için mentimeter Google formlar veri toplama aracı ile elde edilen verilere göre projenin amaçlarına ulaşıldığı sonucuna ulaşılmıştır. Proje sonunda öğrencilerin öğretim programına kazanımlara ulaşma düzeyleri Google formlar ile ölçülmüş ve kazanımların öğretilmiş olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin Anadolu Masalları etkinliği ile saygı, hoşgörü doğruluk değerlere ulaştığı Tohum Kumbaram etkinliğinden açıkça görülmektedir. Ayrıca proje etkinliklerinde doğaya saygı değeri işlenmiştir. Öğrencilerin farklı ülkelerden ve ülkemizdeki farklı illerden akranları ile takım çalışmalarına katılmaları ve ortak ürün oluşturmaları ile öğrencilerin ülkesinin dünya ülkeleri arasındaki yeri ve önemini, ülkemiz düzeyindeki kültürel zenginlikleri, uluslararası düzeyde farklı kültürleri fark ettiği anlaşılmaktadır. Proje süresince öğrenciler Canva, wordart, youtube, Google formlar, Google slaytlar, Befunky, Chatterpix, Storyjumper, Ourboox, Learningaps, Jigsawplanet, Cram Wordvall Filippity Padlet web2.0 araçlarını kullanmışlardır. Projede öğrencilerin gruplar halinde yaptıkları çalışmalardan 3 adet ortak ürün 3 adet işbirlikçi ürün elde edilmiştir. Öğrencilerin ortaya koyduğu ürünlerden ve grup çalışmalarından öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerinin geliştiği anlaşılmaktadır. Proje belirlenen hedeflerine ulaşmıştır. 21. yüzyıl becerilerine uygun olarak öğrenciler; yaratıcı düşünme, hayal gücünü geliştirme, yaparak öğrenme, eleştirel düşünme, takım çalışması, iletişim, araştırma, sunum, bireysel çalışma, grup çalışması, kültürel değerleri tanıma, problem çözme, topluluk önünde konuşma, tartışma, disiplinler arası çalışma, web 2.0 araçlarını kullanma gibi kazanılmış beceriler Proje çalışmalarının yaygınlaştırılması için okul panosu, blog, facebook, instagram, twitter, eba platformu, okul web sitesi, Bilim Festivali siteleri kullanılmıştır. Proje Mersin e Twinning Dergisinde yayınlanarak yayımlanarak daha geniş kitlelere ulaşmıştır. <http://mersinarge.meb.gov.tr/www/2021-yili-mersin-etwinning-dergisi-yayimlandi/icerik/132> Proje başında okulda bir sergi açılması planlanmış, ancak pandemiden dolayı sanal sergi yapılmıştır. <https://app.emaze.com/@AOTQRFOCI/my-garden> Proje sonunda projede görev alan öğretmenlerin tamamının bilgi ve becerilerinin geliştiği Google formlar aracılığı ile proje ön anket ve son anket ile ölçülmüş ölçme araçları ile elde edilen verilere dayalı olarak ortaya konulmuştur. <http://meb.ai/U21V85> proje değerlendirme raporu <http://meb.ai/ENjbg> Ulusal ve Avrupa Kalite Etiketini ile ödüllendirilmiştir. https://docs.google.com/document/d/13nL3T-h_CyLA0yEnjPcuNq1ZLYlgAlnWvIKPElHQYeU/edit?usp=sharing Yapılan Çalışmalar <https://heyzine.com/flip-book/74d5dfff48.html> Karışık Takım Ürün <https://www.storyjumper.com/book/read/107867586/60a12cd608761> <http://meb.ai/GSXuMM> Ortak ürün <https://app.emaze.com/@AOTQRFOCI/my-garden> <https://www.youtube.com/watch?v=O9KtzYwc5RM&t=15s> ortak ürün <https://online.fliphtml5.com/hgthj/kfjx/> online dergi <https://padlet.com/aka726933/y8kzfdz72822hua> <https://padlet.com/songulreisoglu/oxaq5vr197hnl73>

Keywords: doğa, sorumluluk, Bahçe

Corresponding Author: AYŞE YILDIRIM

İLAÇ KUTULARIMIZ DOĞADAN

SEMAHAT ŞERMİN KIZILIRMAK, Türkiye, Manisa - ZÜBEYDE KAN, Türkiye, Manisa

Doğaya çok farklı kaynaklardan plastik ve doğada uzun süre kalan atıklar bırakılmaktadır. Bu kaynaklardan biri olan ilaç kutularının ülkemizde geri dönüşüme ulaştırılması sistematik şekilde sağlanamamaktadır. Yetişkin bir bireyin yıllık ortalama ilaç tüketimi 25 kutu civarındadır. İlaçlar tablet, efervesan tablet, kapsül, flakon, ampul, krem gibi farklı formlarda üretilebilmekte ve tabletler büyük oranda blister ambalajlar ile piyasaya sürülmektedir. Kullanılan blister ambalajların plastik içerikli üretildiğini ve plastiğin doğada yüzyıllarca bozulmadan kalabildiğini bilmekteyiz. Bu projedeki amacımız, doğaya bırakıldığında kirliliğe sebep olmayacak bir materyal ile ilaçları depolamaktır. Tek kullanımlık plastik ürünlerin geri dönüşümü konusunda farkındalık oluşturmak ve ilaç kutularında alternatif ürünleri keşfetmek bu proje ile mümkün olabilecektir. Bunun araştırması sırasında doğada bulunan ürünlerin bu amaçla kullanılabilmesi fark edildi. Arundo Donax isimli bitki bu amaca yönelik kutu yapımında faydalanabileceğimiz birçok özelliğe sahiptir. Fiziksel yapısı ve mikrobiyolojik özellikleriyle bu bitkinin ilaç veya medikal ürün depolamadaki yeteneği hakkında araştırmalarda bulunuldu. Dünyanın birçok ülkesinde ve Türkiye'nin de hemen her bölgesinde doğada kendiliğinden yetişen bu bitkinin ilaç etkileşimleri araştırıldı. Spesifik olarak kullanılan bir çeşit kapsül ilaç ile kontrollü deneyler gerçekleştirildi.

Keywords: plastik atık, Arundo donax L., ilaç kutusu

Corresponding Author: SEMAHAT ŞERMİN KIZILIRMAK

TEKNOİKİLER MATEMATİĞİN İZİNDELER/TECHSEC FOLLOWS MATH

SELMA TUTKUN ACUR, Türkiye, KOCAELİ - DUYGU ATMACA, Türkiye, Bursa
NESRİN SEVER, Türkiye, İzmir - BETÜL ÖNDER, Türkiye, ANKARA
DENİZ DÖNMEZ, Türkiye, Adana - ZEYNEP ÖZAY, Türkiye, TOKAT
CENNET ÖZER, Türkiye, Mersin - ŞULE PESEN, Türkiye, BURDUR - AYCAN BAŞGÜL, Türkiye, Kırşehir

Projemiz uluslararası eTwinning projesi kapsamında olup Polonya, Azerbaycan, Romanya, Türkiye'den toplam 18 ortaklı Avrupa projesidir. Eylül 2020'de başladı, Mayıs 2021'de sonlandı. Proje yaş grubumuz 7-9'dur. Proje dili Türkçe ve İngilizcedir. Proje etkinlikleri yıl boyunca eğitim müfredatına entegre edilmiştir. Projemizde web2 ile dijital içerikler oluşturularak matematik dersine karşı olumlu tutum geliştirilmesini, matematik dersinin daha eğlenceli hale gelmesini ve uzaktan eğitimi desteklemeyi hedefledik. Ortak dil olan matematik dersi ile aynı zamanda uluslararası etkileşimi sağladık. Projemizde öğrencilerimize üretkenlik, eleştirel düşünme, problem çözme, sorumluluk, iş birliği, teknoloji becerileri gibi 21 yy. becerilerini kazandırmak için planlanan etkinlikler uygulanmıştır. Etkinliklerimiz interdisipliner yaklaşıma göre düzenlenmiştir. Projemizde ders içerikleri dışında ayrıca öğrencilerin web2 araçlarının kullanımına, kodlama ve işbirlikçi çalışmalara yer verilmiştir.

Keywords: Matematik, Web2.0, 21.yy becerileri, dijital oyun, bilişim teknolojileri

Corresponding Author: SELMA TUTKUN ACUR

GERİ DÖNÜŞTÜRÜYORUM

ŞENER AYDOĞAN, Türkiye, Konya - MEBRURE AYDOĞAN, Türkiye, Konya
CEMİLE GÜDER ÇETİN, Türkiye, Mardin - SATI UYGUN, Türkiye, Eskişehir
ZEYNEP İGDECİ, Türkiye, Konya - HATİCE ÖZLEM MAZAK, Türkiye, Nevşehir
AYSEL BÜLBÜL, Türkiye, Konya - SÜMEYRA DEMİRLEK, Türkiye, Konya
RAMİLA SADİGOVA, Azerbaycan, Neftchala

Bu proje öğretim sürecinde hissedilen “kaynakların etkin kullanımı” problemini çözmek amacı ile uygulanmıştır. Bu genel problem çerçevesinde “kaynakların gereksiz kullanımını önlemek ve atık çöp miktarını azaltma, ithal edilen hurda malzemeye ödenen döviz miktarını azaltma, doğal kaynakların korunmasını sağlama, enerji ve su tasarrufu sağlama, düzenli depolama tesislerine giden atık miktarı azaltma, geri dönüşüm ile tasarım kabiliyetlerini geliştirme” problemlerine çözümler oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu kapsamda proje ile “öğrencilerin geri dönüşüm kabiliyetleri” gerçekleştirilmeye çalışılmıştır. Projede hedeflenen amaca ulaşılması çevreyi koruma ve ekonomiye katkı sağlama açısından önemli görülmektedir. Proje ile aynı zamanda Hayat Bilgisi dersi kazanımlarından “Tüketilen maddelerin geri dönüşümüne katkıda bulunur.”; Görsel Sanatlar dersi kazanımlarından “Farklı materyalleri kullanarak üç boyutlu çalışma yapar.” kazanımların öğretimi sağlanmıştır. Proje 2 ülke ve 6 farklı ilde ilkokul düzeyindeki 9 okulda 300 civarında öğrenci ile uygulanmıştır. Projenin uygulanması için erken yaşta geri dönüşüm kabiliyetleri geliştirmek sebebiyle ilkokul öğrencileri tercih edilmiştir. Projenin uygulanmasında karışık ülke takımları ile grup ve bireysel etkinlikler yapıldı. Öğrencilere geri dönüşüm bilinci kazandırmak için eğitimler, toplantılar düzenlendi. Yaratıcı tasarım çalışmaları yaptırıldı. Geri dönüşüm ile ilgili etkinlik ve uygulamalar gerçekleştirilmiştir. Projede belirlenen amaçlara ulaşılma düzeyinin belirlenmesinde projenin başında ve sonunda anketler uygulanmış ve öğrenci, veli ve öğretmenlerin sonuca ulaşmadaki gelişimleri gözlemlenmiştir. Projenin uygulanması sonunda proje başlangıcında ulaşılma istenen çöpe giden atık miktarındaki azalma amacına ulaşılma düzeyini belirlemek için anket veri toplama aracı ile elde edilen verilere göre çöpe giden atık miktarında yüzde 50 azalma sonucuna ulaşılmıştır. Proje sonunda öğrencilerin öğretim programına kazanımlara ulaşma düzeyleri ders içi gözlem formları ile ölçülmüş ve projeye katılan öğrencilerin kazanımları tam anlamıyla kazanmış olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin çevre koruma, israfın önüne geçme, birlikte iş yapabilme becerisi ve değerlere ulaştığı yapılan gözlem ve değerlendirmelerden anlaşılmaktadır. Proje sürecinde öğrenciler atık malzemelerden tasarım faaliyetleri ile tasarım becerileri, geri dönüşüm kabiliyetleri ve ekonomiye katkı sağlama bilgileri kendi başarılarına öğrenerek öğrenmeyi öğrenme becerilerini geliştirmişlerdir. Öğrenciler geri dönüşüm ve sıfır atık konulu bilimsel araştırmalar yapmıştır. Öğrencilerden elde edilen yabancı ülke takımlarında yaptıkları çalışmalar ile öğrencilerin ülkesinin dünya ülkeleri arasındaki yeri ve önemini, ülkemiz düzeyindeki kültürel zenginlikleri, uluslararası düzeyde farklı kültürleri fark ettiği anlaşılmaktadır. Proje süresince öğrenciler Canva, Renderforest, flixpress, FotoCollage, PicCollage, Inshot, inncollage, pixiz, photogrid, chatterpix, Google Form, menti, Story Jumper web2.0 araçlarını kullanmışlardır. Projede öğrencilerin gruplar halinde yaptıkları çalışmalardan geri dönüşümden tasarlanan ürünler elde edilmiştir. Öğrencilerin ortaya koyduğu ve tasarladığı ürünlerden öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerinin geliştiği anlaşılmaktadır. Öğrenciler oluşturdukları kumbara, kalemlik, çanta, geri dönüşüm kutuları, saksı gibi ürün ve fikirleri okulda diğer öğretmen ve öğrencilere sergiler sayesinde sunarak girişimcilik becerilerini geliştirdikleri belirlenmiştir. Projenin sürecindeki uygulamalardan geri dönüşüm ve sıfır atık proje fikirleri ortaya çıkmıştır. Proje sonuçlarının etkili olduğunun ortaya konulmasına bağlı olarak proje okullarında atıkların ayrıştırılması ve geri dönüşüm tasarımları uygulanmaya başlanmıştır. Proje çalışmaları sosyal medya hesaplarında, okul web sitelerinde, EBA da ve yerel medyada yayınlanarak daha geniş kitlelere ulaşmıştır. Proje sonunda projede görev alan öğretmenlerin proje yapma, web2 araçlarını kullanma bilgi ve becerilerinin geliştiği yapılan anket ölçme araçları ile elde edilen verilere dayalı olarak ortaya konulmuştur. Projenin uygulama sürecinden ve elde edilen sonuçlardan hareketle; okullarda geri dönüşüm çalışmaları ile öğrencilerin tasarım kabiliyetleri geliştirilirken atık miktarının azaltılması önerilebilir.

Keywords: ayrıştırma, tasarım, geri dönüşüm, sıfır atık

Corresponding Author: ŞENER AYDOĞAN

İLAÇ KUTULARIMIZ DOĞADAN

SEMAHAT ŞERMİN KIZILIRMAK, Türkiye, Manisa - ZÜBEYDE KAN, Türkiye, Manisa

Doğaya çok farklı kaynaklardan plastik ve doğada uzun süre kalan atıklar bırakılmaktadır. Bu kaynaklardan biri olan ilaç kutularının ülkemizde geri dönüşüme ulaştırılması sistematik şekilde sağlanamamaktadır. Yetişkin bir bireyin yıllık ortalama ilaç tüketimi 25 kutu civarındadır. İlaçlar tablet, efervesan tablet, kapsül, flakon, ampul, krem gibi farklı formlarda üretilebilmekte ve tabletler büyük oranda blister ambalajlar ile piyasaya sürülmektedir. Kullanılan blister ambalajların plastik içerikli üretildiğini ve plastiğin doğada yüzyıllarca bozulmadan kalabildiğini bilmekteyiz. Bu projedeki amacımız, doğaya bırakıldığında kirliliğe sebep olmayacak bir materyal ile ilaçları depolamaktır. Tek kullanımlık plastik ürünlerin geri dönüşümü konusunda farkındalık oluşturmak ve ilaç kutularında alternatif ürünleri keşfetmek bu proje ile mümkün olabilecektir. Bunun araştırması sırasında doğada bulunan ürünlerin bu amaçla kullanılabilmesi fark edildi. Arundo Donax isimli bitki bu amaca yönelik kutu yapımında faydalanabileceğimiz birçok özelliğe sahiptir. Fiziksel yapısı ve mikrobiyolojik özellikleriyle bu bitkinin ilaç veya medikal ürün depolamadaki yeteneği hakkında araştırmalarda bulunuldu. Dünyanın birçok ülkesinde ve Türkiye'nin de hemen her bölgesinde doğada kendiliğinden yetişen bu bitkinin ilaç etkileşimleri araştırıldı. Spesifik olarak kullanılan bir çeşit kapsül ilaç ile kontrollü deneyler gerçekleştirildi.

Keywords: plastik atık, Arundo donax L., ilaç kutusu

Corresponding Author: SEMAHAT ŞERMİN KIZILIRMAK

SİNDİRELLA DOĞA MASALLARI MÜZİKALİ VE DOĞA MASALLARI KİTABI

İMİRAN ARSLAN, Türkiye, Konya

Sindirella Doğa Masalları Müzikali isminden de anlaşılacağı gibi müzikli bir tiyatro oyunudur. Bu tiyatro oyununu okulöncesi öğrencilerimiz ve velilerimizin gönüllü katılımıyla sergiledik. Ayrıca Doğa Masalları Kitabını oluşturduk. Bu projenin tüm aşamalarında (senaryo yazma, provalar, müziklerin seçimi, kostüm hazırlanması, sahne dekorunun hazırlanması, ışıklandırma, afişler, video ve fotoğraf çekimi, oyunun sergilenmesi, kitap oluşturulması, uzman desteği alınması, geziler) veli, öğrenci ve öğretmen işbirliği içerisinde çalışmıştır. Anneler çocuklarıyla aynı sahneyi paylaşarak bu tiyatro eserini sergilemişlerdir. Tiyatro eserimizin her aşamasında Selçuk Üniversitesi Dilek Sabancı Konservatuvarından uzman desteği aldık. Ayrıca Çevre ve Şehircilik İl Müdürlüğü'nün partnerliği ile Doğa Masalı kitabını oluşturduk. Yapılan çalışmalar ön ve son test anketleri, memnuniyet anketi yapılarak sonuçlar değerlendirilmiştir. Velilerimiz, bu oyundan sonra özgüvenlerinin arttığını, topluluk önünde daha rahat konuşup daha rahat hareketler ettiklerini söylemişlerdir. Bu oyundan sonra liseyi bitirip açıktan üniversiteye giren, ehliyet alıp araba kullanmayı öğrenen velilerim oldu. Bazı velilerimiz ise çocuklarını araba ile okula getirip götürme işini kendilerinin yapabileceğini göstermek istediler. Evlerinde her gün yaptıkları işlerin bir zaman sonra yük olduğunu ama bu oyuna katılarak kendilerinin daha verimli, çalışkan ve işe yarayabildiklerini görmek onları çok mutlu ettiğini ve içlerinde oyunculuk potansiyelinin olduğunu söylediler. Velilerim kendilerini kanıtladılar. Bu oyun ile velilerimde mutluluk ve haz duygusu, iletişim becerileri, özgüven, başarı, sosyal ve duygusal beceriler gelişti. Çocuklarım, derslerde eğlenerek te öğrenebileceklerini gördüler. Anneleriyle, arkadaşlarıyla, öğretmeniyle ve sevdikleriyle yaptıkları çalışmalarını paylaşma olanağı buldular. Mutlu olduklarını her ortamda vurguladılar. Veliler ve çocuklar senaryodaki rollerine uygun olarak hareket ettiler. Bazen de doğaçlama yaptılar. Çocuklar sahne korkularını yendi. Topluluk önünde konuşma, topluluk önünde verilen rolü gereğince yapma, başarılı olma duygusunu yaşadılar.

Keywords: doğa, masal, müzikal, oyun, drama

Corresponding Author: İMİRAN ARSLAN

ZORBALIĞA DUR DE AKRANLARINLA EL ELE

BENGÜL BİROĞLU ŞAHBAZ, Türkiye, Mersin - NİHAN ŞENOL, Türkiye, Mersin

Aralık 2021’de başlayıp Mayıs 2022’de tamamlanması planlanan bu proje; biri Azerbaycan’dan ve yedisi Türkiye’den olan 8 ortağı ile uluslararası bir projedir. 40 öğrenci ile çalışılan projenin temel amacı okullarda sıklıkla karşılaşılan akran zorbalığı problemlerine dikkat çekmek ve çözüm önerileri sunmaktır. Hedef kitlenin zorbalık davranışlarına karşı bilinçlendirilmesi ve söz konusu davranışlara maruz kaldığında ne yapması gerektiği konusunda farkındalık geliştirmesi beklenmektedir. Projede öğrencilere ön test ve son test olarak “Akran Zorbalığı Anketi” uygulanacak olup sonuçları analiz edilecektir. Çalışma süresi boyunca okullarda zorbalık türlerinin tanıtılması, rehber öğretmenlerle iş birliği yapılması, zorbalık konulu kitap okuma ve film izleme etkinliklerinin düzenlenmesi, zorbalığa çözüm önerileri içeren öğrencilerin yazıp oynadığı skeçlerin hazırlanması ve her ay yapılan çevrim içi toplantılarla çalışmaların değerlendirilmesi planlanmaktadır. Proje etkinlikleri ile hedef kitlede etkili iletişim becerileri, öfke yönetimi ve empati yetisi kazandırmak gaye edinilmiştir. Aynı zamanda güvenli internet kullanımı ve eğitimde teknolojiyi etkin kullanmak da projenin amaçları arasındadır. Projeye ait web sitesi ve gazete haberleri başlıca yaygınlaştırma çalışmalarındandır. Proje öğrencilerinden oluşturulmuş üç öğrenci takımının hazırladığı ortak ve iş birlikli ürünler disiplinlerarası bir yaklaşımla ortaya konmuştur.

Keywords: Akran zorbalığı, zorbalı, iletişim

Corresponding Author: BENGÜL BİROĞLU ŞAHBAZ

FUAT SEZGİN İLE KÖKLERİMİZE DÖNÜYORUZ (GPDP)

FADİMANA YETİŞ MEŞE, Türkiye, Konya

İslam Bilim Tarihinin Kutup Yıldızı Prof. Dr. Fuat Sezgin yaptığı konferanslarının birinde: “Ben burada ilk önce hocalara seslenmek istiyorum. Talebeleri aşağılık duygusundan kurtarmaya çalışsınlar. Türk milletini aşağılık duygusu bir kanser gibi kemiriyor.” demişti. Onun bu seslenişi projeyi hayata geçirmemizin en büyük gerekçesi ve nihai hedefidir. Konya’da öğrenim gören gençlerin pek çoğunun Fuat Sezgin’i tanımadığını üzülenek gördük. Bir asra yakın yaşadığı ömrünü İslam ve bilim yolunda harcayan bu insanın gençlere anlatılması ve onun vefatının ardından onun yolunda ilerleyen gençler ortaya çıkarmak temel gayemizi oluşturmuştur. On farklı okuldan (ilkokul, ortaokul ve lise kademlerinde) otuz altı öğrenci ile faaliyetlerimizi gerçekleştirdik. 14 farklı faaliyet alanında çalışmalar yaptık. 1. proje ekibi Fuat Sezgin’in kendi yazmış olduğu ve İslam bilim tarihi hakkında yazılan kitapları okudular ve süreç içinde kitap değerlendirme toplantıları yapıldı. 2. “Son Devrin Bilim Abidesi: Fuat Sezgin” belgeseli ve TRT tarafından yayınlanmış Fuat Sezgin Belgeseli’nin projede yer alan öğrencilerin okullarında gösterimleri gerçekleşti. 3. Konya İslam bilim tarihe yön veren Sahip Ata Camii, Sırçalı Medrese, Karatay Medresesi, İnce Minareli Medrese 3 Mart 2020 tarihinde projede görev alan öğrencilerle rehber eşliğinde ziyaret edilmiştir. Eğitim yuvaları olan bu medreselerin İslam Bilim Tarihi açısından önemi izah edilmiştir. 4. Gönüllülerimiz Sayesinde Ormanlarımız Tertemiz etkinliği ile çevre temizliği yapıldı. 5. 11.11.2021 Milli Ağaçlandırma Gününde Kadınhanı ilçesine “Prof. Dr. Fuat Sezgin Hatıra Ormanı” kuruldu. Kadınhanı Belediyesi tarafından projenin bu etkinliğinin uygulanması için tahsis ve hibe edilen alana 101 fidan dikildi. Hatıra ormanı tabelasının da yerleştirdiği alanda küçük bir orman oluşturuldu. 6. Projede görev alan öğrencilerin doğal güzellikleri yerinde keşfetmeleri için grup halinde trekking faaliyetini gerçekleştirdi. 7. kış ayında ormanlık alana kedi ve köpek maması bırakma etkinliği gerçekleştirildi. 8. İstanbul Gülhane Parkı içindeki İslam Bilim ve Teknoloji Tarihi Müzesi Müslüman bilim adamlarının yüzyıllar boyu insanlığa armağan ettikleri icat ve keşiflerinin kapsamlı bir şekilde sunulduğu bir mekandır. Proje öğrencileri tarafından 19 Kasım 2021 tarihinde Fuat Sezgin önderliğinde kurulan müze ve kütüphane ziyaret edildi. 9. Necmettin Erbakan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim, Seramik, Geleneksel Türk Sanatları ve Grafik bölümlerinin Prof. Dr. Fuat Sezgin anısına 2019 yılında yaptıkları eserlerden oluşan sergi 2 Aralık 2021 tarihinde Tantavi Kültür Merkezinde projenin paydaşları için sergilendi. 10. “Gücünü Köklerinde Bulan Gençler” isimlikonferansın 1. oturumunda proje kapsamında okudukları kitaplardan hareketle metinlerini oluşturan 9 öğrenci konuşmacı olarak yer aldı. 11. “Gücünü Köklerinde Bulan Gençler 2. Oturum” da ise İslam Bilim Tarihi Araştırmaları Vakfı Mütvevelli Heyeti Üyeleri Sümeyye Baybara, Mihriban Atas, Ayşegül Kutluca konuşmacı olarak görev aldılar. 12. “Müslümanlar Bilim ve Teknoloji Tarihinin Neresinde? 1. Oturum” 2 Aralık 2021 tarihinde Tantavi Kültür Merkezinde gerçekleşti. 13. “Müslümanlar Bilim ve Teknoloji Tarihinin Neresinde? 2. Oturum” 2 Aralık 2021 13.30’da Tantavi Kültür Merkezinde gerçekleşen ikinci oturumda ise Prof. Dr. Mustafa ŞAHİN, Prof. Dr. Fikret KARAPINAR ve Prof. Dr. Ahmet Turan YÜKSEL konuşmacı olarak görev aldılar. 14. Projenin sonunda öğrenci ve akademisyen makalelerinden oluşan ISBN ve bantrolle sahip proje kitabı yayımlandı. Proje 2020-2021 sürecinde gerçekleşmiş ve Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından 18.500 tl ile desteklenmiştir. Milli Eğitim Bakanlığı ile Fuat Sezgin vakfı arasında 2022 Ocak ayında bu tarz çalışmaları desteklemek için protokol imzalanmıştır.

Keywords: bilim tarihi, okuma yazma, kültür, bilim, değerler eğitimi

Corresponding Author: FADİMANA YETİŞ MEŞE

AHLAKİ DEĞERLERİMİZ

MUSTAFA GÜDEK, Türkiye, Konya - MERVE KAPCI, Türkiye, Konya - BADİRNİSA QULİYEVA, Azerbaycan, Bakü
FATMA AKBULUT, Türkiye, Konya - FERRUH BAŞAR, Türkiye, Konya - GAMZE ŞİMŞEK, Türkiye, Konya
KADER TURAN, Türkiye, Ankara - NAZLI AKKOYUN, Türkiye, Konya - ZEHRA ÜNVER, Türkiye, Konya
HALİL SAYGI, Türkiye, Konya - RIDVAN YILMAZ, Türkiye, Konya

AHLAKİ DEĞERLERİMİZ Mustafa Güdek, Merve Kapıcı, Badirnisqa Quiliyeva, Halil Saygı, Rıdvan Yılmaz, Ferruh Başar, Fatma Akbulut, Gamze Şimşek, Kader Turan, Zehra Ünver, Nazlı Akkoyun. Ahlakî Değerlerimiz projesi toplumumuzda azalan toplumsal saygı kavramını öncelikle öğrencilerimize, onların vasıtasıyla da velilere hatırlatmak amacıyla tasarlanmış bir projedir. Projenin temelinde adab-ı muâşeret kuralları olup, pandemide, sofrada, konuşmalarda, doğada ve dostluklarda adab-ı muâşeret olmak üzere 5 ana başlıkta çalışma takviminde yer almıştır. Bu 5 başlıkla ilgili olarak öncelikle öğrencilere konuyla ilgili adab-ı muâşeret kuralları anlatılmış, bunlarla ilgili etkinlikler yapılmış, hazırlanan broşürler ile öğrenciler öğrendikleri bilgileri velilere ulaştırılmıştır. Her ay bir konu üzerinde durulmuş ve ay sonunda konuyla ilgili öğrencilerle birlikte bir hikâye kitabı yazılmıştır. Proje sonunda 5 kitaplık bir hikâye seti meydana getirilmiştir. Projede pandemi gibi güncel konuların yanında değerler eğitimi içerisinde yer alan nezaket, sofrada adabı, dostluk, akrabalık, doğa sevgisi gibi evrensel değerlere de yer verilmiştir. Proje başlangıcında Google forms aracı ile öğrenci ve velilere ön anket yapılmış, proje sonunda aynı sorularla son anket yapılarak anket analizi yapılmıştır. Bu analize göre öğrencilerin pandemide adab-ı muâşeret kurallarına uyma oranı %67'den %100'e; konuşmalarda adab-ı muâşeret kurallarına uyma oranı %64'ten %97'ye, doğada adabı muâşeret kurallarına uyma oranı %55'ten %100' çıktığı tespit edilmiştir. Velilere yöneltilen sorularda da öğrencilerin gelişimlerinin aynı oranda olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca anketlerde yöneltilen proje sayesinde öğrencilerin edepli insan olması yönünde katkısı var mı sorusuna öğrenciler %82, veliler %70 oranında kesinlikle katılıyorum şeklinde olumlu yanıtlamışlardır. Bu veriler ışığında projenin başlangıçta belirlenen hedeflerin hepsine ulaştığı sonucuna varılmıştır. Proje konuları Hayat Bilgisi ve Sosyal Bilgiler müfredatı ile uyumlu olarak belirlendiğinden bu derslerde sık sık projeye ilgili etkinlikler yapılmıştır. Yine Türkçe, görsel sanatlar derslerinde yapılan etkinliklerle proje müfredat uyumu sağlanmıştır. Proje Türkiye ve Azerbaycan'dan katılan 3 farklı ilde ilkököl düzeyindeki 11 okulda yaklaşık 250 öğrenci ile uygulanmıştır. Projede yer alacak öğretmenlerin tamamı ilk defa proje yürütecek ve web2.0 konusunda tecrübe kazanmak isteyen öğretmenlerden seçilmiş ve proje boyunca verilen eğitimlerle öğretmenlerin başarılı bir proje süreci geçirmeleri sağlanmıştır. Öğretmenlerin mevcut durumları yine Google forms anket aracı ile ön anket ile belirlenmiş, proje sonunda yapılan son anket ile sonuçlar karşılanmıştır. Buna göre hiç web2.0 aracı kullanmayan öğretmen oranı %30'dan %0'a, bazen web2 aracı kullanım oranı %50'den %0'a düşmüştür. Sürekli kullanım oranı ise %0'dan %45'e, sık sık kullanma oranı %0'dan %55'e çıkmıştır. Öğretmenler proje sonunda projenin mesleki gelişimlerine katkısını ise %100 olumlu olarak değerlendirmiştir. Projede yapılan öğrenci tanışma ve değerlendirme webinarları ile Azerbaycan ile Türkiye kültürleri arasında etkileşim olmuş ve öğrenciler iki kardeş ülke hakkında bilgi sahibi olmuşlardır. Proje süresince öğrenciler classtools, canva, wordart, avatoon, chatterpix, wordwall, jigsawplanet, canva, cooltext, voki gibi web2.0 araçlarını kullanmışlardır. Projenin sürecindeki uygulamalardan farklı başlıklar ile adab-ı muâşeret temelli projeler yapılmaya devam edilmiştir. Projenin görünürlüğü ve yaygınlaştırılması facebook ve blog sayfaları ile sağlanmıştır. Projede yer alan öğretmenlerin tamamı hem ulusal hem de Avrupa kalite etiketi ile ödüllendirilmiştir. Proje sonunda yapılan anketler neticesinde adab-ı muâşeret konularının okullarda ders olarak okutulması gerektiği düşünülmüştür. Bakanlığımızın bu konu ile ilgili olarak müfredat içerisine müstakil ders olarak adab-ı muâşeret isimli bir ders koyması önerilebilir. Anahtar Kavramlar: Adab-ı muâşeret, edepli çocuklar, değerler eğitimi.

Keywords: Adab-ı Muâşeret, Değerler Eğitimi, Edepli Çocuklar

Corresponding Author: MUSTAFA GÜDEK

MUCİZE ARILAR

ÖZLEM HOROZ, Türkiye, Hatay - M. NESLİHAN AKCAN, Türkiye, Hatay
HATİCE DOĞAN, Türkiye, Hatay - EMEL TURAN, Türkiye, Mersin
KÜBRA YILDIZ, Türkiye, Hatay - TEVHİDE TEMİZ, Türkiye, Mersin
NURAN ÜLKER, Türkiye, Konya - ŞEBNEM ŞEN, Türkiye, İzmir
EDA YILDIRIM, Türkiye, Sakarya - BERRAK SARIÇAM, Türkiye, Amasya

Mucize Arılar Projesi, farklı okullardan on ilkokul üçüncü sınıf öğretmenini bir araya getiren ve arıların yaşamını, insan yaşamındaki önemini detaylı araştırmaya yönelik etkinlikler içeren ulusal bir eTwinning projesidir. Projenin ele aldığı konu: Arıların yaşamımızdaki önemi nedir? Arıların yaşamını tehdit eden faktörler nelerdir? Ana amaçları: 1.Arıların ekosisteme katkıları, yaşamımızdaki önemi ve arıları tehdit eden faktörler hakkında farkındalık oluşturulması, 2.Sınıfta verimli teknoloji kullanımı İkincil amaçları: 1.Öğretmen ve öğrencilerin 21.yüzyıl becerilerinin geliştirilmesi 2.Öğrenciyi araştırma yapmaya teşvik ederek öğrenme isteğinin, farkındalığının ve merak etme güdüsünün artırılması 3.Velilerin proje sürecine katkı sağlaması Proje etkinlikleri süresince proje tabanlı bilgisayar destekli öğrenme yaklaşımı ve araştırmaya dayalı öğrenme yöntemi gibi yenilikçi ve yaratıcı pedagojik yöntemler kullanılmış ve müfredata uyarlanmıştır. Öğrenciler bilgisayar kullanma becerilerini geliştirici bireysel çalışmalar yaparak poster, logo, kelime bulutu gibi ürünler hazırlamış, küçük grup çalışmaları yapmaya teşvik edilerek bu becerilerini geliştirmişlerdir. Ortak okullar arasındaki iletişim ve bilgi alışverişi merkezi buluşma yeri olarak kullanılan Twinspace de gerçekleşmiş, Messenger grup, Web sitesi, Facebook grup ve Instagram hesapları da hızlı ve verimli iletişim ile projenin yaygınlaştırılması için aktif olarak kullanılmıştır. Forumlar da paylaşılan sorular öğrenci ve öğretmenler tarafından cevaplanarak hem etkili iletişim kurulmuş hem de bilgi paylaşımı yapılmıştır. İletişim için en çok kullanılan araçlardan biri olan Öğretmen Bülteni ve Proje Günlüğü yardımı ile iletişim ve bilgi paylaşımı kolaylıkla yapılmıştır. Ortaklar arası materyal değişimi etkinliğinde öğrenciler Origami sanatını kullanarak kitap ayraçları yapmayı öğrenmiş, eşleştirildikleri okulun öğrencilerine yeni yıl armağanı olarak göndermiştir. Materyal değişimi yaptıkları okul ile yapılan ortak okul görüşmeleri de proje ortaklarının işbirliği, iletişim ve bilgi alışverişi yapma becerilerini geliştirmiştir. Arılarla Macera adlı Dijital oyun etkinliğine aile de katılmış, çocukların aileleri ile birlikte evde oynadığı bu etkinlik, çocukların güvenli internet ortamında arıların macera dolu yaşamını eğlenerek keşfetmelerine fırsat vermiş ve ebeveynleri ile birlikte kaliteli zaman geçirmelerini sağlamıştır. İşbirlikçi Grup Çalışması etkinliği ile öğrencilerimiz bir yapbozu akranları ile işbirliği yapıp tamamlayarak bir grubun parçası olma fırsatı yakalamıştır. Karma Öğrenci Grupları Etkinliğinde, twinspace öğrencileri gruplara ayrılmış, araştırma yapmaya teşvik edilmiş ve bir gruba katılarak ortaya bir ürün çıkarmalarına fırsat verilmiştir. FORUM sekmesinde oluşturulan sorularla da öğrenci ve öğretmenlerin aktif olarak işbirliği ve beyin fırtınası yapmaları sağlanmıştır. Teknolojinin sınıfta kullanılması öğrencileri farklı ve yenilikçi bir yöntemle tanıştırmış, onlara sınıf içerisinde değişik iletişim ve işbirliği şekillerini öğrenme fırsatı vermiştir. Projenin ölçme değerlendirme sonuçlarına ulaşmak için nitel araştırma yaklaşımı tercih edilmiş, veri toplama aracı olarak tek grup öğretmen anketleri, veli anketleri, öğrenci anketleri ve gözlem formları kullanılmıştır. Anket ölçümlerinin yanı sıra öğrencilerin bilgi, beceri ve tutumlarını sergilemeleri için gözlem, performans ödevi, açık uçlu sorular gibi çoklu değerlendirme teknikleri kullanılmıştır. Yapılan son öğrenci anketine göre öğrencilerin severek görev ve sorumluluk aldığı etkinlikler şunlardır: % 54.4'ü teknoloji kullanımı etkinliği %59.6'sı arıların yaşamı araştırma etkinliği %47.4'ü ise dijital oyun etkinliği Proje sonunda iki ayrı çıktı elde edilmiştir: Proje öğretmenleri tarafından hazırlanan Arıların Yaşamını Tehdit Eden Faktörler e-Rehberi Proje öğrencileri tarafından hazırlanan ve arıların yaşamını anlatan 'Arı Vız Vız' hikayesidir. Projenin yaygınlaştırılması için bir web sitesi ve sosyal medya hesapları bulunmaktadır. Etkili bir yaygınlaştırma için projenin final etkinliği olarak 2. UPUES 2022 Sempozyumu'na başvurulmasına karar verilmiştir.

Keywords: Arıların yaşamımızdaki önemi, eğitimde teknoloji kullanımı, 21.yüzyıl becerileri

Corresponding Author: ÖZLEM HOROZ

ÇOMAKLI'DA OKUYORUM

HALİL YAVUZ EZGİNCİ, Türkiye, Konya

Okuma bireyin içinde bulunduğu dünyayı ve bireyleri tanıtan, dünyasını zenginleştiren; kişisel ve toplumsal kimliğini kazanmasında etkili olan bir dil becerisidir ve öğrenildiği andan itibaren yaşamının sonuna kadar bireye gereklidir. Okuma, toplumların medeniyet içindeki yerlerini belirleyen bir özelliktir. 59049 nolu Çomaklı'da Okuyorum projesi 2020-1 Gençlik Projeleri Destek Programı kapsamında Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından finanse edilmiştir. Çomaklı'da Okuyorum projesi ile özellikle kitap okuma alışkanlığının çok düşük olduğu Çomaklı Mahallesi kariyer günleri, yazar buluşmaları, kitap kritiği etkinlikleri, annemle okuyorum etkinlikleri ile proje tarafından finanse edilen "Çomaklı Kitap Kahve" de okuma alışkanlığının kazandırılması hedeflenmiştir. Proje kapsamında ilköğretim, Ortaokul, Lise ve üst yaş grupları ile faaliyetler düzenlenmiştir. Kitap okumanın yanında okçuluk sporunun geliştirilmesi ve ülkemize sporcu kazandırılması hedeflenmiştir. Proje kapsamında 20 öğrenciye olimpik sporcu lisansı çıkartılmıştır.

Keywords: kitap okuma ,okçuluk ,inavasyon

Corresponding Author: HALİL YAVUZ EZGİNCİ

ART ONLİNE/ ÇEVİRİMİÇİ SANAT PROJESİ

BAHAR SAPAN, Türkiye, Yalova - EVRİM TAN, Türkiye, Balıkesir
ELİF GENÇ, Türkiye, Çankırı - NERİMAN KILIÇ, Türkiye, Sivas
EMEL SARI, Türkiye, Trabzon - ÇİĞDEM EROĞLU, Türkiye, İstanbul
AYSUN ŞULE GİDER, Mersin, Türkiye - MEHTAP MEYDANERİ, Türkiye, Çankırı

Özet: Art Online Projesi Etwinning Platformu üzerinde, 15-19 yaş arası öğrencilerimizin akranlarıyla bir araya gelerek ortak bir bakış açısı geliştirmelerini sağlayacak sanatsal faaliyetleri temel almaktadır. Projede ilk olarak öğretmen ve öğrencilere ön test uygulanmış ve katılımcıların gereksinim ve ihtiyaçları tespit edilerek bilgi düzeyleri ölçülmüştür. Çevrimiçi planlama toplantılarıyla proje hedefleri ve yürütülecek faaliyetler belirlenmiştir. Projenin yaygınlaştırılması amacı ile sosyal medya hesapları oluşturularak, tüm katılımcıların paylaşımlarıyla aktif bir şekilde kullanılması sağlanmıştır. Proje sayesinde öğrenciler salgın dönemi nedeniyle, yerinde etkinliklere katılamıyor olsalar dahi çevrimiçi ortamda resim, müzik, sinema, tiyatro gibi sanatsal çalışmalara erişim imkânı yakalamışlardır. Ayrıca Resim, Müzik, Tiyatro vb. alanlarda ün yapmış sanatçılarla çevrimiçi toplantılar düzenlenmiş ve öğrencilerin sanatsal anlamda genel kültür sahibi olmaları sağlanmıştır. Öğrencilerimiz web 2 araçları sayesinde bilişim alanında kendilerini geliştirerek aktiflik kazanmışlardır. Öğrencilerimiz akranları ile kültürler arası iletişim kurmaları sayesinde sosyal ve kültürel anlamda kazanım elde etmiş, görev aldıkları etkinlikler sayesinde özgüvenleri artırılmış ve sosyalleşmelerine katkı sağlanmıştır. Yurt dışı ortağımızın olması nedeniyle katılımcıların yabancı dil becerileri gelişmiş, yabancı dil öğrenmenin gerekliliği ve kullanımı konusunda gelişim sağlanmıştır. Katılımcılar 21.Yüzyılın teknolojik gelişmelerine ayak uydurarak web 2 araçlarını kullanmayı öğrenmişler ve bilişimsel düzeylerini artırmışlardır. Projede Yaratıcı Düşünme, İşbirliğine Dayalı Öğrenme, Çoklu Zekâ Yaklaşımı, Yapılandırıcı Öğrenme yaklaşımları, Proje Tabanlı Öğrenme Yaklaşımı gibi çok yönlü öğrenme yaklaşımlarından yararlanılmıştır. Sonuç olarak öğrencilerimizin Müzik, Görsel sanatlar, tiyatro, sinema, şiir, edebiyat vb. disiplinler arası konularda genel kültür düzeyi artarken aynı zamanda Sosyal sorumluluk gerektiren çalışmalardan, otizm haftası, dünya su günü vb yapılan etkinlikler sayesinde ise saygılı ve sorumlu bir vatandaş olma bilinçleri artırılmıştır. Projede yapılan ön test ve son test anketimizin sonuçlarına göre alındığında projenin amacına ulaştığı görülmüş olup, sosyal medya hesaplarında yapılan paylaşımlar sayesinde projenin görünürlüğü artırılmıştır. Mart 2021 yılında Türkiye ve Romanya ortaklığı ile yürütülen ve özel gereksinimi olan bireylerin de yer aldığı proje, Ulusal Kalite Etiket ve Avrupa Kalite etiketi ile ödüllendirmiş ve Haziran 2021'de başarıyla sona ermiştir. Anahtar Sözcük: Çevrimiçi Sanat, Müzik, Resim, Tiyatro, Sinema

Keywords: Çevrimiçi Sanat, Müzik, Resim, Tiyatro, Sinema

Corresponding Author: MEHTAP MEYDANERİ

EKOLOJİ ELÇİLERİ

HİTAME ORAL, Türkiye, Konya

Gelişen teknolojiyle birlikte insanların doğal koşulları değiştirebilme yetenekleri çevreyi etkileyerek, çevrede değişimlere neden olmaktadır. Her geçen gün doğal yapı biraz daha bozularak yaşam alanları daralmaktadır. İnsan nüfusunun artışıyla birlikte doğal kaynak tüketimi de artmaktadır. Teknolojinin getirdiği çevresel yüklerle, çevre sorunları günümüzün en önemli sorunu haline gelmiştir. Çevre bilincinin oluşturulması ve çevre eğitiminin süreklilik kazanmasının sağlanması gerekmektedir. Bunun için özellikle erken yaşlarda çevre eğitimine önem verilmelidir. Bu proje; erken çocukluk döneminde çevre sorunlarına karşı duyarlı, doğaya ve onun oluşturduğu ekosisteme karşı olumlu davranış ve tutumları olan, doğanın işleyişi hakkında temel bilgileri edinen, çevresel sorumluluk bilincine sahip bireyler yetiştirmeyi amaçlamaktadır. Proje sürecinde; 18-23 Ekim tarihleri arasında alanında uzman eğitmen ve akademisyenlerle bir araya getirilen, Konya merkez ilçelerinde (Karatay, Meram ve Selçuklu) ikamet eden 60-72 ay aralığındaki 24 okul öncesi öğrencisine deney, gözlem, oyunlaştırma, yaratıcı drama, eğitsel oyunlar, STEAM, masal anlatımı ve doğa gözlemiyle olumlu çevre bilinci kazandırılmaya çalışıldı. Projede öğrenci grubu seçilirken; sosyoekonomik yaşam kalitesi düşük, aile ile ilgili olumsuz faktörleri (boşanma, öksüz vb.) taşıyan şehit ve gazi çocuklarına öncelik verildi. Katılımcıların farklı okul ve ilçelerden seçilmesine özen gösterilecek, bu şekilde proje kapsamındaki bilgi ve deneyimlerin yaygınlaştırılması sağlandı. Proje etkinlikleri Karatay, Meram ve Selçuklu ilçelerinde bulunan EKO okullardan Karatay Belediyesi Fetihkent, Mevlâna ve Selçuklu anaokullarının açık sınıf uygulama alanlarında ve Sille Tabiat Okulu atölyelerinde gerçekleştirildi. Bu projede doğa, olumlu çevre bilinci, ekosistem ve çevre sorunları kavramları öğrencilere aktarıldı. Proje öncesi ve sonrasında öğrencilere Doç. Dr. Fatma Nilgün CEVHER KALBURAN'ın "ÇOCUKLAR İÇİN ÇEVRESEL TUTUM ÖLÇEĞİ" uygulandı. Uygulanan ölçek, okul öncesi yaş grubu çevre ölçekleri kategorisinde en detaylı ölçekler arasında yer almaktadır. Ölçek verileri incelendiğinde öğrencilerde olumlu çevre bilinci kazanımlarını edindikleri görülmektedir. Ayrıca tutum ölçeğinin yanında öğrencilerin yaş grupları göz önünde bulundurularak, yapılan etkinliklere uygun; gün sonu değerlendirmesi, görüşme etkinliği, gelişim gözlem formu ve resimli günlükler, projemizde rehber olarak görev yapan Psikolojik Danışmanlık ve Rehberlik öğretmenlerimizce uygulandı. Etkinliklerin tamamlanmasından sonra projenin yaygınlaştırılması için 2020-2021 eğitim öğretim yılında etkinlikleri destekleyen çalışmaların yürütülebilmesi amacıyla katılımcıların okullarına çevrenin korunması ile ilgili teşvik edici mesajlar gönderildi. Öğrencilerin doğa eğitiminde yaptıkları çalışmalar proje resmî web sitesi ve Instagram hesabı üzerinden paylaşıldı. Web sitesinde projenin tanıtımı, amacı, hedef kitesi, duyurular, doğa eğitimi ve gözlemleri, saha çalışmaları ve fotoğraflardan oluşan bölümler yayınlandı. Yapılan etkinliklerden esinlenerek Konya İl Millî Eğitim Müdürlüğü bünyesinde yürütülen Konya İnsan Mektebi çatısı altında anasınıfı ve ilkokul kademelerinde çeşitli etkinlikler değiştirilerek uygulamaya başlandı. Proje özeti ve etkinliklerin içerikleri MEB Özel Kalem Şube Müdürü Dr. Özge Sağbaşı tarafından talep edildi. Bu sayede projenin yaygınlaştırılmasına katkıda bulunulmuştur.

Keywords: ekoloji, çevre eğitimi, okul öncesi

Corresponding Author: HITAME ORAL

YUNUS DER Kİ...

EZGİ ALBAYRAK, Türkiye, Antalya - ZEYNEP ÇAYIR, Türkiye, Ordu

Projemiz 10 Türk 2 Azeri toplam 12 ortaktan oluşmaktadır. Projemizde saygı, hoşgörü, doğruluk, yardımseverlik, sevgi, empati gibi birçok değerler dizisini barındırmaktadır. Projemizde; Tasavvuf ve halk şairimiz Yunus Emre' yi öğrencilerimize tanıtmayı, Türkçeyi güzel kullanmalarını sağlamayı, dil,el-düşünme becerilerini geliştirmeyi, gelecek nesillere, iyiliği, doğruluğu, sevgiyi ve gönül yapıcı olmayı benimseterek manevi değerlerimizi bilerek yetiştirmeyi, çalışmaları web2.0 araçları kullanarak dijital ortama taşımayı hedefledik. Projemiz kapsamında toplam 4 faaliyet yapılmış, 3 web 2.0 aracı tanıtılmıştır. Proje planı, hedefleri, görev dağılımı ortaklarımızın katılımıyla oluşturup, etkinlikler planlarken webinar, chatroom, zoom üzerinden bir araya gelerek, anketler düzenlenerek öğrenci-veli işbirliği yaparak, ortak ürünler oluşturduk. Eğitici, keyifli etkinlikler planlayıp öğrencileri merkeze alarak projeyi gerçekleştirdik.Projemiz başlangıçta ortaklar arası belirlenen hedefler doğrultusunda başarıyla gerçekleşmiş, tüm öğretmen ve öğrencilerimizin aktif katılımıyla sonuçlanmıştır. Twinspace' de yayınladığımız çalışmalarımızla, proje sonu anketi ve raporlarımızla belgelenmektedir. Bu projeye birlikte öğretmenler mesleki açıdan kendini geliştirmiş, farklı iller ve okullardaki meslektaşlarını tanıma fırsatı bulmuş, eğitimde yenilikler, farklı öğretim metodları hakkında fikir alışverişinde bulunmuştur. Öğrencilerimiz, farklı okul ve illerdeki öğrencilerle tanışma fırsatı bulmuş, paylaşımlarda bulunarak, ortak çalışarak birbirlerinden olumlu yönde etkilenmiştir. Öğrencilerimiz; grup çalışması, araştırma, gözlem yapma, sunum yapma, liderlik, yaratıcılık, dijital beceriler açısından kendilerini geliştirmişlerdir. Projemiz boyunca ortaklarımız ve öğrencilerimiz teknolojiyi etkin kullanmıştır. Belirli gün ve haftaların kutlanmasına da projemizde yer vererek farkındalık sağladık. Zoom üzerinden yaptığımız Sosyal ve kültürel etkinliklerimizle şiir dinetisiyle buluşarak keyifli vakit geçirdik. Öğrencilerle toplantılar, yarışmalar yaptık. Velilerden proje boyunca öğrencilerin gelişimi ile ilgili olumlu geri bildirimler aldık. Uyguladığımız veli, öğrenci, öğretmen ön anket ve son anketlerde, öğrenci öğretmen değerlendirme videolarında, forum ve tartışmalarda bu olumlu gelişmeleri görmekteyiz. Ayrıca anket raporlarımızda da başarıya ulaştığımız açıkça görülmektedir. Yaptığımız çalışmaları twinspace üzerinden, proje blog hesabından, okul web sitelerinden paylaşarak yaygınlaşmasını sağladım. Final ürünlerimizi, iş birlikçi çalışmalarımızı başarıyla oluşturduk. Değerler; olgun, iyi bir insan, uyumlu ve üretken bir vatandaş olmanın en önemli şartıdır. Değerler bir insan olarak ne olduğumuz, ne olmamız ve nasıl olmamız gerektiği hususunda bizim yolumuzu aydınlatır. Bu projeye hem Yunus Emre'yi tanıttık, hem Türkçenin önemini hatırlattık hem de değerlerimizle öğrencilerimizi geliştirdik.

Keywords: Yunus Emre, Değerlerimiz, Türkçe

Corresponding Author: EZGİ ALBAYRAK

MARİFETLİ ÇOCUKLAR

MUSTAFA GÜDEK, Türkiye, Konya - HACER YÜKSEKDAĞ, Türkiye, Konya
TANYA MAMADOVA, Azerbaycan, Bakü - AYŞE SÖYLER, Türkiye, Konya
BARIŞ MORDAL, Türkiye, Konya - DENİZ YILDIRIM, Türkiye, Konya - HATİCE ATİK, Türkiye, Konya
MUSTAFA GÜN, Türkiye, Konya - SİNEHAN KOÇHAN, Türkiye, Konya
ŞERAFETTİN ATAÇ, Türkiye, Konya - MEHMET ÇETİN, Türkiye, Konya

MARİFETLİ ÇOCUKLAR Marifetli çocuklar projesi, uzaktan eğitim ve pandemi nedeniyle sanal ortamlarda çokça zaman geçiren öğrencilerimizin, sanal ortamlardan uzaklaşarak el becerilerini geliştirmeleri amacıyla tasarlanmış bir projedir. Projede bayrak tasarımı, hat sanatı ile yazı tasarımları ve kilim dokuma çalışmaları yapılmıştır. Öğrenciler tamamen kendi el becerileri ile ürünler ortaya koymuşlardır. Projede ağırlıklı olarak Görsel sanatlar dersleri kazanımlarına yer verilmiş olsa da, kilim dokuma ile Hayat Bilgisi ve Sosyal Bilgiler derslerindeki kültürel öğeler konuları kazanımlarına değinilmiş, hat sanatı çalışmalarında da Türkçe Dersi yazma kazanımlarına değinilmiştir. Yine Bayrak tasarımları sırasında Matematik dersi örüntüler konusuyla proje ilişkilendirilmiştir. Projede Konya ilimizden 10, Azerbaycan Bakü'den 1 öğretmen yer almış olup, ilkokul düzeyinde yaklaşık 250 öğrenci ile proje etkinlikleri gerçekleştirilmiştir. Proje çalışma takviminde yer alan etkinliklerin ilkokul öğrencilerinin dikkatini daha çok çekeceği için proje ilkokul öğrencileriyle yürütülmüştür. Proje başında öğrencilerin yapılacak çalışmalar hakkındaki farkındalıklarını ölçmek adına ön anket yapılmış, proje sonunda yapılan son anket ile de öğrencilerdeki gelişim tespit edilmeye çalışılmıştır. Bu anketlere göre öğrencilerin kültürel öğeleri tanıma oranı %93'e, öğrencilerin el becerilerinin gelişim oranı %95'e, öğrencilerin sanal ortamlardan uzaklaşma oranı %81'e, öğrencilerin web2.0 araçları ile tanışma oranı %96'ya çıktığı tespit edilmiştir. Yine yapılan sınıf içi gözlemlerle öğrenciler müfredat içerisinde yer alan konuları daha iyi kavradıkları gözlemlenmiştir. Proje ile birlikte öğrencilerin başka ülkelere ait bayraklara saygı duyma, kültürümüzün bir parçası olan kilim dokumacılığı ve hat sanatı gibi konularda bilgi sahibi olma gibi konularda farkındalık oluşturdıkları gözlemlenmiştir. Proje sürecinde öğrenciler başka ülke bayrakları konusunda, özellikle Azerbaycan bayrağı konusunda araştırmalar yapmışlardır. Ayrıca hat sanatı ve kilim dokuma konusunda evdeki imkânlar ile nasıl tasarımlar yapabilecekleri konusunda araştırmalar yapmışlardır. Kilim ve hat sanatı konusunda evdeki imkanları kullanarak kendi başlarına öğrenme becerilerini geliştirmişlerdir. Çünkü uzaktan eğitimde bulunduğu için okullarda herhangi bir malzeme temini yapılmamıştır. Öğrencilerin yaptıkları bayrak tasarımları ile ülkesinin dünya ülkeleri arasındaki yeri ve önemini ve farklı kültürleri fark ettiği, kilim ve hat sanatı çalışmaları ile kültürel zenginliklerimizi fark ettikleri gözlemlenmiştir. , Proje süresince öğrenciler canva, wordArt, wordwall Jigsawplanet, storyjumper, Voki, Chatterpix, AnswerGarden, Google doküman web2.0 araçlarını kullanmışlardır. Projede öğrenciler gruplar halinde çalışarak ortak ürün kataloğu, e sergi, akrostiş şiir çalışmaları yapmışlardır. Projenin görünürlüğü ve yaygınlaştırılması facebook ve blog sayfaları ile yapılmıştır. Projede yer alacak öğretmenler ilk defa proje yürütecek öğretmenlerden seçilmiştir. Proje sonunda projede görev alan öğretmenlerin mesleki gelişim açısından gelişimleri tespit edilmek amacıyla ön anket ve son anket uygulanmış ve sonuçlar karşılaştırılmıştır. Buna göre web2 aracını hiç kullanmayanların oranı %40'dan %0'a, başlangıç düzeyinde olanların sayısı %20'lerden %0'a düşmüştür. Çok iyi olanların oranı%0'dan %55 e çıkmıştır. Ayrıca derslerde el becerisini geliştirmeye yönelik etkinlik yaptırma oranı %50'den %100' çıktığı tespit edilmiştir. Son anket sonunda "mesleki açıdan kendinizi gelişmiş olarak düşünüyor musunuz?" sorusuna ise %100 oranında olumlu yanıt alınmıştır. Projenin bu başarı sayesinde de projede yer alan tüm öğretmenler hem ulusal Kalite Etiketini ile hem de Avrupa Kalite Etiketini ile ödüllendirilmiştir. Projenin uygulama sürecinden ve elde edilen sonuçlardan hareketle okullarda el becerisini geliştirilmesine yönelik olarak müfredat içerisine faaliyetler konulmalı ve bu konularla ilgili okullara malzeme temini sağlanmalıdır. Anahtar Kavramlar: El becerisi, Bayrak Tasarımı, Hat Sanatı, Kilim Dokuma

Keywords: Hat Sanatı, Kilim Dokuma, El becerisi, Bayrak Tasarımı

Corresponding Author: MUSTAFA GÜDEK

AHLAKİ DEĞERLERİMİZ

MUSTAFA GÜDEK, Türkiye, Konya - MERVE KAPCI, Türkiye, Konya
BADİRNİSA QULİYEVA, Azerbaycan, Bakü - FATMA AKBULUT, Türkiye, Konya
FERRUH BAŞAR, Türkiye, Konya - GAMZE ŞİMŞEK, Türkiye, Konya - KADER TURAN, Türkiye, Ankara
NAZLI AKKOYUN, Türkiye, Konya - ZEHRA ÜNVER, Türkiye, Konya
HALİL SAYGI, Türkiye, Konya - RIDVAN YILMAZ, Türkiye, Konya

AHLAKİ DEĞERLERİMİZ Ahlaki Değerlerimiz projesi toplumumuzda azalan toplumsal saygı kavramını öncelikle öğrencilerimize, onların vasıtasıyla da velilere hatırlatmak amacıyla tasarlanmış bir projedir. Projenin temelinde adab-ı muaşeret kuralları olup, pandemide, sofrada, konuşmalarda, doğada ve dostluklarda adab-ı muaşeret olmak üzere 5 ana başlıkta çalışma takviminde yer almıştır. Bu 5 başlıkla ilgili olarak öncelikle öğrencilere konuyla ilgili adab-ı muaşeret kuralları anlatılmış, bunlarla ilgili etkinlikler yapılmış, hazırlanan broşürler ile öğrenciler öğrendikleri bilgileri velilere ulaştırılmıştır. Her ay bir konu üzerinde durulmuş ve ay sonunda konuyla ilgili öğrencilerle birlikte bir hikâye kitabı yazılmıştır. Proje sonunda 5 kitaplık bir hikâye seti meydana getirilmiştir. Projede pandemi gibi güncel konuların yanında değerler eğitimi içerisinde yer alan nezaket, sofrada adabı, dostluk, akrabalık, doğa sevgisi gibi evrensel değerlere de yer verilmiştir. Proje başlangıcında Google forms aracı ile öğrenci ve velilere ön anket yapılmış, proje sonunda aynı sorularla son anket yapılarak anket analizi yapılmıştır. Bu analize göre öğrencilerin pandemide adab-ı muaşeret kurallarına uyma oranı %67'den %100'e; konuşmalarda adab-ı muaşeret kurallarına uyma oranı %64'ten %97'ye, doğada adabı muaşeret kurallarına uyma oranı %55'ten %100' çıktığı tespit edilmiştir. Velilere yöneltilen sorularda da öğrencilerin gelişimlerinin aynı oranda olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca anketlerde yöneltilen proje sayesinde öğrencilerin edepli insan olması yönünde katkısı var mı sorusuna öğrenciler %82, veliler %70 oranında kesinlikle katılıyorum şeklinde olumlu yanıtlamışlardır. Bu veriler ışığında projenin başlangıçta belirlenen hedeflerin hepsine ulaştığı sonucuna varılmıştır. Proje konuları Hayat Bilgisi ve Sosyal Bilgiler müfredatı ile uyumlu olarak belirlendiğinden bu derslerde sık sık projeye ilgili etkinlikler yapılmıştır. Yine Türkçe, görsel sanatlar derslerinde yapılan etkinliklerle proje müfredat uyumu sağlanmıştır. Proje Türkiye ve Azerbaycan'dan katılan 3 farklı ilde ilkököl düzeyindeki 11 okulda yaklaşık 250 öğrenci ile uygulanmıştır. Projede yer alacak öğretmenlerin tamamı ilk defa proje yürütecek ve web2.0 konusunda tecrübe kazanmak isteyen öğretmenlerden seçilmiş ve proje boyunca verilen eğitimlerle öğretmenlerin başarılı bir proje süreci geçirmeleri sağlanmıştır. Öğretmenlerin mevcut durumları yine Google forms anket aracı ile ön anket ile belirlenmiş, proje sonunda yapılan son anket ile sonuçlar karşılanmıştır. Buna göre hiç web2.0 aracı kullanmayan öğretmen oranı %30'dan %0'a, bazen web2 aracı kullanım oranı %50'den %0'a düşmüştür. Sürekli kullanım oranı ise %0'dan %45'e, sık sık kullanma oranı %0'dan %55'e çıkmıştır. Öğretmenler proje sonunda projenin mesleki gelişimlerine katkısı ise %100 olumlu olarak değerlendirmiştir. Projede yapılan öğrenci tanışma ve değerlendirme webinarları ile Azerbaycan ile Türkiye kültürleri arasında etkileşim olmuş ve öğrenciler iki kardeş ülke hakkında bilgi sahibi olmuşlardır. Proje süresince öğrenciler classtools, canva, wordart, avatoon, chatterpix, wordwall, jigsawplanet, canva, cooltext, voki gibi web2.0 araçlarını kullanmışlardır. Projenin sürecindeki uygulamalardan farklı başlıklar ile adab-ı muaşeret temelli projeler yapılmaya devam edilmiştir. Projenin görünürlüğü ve yaygınlaştırılması facebook ve blog sayfaları ile sağlanmıştır. Projede yer alan öğretmenlerin tamamı hem ulusal hem de Avrupa kalite etiketi ile ödüllendirilmiştir. Proje sonunda yapılan anketler neticesinde adab-ı muaşeret konularının okullarda ders olarak okutulması gerektiği düşünülmüştür. Bakanlığımızın bu konu ile ilgili olarak müfredat içerisine müstakil ders olarak adab-ı muaşeret isimli bir ders koyması önerilebilir. Anahtar Kavramlar: Adab-ı muaşeret, edepli çocuklar, değerler eğitimi.

Keywords: Adab-ı Muaşeret, Değerler Eğitimi, Edepli Çocuklar

Corresponding Author: MUSTAFA GÜDEK

KÜÇÜK BİLİM ADAMI

GÜLNUR USLU, Türkiye, Konya

Küçük Bilim Adamı uluslararası Erasmus ka219 projesi kapsamında olup, Türkiye, Polonya, İspanya, İsviçre ve Kıbrıs olmak üzere 5 ülke proje ortaklığıyla gerçekleştirilmiştir. Proje öğrencilere bilimin günlük hayattaki önemini ve bilimin diğer konularla nasıl ilişkilendirilebileceğini gösteren problemler üzerinde çalışarak öğrencileri bilimsel araştırmalara motive etmeyi amaçlamıştır. Öğrencilerin, deneyler ile aktif, yaratıcı öğrenenler olarak keşfedebilecekleri, icat edebilecekleri veya öğrenebilecekleri öğrenme ortamları üzerinde durulmuştur. Projemizde CLIL metodolojisinden de faydalanılmış, öğrencilerin etkinlikleri hem dil becerilerini hem de temel yeterliliklerini geliştirecek şekilde planlanmıştır. Öğretmenler, yüksek düzeyde işbirliğine dayalı öğretim yöntemlerini değiş tokuş ederek ve öğrencilere yeni öğrenme yolları sunarak projeden yararlanmışlardır. Bu, öğretmenlerin pratik metodolojisini genişletmiş ve öğretim yöntemlerinin etkinliğini arttırmıştır. Tüm katılımcılar farklı Avrupa kültürlerine daha aşina olmuş, katılımcıların ülkeler ve eğitim sistemleri hakkındaki bakış açılarını geliştirmiş, eğitim ortamları birebir gözlemlenmiş, uygulamalı eğitimlere katılımı sağlanmış, deneyler aracılığıyla dil öğrenme metotlarının araştırılıp geliştirildiği ve paylaşıldığı bir proje gerçekleştirilmiştir. Projenin yaş grubu 6-16'dır. Projenin dili İngilizcedir. Proje 5 ülkeden okul öncesi, ilköğretim, ortaokul kademelerinden öğrencilerle, yönetici ve öğretmenlerle gerçekleştirilmiştir. 2015 yılı Eylül ayında başlamış 2017 yılı Ağustos ayında sonlandırılmıştır. Proje çalışmaları 2 yıl boyunca müfredata uygun şekilde gerçekleştirilmiştir. Projenin okul öncesi, ilköğretim ve ortaokul kademelerindeki öğrencilerin ana dil ve ikinci dil öğrenimini geliştirme, öğrencilerin iletişim becerilerini geliştirme, kendi potansiyellerinin farkına varma, temel becerilerini geliştirmenin yanı sıra yenilenebilir çevre ve su gibi konularda da kendilerini geliştirdiği gözlemlenmiştir. Ortaklar arasındaki işbirliği etkili ve verimli olmuş, öğrenciler özgürce ve hevesle etkileşimde bulunmuş ve iletişim kurmuşlardır. Etkinlikler öğrencilerin bilime olan yeni tutkularını keşfetmelerine yardımcı olmuştur.

Keywords: bilim, araştırma, bilimsel araştırma, deney, öğrenme

Corresponding Author: GÜLNUR USLU

TODAY OR MAYDAY

ÖZGE FATMA SÖZCÜ, Türkiye, Tekirdağ - NURŞEN COŞKUN, Türkiye, Ankara
ZUHAL AY, Türkiye, İstanbul - FIRAT KANAT, Türkiye, Van
MARÍA JESUS PARAMO GUTİERREZ, Spain, Algeciras - EZGİ ÇIRAK KAYA, Türkiye, İstanbul
ELENA GRAZIANO, Italy, Torino

Projemizde gençlerin ve mümkün olan tüm çevresinin iklim değişikliği ve çevresel konular hakkında bilgilendirilerek farkındalık kazanması amaçlanmıştır. İklim değişikliği hakkında araştırma yapmaları ve bilimsel verilere ulaşmaları beklenen öğrencilerin bunları yaparken sürdürülebilirlikle de bağlantı kurmaları sağlanmıştır. İklim değişikliğini öncelikle kendi yaşam alanlarından başlayarak tanımaları sağlanıp sonra küresel ölçekte tanımaları amaçlanmıştır. İklim değişikliği ve sürdürülebilir materyallerin tanıtımı yapılırken ulusal ve uluslararası çevre organizasyonlarıyla işbirliği yapılarak kampanyalara katılım sağlanması hedef alınmıştır. Daha sonraki adımlarda öğrencilerden kendi kampanya fikirleri alınması öngörülmüştür. Geri dönüşüm ve çevre bilgisi de verilerek öğrencilerin duyarlılıkları geliştirilerek kendi yaşam çevrelerinde de küresel ısınma ve iklim değişikliğine karşı alabilecekleri önlemler anlatılmıştır. Daha az tüket, tekrar kullan, dönüştür kavramlarının işlevsel hale getirilmesine çalışılmıştır. Bütün bu adımlar gerçekleştirilirken aktivitelerin çoklu kültürlü gruplar halinde öğrenci merkezli yapılmasına özen gösterilmiştir. Hemen hemen bütün öğrencilerin yerel yada uluslararası etkinliklerde görev alması sağlanmıştır. Proje adımları takip edilirken katılımcıların öğrenci ve öğretmen bazında güvenli internet kullanımı eğitimlerine katılması sağlanmış ve proje bulgularının işlenmesinde yahut proje bulgularının sunulmasında uygun web.2 araçlarının kullanımı sağlanmıştır.

Keywords: İklim Değişikliği, Sürdürülebilirlik, Geri Dönüşüm

Corresponding Author: ÖZGE FATMA SÖZCÜ

MARİFETLİ ÇOCUKLAR

MUSTAFA GÜDEK, Türkiye, Konya - İLKNUR ŞEN, Türkiye, Konya - İRADA MELİKOVA, Azerbaycan, Bakü
DİDEM AYGÜL, Türkiye, Konya - ESMA YELİZ KARABULUT, Türkiye, Konya
ÜMMÜGÜLSÜN ONAT, Türkiye, Konya - LEYLA YILGINER, Türkiye, Konya - MESUT ZİYREK, Türkiye, Konya
SALİHA ASİLTÜRK, Türkiye, Konya - ÜMRİYE ÇELİK, Türkiye, Konya - ZEHRA YILDIRIM, Türkiye, Konya

MARİFETLİ ÇOCUKLAR Marifetli çocuklar projesi, uzaktan eğitim ve pandemi nedeniyle sanal ortamlarda çokça zaman geçiren öğrencilerimizin, sanal ortamlardan uzaklaşarak el becerilerini geliştirmeleri amacıyla tasarlanmış bir projedir. Projede bayrak tasarımı, hat sanatı ile yazı tasarımları ve kilim dokuma çalışmaları yapılmıştır. Öğrenciler tamamen kendi el becerileri ile ürünler ortaya koymuşlardır. Projede ağırlıklı olarak Görsel sanatlar dersleri kazanımlarına yer verilmiş olsa da, kilim dokuma ile Hayat Bilgisi ve Sosyal Bilgiler derslerindeki kültürel öğeler konuları kazanımlarına değinilmiş, hat sanatı çalışmalarında da Türkçe Dersi yazma kazanımlarına değinilmiştir. Yine Bayrak tasarımları sırasında Matematik dersi örüntüler konusuyla proje ilişkilendirilmiştir. Projede Konya ilimizden 10, Azerbaycan Bakü'den 1 öğretmen yer almış olup, ilkokul düzeyinde yaklaşık 250 öğrenci ile proje etkinlikleri gerçekleştirilmiştir. Proje çalışma takviminde yer alan etkinliklerin ilkokul öğrencilerinin dikkatini daha çok çekeceği için proje ilkokul öğrencileriyle yürütülmüştür. Proje başında öğrencilerin yapılacak çalışmalar hakkındaki farkındalıklarını ölçmek adına ön anket yapılmış, proje sonunda yapılan son anket ile de öğrencilerdeki gelişim tespit edilmeye çalışılmıştır. Bu anketlere göre öğrencilerin kültürel öğeleri tanıma oranı %93'e, öğrencilerin el becerilerinin gelişim oranı %95'e, öğrencilerin sanal ortamlardan uzaklaşma oranı %81'e, öğrencilerin web2.0 araçları ile tanışma oranı %96'ya çıktığı tespit edilmiştir. Yine yapılan sınıf içi gözlemlerle öğrenciler müfredat içerisinde yer alan konuları daha iyi kavradıkları gözlemlenmiştir. Proje ile birlikte öğrencilerin başka ülkelere ait bayraklara saygı duyma, kültürümüzün bir parçası olan kilim dokumacılığı ve hat sanatı gibi konularda bilgi sahibi olma gibi konularda farkındalık oluşturdukları gözlemlenmiştir. Proje sürecinde öğrenciler başka ülke bayrakları konusunda, özellikle Azerbaycan bayrağı konusunda araştırmalar yapmışlardır. Ayrıca hat sanatı ve kilim dokuma konusunda evdeki imkânlar ile nasıl tasarımlar yapabilecekleri konusunda araştırmalar yapmışlardır. Kilim ve hat sanatı konusunda evdeki imkanları kullanarak kendi başlarına öğrenme becerilerini geliştirmişlerdir. Çünkü uzaktan eğitimde olunduğu için okullarda herhangi bir malzeme temini yapılmamıştır. Öğrencilerin yaptıkları bayrak tasarımları ile ülkesinin dünya ülkeleri arasındaki yeri ve önemini ve farklı kültürleri fark ettiği, kilim ve hat sanatı çalışmaları ile kültürel zenginliklerimizi fark ettikleri gözlemlenmiştir. , Proje süresince öğrenciler canva, wordArt, wordwall Jigsawplanet, storyjumper, Voki, Chatterpix, AnswerGarden, Google doküman web2.0 araçlarını kullanmışlardır. Projede öğrenciler gruplar halinde çalışarak ortak ürün kataloğu, e sergi, akrostiş şiir çalışmaları yapmışlardır. Projenin görünürlüğü ve yaygınlaştırılması facebook ve blog sayfaları ile yapılmıştır. Projede yer alacak öğretmenler ilk defa proje yürütecek öğretmenlerden seçilmiştir. Proje sonunda projede görev alan öğretmenlerin mesleki gelişim açısından gelişimleri tespit edilmek amacıyla ön anket ve son anket uygulanmış ve sonuçlar karşılaştırılmıştır. Buna göre web2 aracını hiç kullanmayanların oranı %40'dan %0'a, başlangıç düzeyinde olanların sayısı %20'lerden %0'a düşmüştür. Çok iyi olanların oranı%0'dan %55 e çıkmıştır. Ayrıca derslerde el becerisini geliştirmeye yönelik etkinlik yaptırma oranı %50'den %100' çıktığı tespit edilmiştir. Son anket sonunda "mesleki açıdan kendinizi gelişmiş olarak düşünüyor musunuz?" sorusuna ise %100 oranında olumlu yanıt alınmıştır. Projenin bu başarı sayesinde de projede yer alan tüm öğretmenler hem ulusal Kalite Etiketini ile hem de Avrupa Kalite Etiketini ile ödüllendirilmiştir. Projenin uygulama sürecinden ve elde edilen sonuçlardan hareketle okullarda el becerisini geliştirilmesine yönelik olarak müfredat içerisine faaliyetler konulmalı ve bu konularla ilgili okullara malzeme temini sağlanmalıdır. Anahtar Kavramlar: El becerisi, Bayrak Tasarımı, Hat Sanatı, Kilim Dokuma

Keywords: El becerileri, Bayrak tasarımı, Hata Sanatı, Kilim Dokumacılığı

Corresponding Author: MUSTAFA GÜDEK

BAŞKA

MUSTAFA GÜDEK, Türkiye, Konya - HACER YÜKSEKDAĞ, Türkiye, Konya - BARIŞ MORDAL, Türkiye, Konya
AYŞE SÖYLER, Türkiye, Konya - DENİZ YILDIRIM, Türkiye, Konya - HATİCE ATİK, Türkiye, Konya
MUSTAFA GÜN, Türkiye, Konya - SİNEHAN KOÇHAN, Türkiye, Konya - ŞERAFETTİN ATAÇ, Türkiye, Konya
MEHMET ÇETİN, Türkiye, Konya - TANYA MAMMADOVA, Azerbaycan, Bakü

BAŞKA Başka projesi, ilköğretim sınıflarında öğrenim gören öğrencilerin özellikle matematik derslerinde öğrenilen 4 işlem becerilerinin öğrenciler tarafından iyi kavrandığı ama problem çözme basamağında yeteri kadar kullanılmadığı, öğrencilerin aynı işlemleri kullanabilecekleri farklı şekilde sorulmuş soru tiplerinde zorlandığı gözlemlenmiştir hareketle tasarlanmış bir projedir. Eğer öğrencilerin farklı düşünme becerilerini geliştirmeleri sağlanırsa ve öğrenciler öğrendikleri bilgileri başka başka şekillerde kullanmayı beceri haline getirirse karşılaştıkları problemleri daha iyi çözerler hipotezi ile yola çıkmış STEAM uygulaması yapılmış bir projedir. Bu amaçla öğrencilere nokta, daire, dikdörtgen, harf ve sayı modelleri verilerek bunları farklı nesnelere benzetmesi, bu modellerden hareketle farklı tasarımlar yapması istenmiştir. Öğrenciler keşfettikleri nesnelere yaratıcı drama etkinlikleri ile arkadaşlarına anlatmışlardır. Öğrenciler ilk başlarda ellerindeki nesnelere farklı açılardan bakmakta zorlansa da verilen örnek ve yönergelerden sonra farklı bakış açıları geliştirmişlerdir. Örneğin öğrenciler; bir nokta modelini(örneğin pinpon topu) başlangıçta sadece elma portakal gibi yuvarlak şeylere benzetirken, etkinlik sonunda noktadan bisiklet, uzay gemisi, kelebek gibi tasarımlar yapmayı başarmışlardır. Projede öncelikle Matematik derslerinde geometrik şekil ve cisimler tanıtılmış, Türkçe derslerinde yaratıcı drama dersleri yapılmış, Görsel Sanatlar dersinde de keşfedilen tasarımlarla ilgili görseller ortaya konuşmuştur. Bu şekilde STEAM tarzında müfredatlar arasında sıkı bir bağ kurularak etkinlikler tamamlanmıştır. Proje üyeleri ilk defa proje yürütecek öğretmenlerden seçilmiş ve ilk defa e Twinning projesi yürütecek öğretmenlerin eTwinning ve web2.0 araçları ile tanışmaları sağlanmıştır. Proje sonunda öğretmenler kendi projelerini yazıp yürütecek seviyeye gelmişlerdir. Yapılan ön anket ve son anket analizleri ile projenin öğretmen mesleki gelişimine katkısı %100 olarak olumlu olarak yanıtlanmıştır. Projede Konya'dan ilkokul düzeyinde 10 farklı okuldan 200'den fazla öğrenci, Azerbaycan'dan ilkokul düzeyinde 20 öğrenci yer almıştır. Müfredat entegrasyonu ve proje planında yer alan etkinliklerin ilkokul düzeyi öğrencilerine daha uygun olmasından ötürü projede yer alacak öğretmen ve öğrenciler ilkokul seviyesinden seçilmiştir. Projenin uygulanmasında öncelikli olarak beyin fırtınası, arkasından da yaratıcı drama etkinlikleri içeren uygulamalar gerçekleştirilmiştir. Projede belirlenen amaçlara ulaşılma düzeyinin belirlenmesinde proje sonunda öğrenci, öğretmen ve veli değerlendirme anketleri yapılmış, öğrencilerin tasarımlar yapma, kendilerini farklı şekilde ifade etme ve problem çözme becerilerindeki gelişmeler sınıf ortamında gözlemlenmiştir. Ayrıca sınıf ortamında Answer Garden aracı ile etkinlikler yapılmıştır. Yapılan ön anketler ve son anketler karşılaştırılarak proje sonunda bir analiz raporu hazırlanmıştır. Yapılan 3 anket analizinin de tutarlı sonuçlar verdiği gözlemlenmiştir. Öğrencilerin proje sonunda karşılaştıkları nesnelere yeni tasarımlar yapabilme oranı anket sonucunda %88 olarak tespit edilmiştir. Öğrenciler yapılan öğrenci tanışma ve değerlendirme webinarları ile Azerbaycanlı arkadaşları ile tanışmış, Azerbaycan Bayrağı ve dilini tanıma fırsatı bulmuşlardır. . Proje süresince öğrenciler canva, wordArt, wordwall Jigsawplanet, storyjumper, Makaron, Chatterpix, AnswerGarden, Google doküman gibi web2.0 araçlarını kullanmışlardır. Projede öğrencilerin gruplar halinde yaptıkları çalışmalardan sınıf ve okul panolarında sergiler gerçekleştirilmiştir. Projenin görünürlüğü ve yaygınlaştırılması facebook ve blog sayfaları ile sağlanmıştır. Yapılan etkinlikler projede yer alan öğretmenlerin zümreleri tarafından da uygulanmıştır. Projenin uygulama sürecinden ve elde edilen sonuçlardan hareketle matematik derslerinde yer alan konuların yaratıcı drama etkinlikleri ile anlatılması, bununla ilgili örnek etkin uygulamaları içeren bir etkinlik kitabı hazırlanması önerilebilir. Başka projesinde yer alan tüm öğretmenler, Türkiye ve Azerbaycan Ulusal destek servisinde ödüllendirilerek Ulusal ve Avrupa Kalite etiketi ile ödüllendirilmiştir. Anahtar Kavramlar: Yaratıcı drama, problem çözme becerileri, farklı düşünme becerileri,

Keywords: Yaratıcı drama, Problem Çözme becerileri, Farklı Düşünme Becerileri, Başka

Corresponding Author: MUSTAFA GÜDEK

MAKER KIDS

NEVİN DOMBAYCI, Türkiye, İstanbul - ÇAĞLA PINAR CENGİZ, Türkiye, İstanbul
VALERİJA GRDİC, Sırbistan, Hrtkovci - BUKET AYDIN, Türkiye, Erzurum
HAVVA ALAŞA, Türkiye, Bolu - NİDA ÇAKICI, Türkiye, Erzurum
PINAR GÜLCAN KIZGIN, Türkiye, Elazığ - RUKİYE ÖZKAN, Türkiye, Balıkesir
SONGÜL YARALI, Türkiye, İstanbul - ŞERİFE AKBULUT, Türkiye, İstanbul
ŞEYMA ŞEK BALANDI, Türkiye, Bolu

Maker Kids, uluslararası eTwinning projesi olup Türkiye, Sırbistan ve Kuzey Makedonya arasında gerçekleştirilmiştir. Projenin dili Türkçe ve İngilizce'dir. 12 öğretmen ve 313 öğrenciyle gerçekleştirilmiştir. 2021-2022 Eğitim-Öğretim yılı eylül ayı itibariyle başlamış şubat ayı itibariyle sonlandırılmıştır. Projenin yaş grubu 7-11'dir. Dünya Ekonomik Forumu'nun (WEF) 20 Ekim 2020 tarihinde yayınladığı Future of Jobs (Mesleklerin Geleceği) raporu doğrultusunda planlanan Maker Kids projesi ile 2025 becerilerinin öğrencilere kazandırılması hedeflenmiştir. Geleceğin meslekleri ve becerilerinin haritasını çıkaran bu raporda analitik düşünme ve inovasyon; kompleks problem çözme; yaratıcılık, özgünlük ve inisiyatif; liderlik ve sosyal etki/nüfuz; teknolojik tasarım ve programlama; rezilyans, strese tahammül ve esneklik gibi beceriler yer almaktadır. Geleceğimizi inşa edecek olan çocukların bu becerileri kazanması için zengin içerikli atölye etkinlikleriyle oluşturulmuş öğrenme ortamlarına ihtiyaç vardır. Öğrencilerin ilkokuldan sonraki yaşantıları için gerekli olan bilgi ve becerilerle donatılması, ilgi ve yeteneklerinin keşfedilmesi ve yönlendirilmesi için böyle bir projenin gerekliliği düşünülmüştür. Projede yaratıcı ve eleştirel düşünme, problem çözme, analitik düşünme, öğrenmeyi öğrenme, iletişim kurma, çoklu okuryazarlık ve üretkenlik gibi çağımızın gerekli kıldığı becerilere yönelik etkinliklere yer verilmiştir. Projede yer alan atölye etkinliklerinin çağın gerektirdiği beceriler doğrultusunda hazırlanması ve öğretim programına disiplinlerarası bir yaklaşımla entegre edilmesi açısından örnek teşkil eden projeler arasında yer aldığı düşünülmektedir. Bireyin sosyal ilişkilerinin geliştirilmesi ve hayata uyum sağlaması toplumsal bir kazanımdır. Toplumun şekillenmesinde önemli bir yeri olan sevgi, saygı, hoşgörü gibi değerler projenin ayrılmaz bir parçasıdır. Proje başlangıç ve bitiş süreçleri değerlendirilmiş, nihai sonuçlara ulaşıp ulaşılmadığı tespit edilmiştir. Açık uçlu sorulardan oluşan ön test ve son testler uygulanmıştır. Ayrıca projenin öğretmen, öğrenci ve veli üzerindeki etkilerini değerlendirmek üzere anket çalışmaları yapılmıştır. Değerlendirmeler sonucunda projede yapılan bilim, kültür, sanat, spor ve yaşam becerilerine yönelik etkinliklerin öğrencilerin fiziksel ve zihinsel gelişimlerini desteklediği, öğrenmeyi kalıcı hale getirdiği, kavramsal öğrenme ve derinleşmeyi desteklediği, öğrencilerin kendilerini sürekli yenilemelerine fırsat sunarak bütüncül gelişimlerine katkı sağladığı, farklı ilgi ve yeteneklerin ortaya çıkmasında etkili olduğu, öğrencilerin akademik başarılarını artırdığı ve el becerilerini geliştirdiği, derslerin tasarım, üretim ve etkileşim anlayışı ile planlanması nedeniyle daha eğlenceli hale geldiği görülmüştür. Ayrıca Scratch Jr ile kodlama yaparak dünyadan uzaya roket fırlatma ve Ay'a iniş yapma, Bitmoji ile avatar yapma, Quiver ile artırılmış gerçeklik çalışmaları gibi projede yer verilen diğer web 2.0 araçlarının öğrencilerin teknoloji okur yazarlıklarını artırdığı sonucuna ulaşılmıştır. Bununla birlikte Eğitim Bilişim Ağı (EBA) için V Fabrika ve HSP ile içerik üreten öğretmenlerin de teknolojiyi derslerine entegre edebilmelerine olanak sağlanmıştır. Bütün bunların yanı sıra öğrencilerin dijital dünyaya ve toplumsal çevreye yönelik algılarının değiştiği, olaylara özgün bakış açısıyla bakarak farklı çözüm yolları bulabildiği, farklı deneyimler ve beceriler kazandığı, dünyanın gündeminde olan iklim ve çevre sorunları konusunda farkındalığı yüksek bireyler olmaları yönünde ilerledikleri görülmüştür. Disiplinlerarası yaklaşım, genel olarak proje içeriğine, hedeflerine ve önemli sayıda faaliyetin veya ortak ürünün tasarımına yansıtılmıştır. Her etkinlik birden fazla ders kazanımına entegre edilmiştir. 21. yüzyılda tüm bireylerden meraklı, araştırmacı ve üretici olması beklenmektedir. Projenin uygulama sürecinden ve elde edilen sonuçlardan hareketle ilkokul çocuklarının soru sormalarını, araştırmalarını, üretmelerini ve buluş yapmalarını teşvik edici 2025 yeterlikleri ile entegreli atölye çalışmalarının yapıldığı projelerin sayısının artırılabilirliği önerilmektedir.

Keywords: Geleceğin meslekleri, 21. yüzyıl becerileri, 2025 yeterlikleri

Corresponding Author: NEVIN DOMBAYCI

ATATÜRK'Ü ANLAMAK

MUSTAFA GÜDEK, Türkiye, Konya - GÜLŞEN YÜKSEL ŞİBİL, Türkiye, Konya
BADİRNİSA QULİYEVA, Azerbaycan, Bakü - ALİ AKYOL, Türkiye, Konya
RAZİYE ERARSLAN KÜÇÜKELLİİKİ, Türkiye, Konya - MUHARREM ERGİN, Türkiye, Konya
ZEYNEP AYDIN ÇAKIR, Türkiye, Konya - TÜLAY ÖZTÜRK TOPÇU, Türkiye, Konya
DERYA LAMCI, Türkiye, Konya - HASAN HÜSEYİN ÖZCAN, Türkiye, Konya - GÜLŞAH ÇINAR, Türkiye, Konya

ATATÜRK'Ü ANLAMAK Atatürk'ü Anlamak projesi, ilkökul müfredatında yer alan Atatürkçülük konularının öğrenciler tarafından daha iyi kavranması ve dünyanın en büyük liderlerinden biri olan Atatürk'ün kişilik özelliklerinin öğrenciler tarafından daha iyi kavranması için oluşturulmuş bir projedir. Atatürk'ün kişilik özelliklerinin okul panolarından çıkarılıp, sadece kalıplaşmış bilgilerin dışında gerçek manada rol model alınması gereken özelliklerin daha iyi anlatılması amaçlanmıştır. Atatürk'ün kitap sevgisi, çocuk sevgisi, vatan sevgisi ve doğa sevgisi projenin 4 ana başlığı olarak belirlenmiştir. Konuların daha iyi kavratılması adına sanal sergilere yer verilmiştir. Proje sonunda müfredatta yer alan Atatürkçülük ile ilgili kazanımların hepsi öğrencilerce kavranmıştır. Proje ana başlıkları aylık olarak ele alınmış, öncelikle konuyla ilgili öğrencilere Atatürk'ün ya da yakın arkadaşlarının anıları dinletilmiş, ardından konuyla ilgili her öğretmen kendi imkânlarıncı etkinlikler düzenlemiştir. Konuların iyi kavranması ve somutlaştırılması için sanal geziler yapılmıştır. Bu bağlamda Pembe Köşk, Anıtkabir, Çanakkale Şehitliği ve Yürüyen Köşk sanal gezileri öğrenciler tarafından gerçekleştirilmiştir. Öğrenciler bu sanal gezileri fark edince başka mekânları da kendi istekleri ile ziyaret etmişlerdir. Proje sonunda öğrencilerin kitap okuma alışkanlığı, doğa sevgisi, vatan sevgisi ve insan sevgisi gibi değerlerle ilgili olumlu gelişimler gösterdiği tespit edilmiştir. Projede Konya ilimizden 10, Azerbaycan'dan 1 öğretmen yer almıştır. İlkokul düzeyinde yaklaşık 250 öğrenci ile etkinlikler tamamlanmıştır. Proje başında öğrenci ve veli ön anketleri yapılmış, proje sonunda gelinen nokta son anketler ile kıyaslanarak proje analizi yapılmıştır. Bu analizlere göre sanal gezilerin müfredat kazanımlarının kavranmasına katkısı %97 olarak, kitap okuma alışkanlığı kazanma oranı %84, doğa sevgisi kazanma oranı %94, vatan sevgisi kazanma oranı %94, sanal sergilerin kullanılma oranı %78 olarak ölçülmüştür. Velilere yönelik yapılan anketlerde de öğrenci anketlerinin sonucuna yaklaşık sonuçlar elde edilmiştir. Yapılan öğrenci tanışma ile değerlendirme webinarları sonucunda ve sanal geziler neticesinde öğrencilerin ülkesinin dünya ülkeleri arasındaki yeri ve önemini, ülkemiz düzeyindeki kültürel zenginlikleri daha iyi kavradıkları gözlemlenmiştir. Proje süresince öğrenciler canva, wordArt, wordwall Jigsawplanet, storyjumper, Voki, Chatterpix, AnswerGarden, Google doküman, Atatürk 4D sanal gerçeklik gibi web2.0 araçlarını kullanmışlardır. Projede öğrencilerin gruplar halinde yaptıkları çalışmalardan vatan sevgisi konulu bir şiir çalışması, öğrenci fotoğraflarından oluşan bir Atatürk Mozaigi ve bir adet hikaye kitabı oluşturulmuştur. Proje görünürlüğü ve yaygınlaştırılması facebook ve blogger sayfaları aracılığı ile yapılmıştır. Projede yer alan öğretmenlerin tamamı ilk defa proje yürütecek öğretmenlerden seçilmiş ve eTwinning ile tanışmaları sağlanmıştır. Proje boyunca çeşitli web2.0 araçları hakkında bilgilendirmeler yapılmış ve öğretmenlerin proje sonunda kendi projelerini yazacak ve yürütecek duruma gelmeleri sağlanmıştır. Öğretmenlerin mesleki gelişimlerini ölçmek için proje başında ön anket yapılarak mevcut durumları tespit edilmiştir. Proje sonunda yapılan son anket ile analiz yapılmıştır. Buna göre daha önce hiç web2 aracı kullanmayan öğretmen oranı %30'dan %0'a, ara sıra web 2 aracı kullanım oranı %30'dan %0'a inmiştir. Buna mukabil sürekli web2 aracı kullanma oranı %65'e çıkmıştır. Ayrıca aynı ankette öğretmenlerin projenin amacına ulaşma, öğrencilere fayda sağlama ve mesleki gelişimlerine olan katkısı sorularına %100 olumlu cevap verdikleri tespit edilmiştir. Tüm bu gelişmeler sayesinde tüm öğretmenler hem Ulusal hem de Avrupa Kalite Etiketini ile ödüllendirilmiştir. Projenin uygulama sürecinden ve elde edilen sonuçlardan hareketle sanal gezilerin ders içeriği olarak kullanılabilmesi için müfredata eklenmesi ve bununla ilgili mekan sayılarının artırılması önerilebilir. Anahtar Kavramlar: Atatürk'ün Kişilik Özellikleri, Sanal Gezi, Okuma

Keywords: Atatürk'ün Kişilik Özellikleri, Okuma Alışkanlığı, Sanal Gezi, Vatan Sevgisi, Doğa Bilinci

Corresponding Author: MUSTAFA GÜDEK

DİFFERENT, YET CONNECTED

AYŞE BAYHAN, Türkiye, Diyarbakır

Culture can be defined as; the ideas, customs, and social behavior of a particular people or society. All the ways of life including arts, beliefs and institutions of a population that are passed down from generation to generation. Familiarity with the historical background of European people, finding common cultural elements will help to strengthen empathy and recognize the importance of the role and influence of different cultures, while understanding the dynamics of European pluralistic composition. Every society has different characteristics but in fact share same cultural values. Respect to each other and find ways to have virtual communication with each other is really important. European culture is pluralistic but have in fact in details a global culture. All human beings are universally equal and specifically different. Universal equality and specific differences must be respected. Familiarity with the historical background of European people, finding common cultural elements will help to strengthen empathy and recognize the importance of the role and influence of different cultures. It's important to have knowledge about different European cultures in order to understand the pluralism of European society. Understanding other societies helps define who we are, and helps us see the world through the eyes of others. For human beings, its critical to participate in culture that helps develop thinking skills, builds self-esteem, and improves resilience, all of which enhance education outcomes. Cultural heritage broadens opportunities for education and lifelong learning, including a better understanding of history. Historical background of every society has in fact common sharing's that make us individual of society. We may look life from different aspects but we have such things that made us beings. We could give concept of "love" as example and we may be different but we love each other in sake of being Human. Homogenizing attempts can be traced as far back as ancient and medieval times, depending on how historians choose to approach the subject. Cultural homogenization has some features like; customs, ideas, values, it's an umbrella term that make us to think twice before acting differently but as a part of society we should respect our common features. Norms, Symbols and Language may be different but common universal and most critical feature of culture is values and beliefs. Holidays, clothing, greetings, typical rituals and activities could be varied from society to society but culture indicate us human have same characteristics. Values often suggest how people should behave, but they don't accurately reflect how people do behave. In a specific society, every country, every government could have norms to reflect how individuals should behave but they don't have an impact on humans cultures. Culture has specific meanings but the more a bigger world, the more a global culture. Cultural globalization makes summary of our project and shows us we may be different but we have same values, features, traditions, cultures. English as a part of global culture makes us to sit around a respectively same table. Think nothing more than pluralistic culture, but behave as you are.

Keywords: culture, collaboration, cultural homogeneity, cultural interaction, European people, European pluralistic composition

Corresponding Author: AYŞE BAYHAN

SİNDİRELLA DOĞA MASALLARI MÜZİKALİ VE DOĞA MASALLARI KİTABI

İMİRAN ARSLAN, Türkiye, Konya

Bu projenin tüm aşamaları veli, öğrenci ve öğretmen işbirliği içerisinde yapılmıştır. Anneler çocuklarıyla aynı sahneyi paylaşarak tiyatro eserini sergilemiş ve Doğa masalları kitabını oluşturulmasına katkı sağlamışlardır. Tiyatro eserimizde Selçuk Üniversitesi Dilek Sabancı Konservatuvarından uzman desteği aldık. Konservatuara 4 kez gezi düzenledim. Hedefim öğrencilerimin ve velilerimin sanata, sanatçıya ve sanat eserlerine olan ilgisini arttırmaktı. Ayrıca Çevre ve Şehircilik İl Müdürlüğü'nün partnerliği ile Doğa Masalı kitabını oluşturduk. Amacım; ailelerimizin yanlış, hatalı tutum ve davranışları sonucu öğrencilerimde oluşan davranış problemlerini, öğrenci ve velilerimin birlikte katıldıkları, etkinliklerle daha kaliteli zaman geçirerek düzeltmekti. Projemi uygulamak için veli toplantıları yaptım. Sanata karşı velilerimin duyarlılığını ölçmek amacıyla anket düzenledim. Çalışmalarımı sağlam bir zemine oturtmak amacıyla alan taraması yaptım. Yapılan çalışmaları ve eserleri inceledim. Yeniden veli toplantısı yaptım. Toplantıda velilerimle beyin fırtınası, 6 şapkalı düşünme tekniğini ve istasyon tekniğini uygulayarak projeyi geliştirdik. Daha sonra ön anket çalışması yaptım. Gönüllü velilerimle senaryo çalışmalarına başladık. Sahne düzeni, dekorasyon, ışıklandırma, ses, müzikler, afiş, resim, davetiye vb. çalışmalarını planladık. Detaylar titizlikle tamamlandı. Milli Eğitim İlçe Şube Müdürleri, Çevre ve Şehircilik İl Müdür Yardımcısı ve Şube müdürleri, konservatuvardan öğretim görevlileri, diğer seyircilerin katılımıyla müzikalimiz aynı sahnede iki defa sahnelendi. İzleyicilerin memnuniyet düzeyini belirlemek amacıyla hedef kitleye memnuniyet anketi düzenledim. Doğa masalları kitabımızı oluşturabilmek için velilerimi bilgilendirdim. Doğa gözlemleri yaptık, tartıştık, hikâyeler okuduk. Hikâye küpünü kullanarak hikâyeler oluşturmaya çalıştık. Bazen de hikâyeleri oluştururken istasyon yöntemini kullandık. Veliler çocukları ile konuları seçtiler. Öğrenciler resimleri çizdikten sonra hikâyesini arkadaşları ile paylaştılar. Doğa konulu resimlerden oluşan masal kitabımızı tamamladık ve sergiledik. Kitabımızı Çevre ve Şehircilik İl Müdürlüğü dijital ortamda yayınladı. Çalışmamız, tüm seyirciler tarafından beğenildi ve takdir topladı. Veli ve öğrencilere okul müdürümüz tarafından katılım belgesi verildi. Öğrenci ve velilerimi ödüllendirmek için yemeğe göturdüm. Öğrencilerim çalışmada aktif olarak yer aldıkları için okula İstekli gelmelerinin yanında akademik performansları ve başarıları da olumlu yönde artış gösterdi. Öğrencilerimin, masalımsı bir tiyatro sahnesinde, eğitim öğretim görmeleri psikolojik olarak rahat hissetmelerini sağladı. Öğrencilerimde, Sınıfta şikâyet, hırçınlık ve benzeri olayların oranlarında hedeflenen düzeyde azalma sağlandı. Öğrencilerim, saygı, sevgi, hoşgörü, yardımlaşma, özgüven, empati kurma, cesaret, sorumluluk alma gibi değerlerimizi kazandıklarını gözlemledim. Çocuklar bu müzikalin etkisiyle okunan her hikâye, masal vb. okuma parçalarında, drama ve canlandırma istekleri arttı. Bu çalışmanın öğrencilerime en önemli katkısı iletişim becerileri gelişti, zarar verme davranışları azaldı. Velilerim sahnede olmanın heyecan verici olduğunu ve kendilerine olan özgüvenlerinin arttığını belirttiler. Sahne düzeni ve benzeri organizasyonla ilgilenen velilerim, Evlerinde dekorasyonda masalı değişiklikler yaptıklarını, çevrelerinde de beğeni topladıklarını söylediler. Ayrıca velilerim, çocuklarının toplumdaki davranışlarının ve ifade becerilerinin yaşıtılarından daha ileri olduğunu belirttiler. Müzikale katılan izleyiciler çalışmamızı çok orijinal ve etkileyici bulmuşlar. Beş altı yaşındaki çocukların performansını üst düzeyde, velilerinkini ise profesyonel olarak tanımladılar. Anne ve çocukların sahne aldığı böyle bir çalışmanın benzerinin görülmemiş olması, okulumuza olan bakış açılarını üst düzeyde etkiledi. Velilerin beklentileri arttı. Diğer öğretmenlerle ve velilerle yapılan yüz yüze görüşmelerde, yapılan memnuniyet anketlerinde, hedeflere ulaşıldığı belirlenmiştir. Çalışmamız çalışma takvimimizde planlandığı gibi yapılmıştır. Çalışmalarımız Okul web sitesinde ve sosyal medya hesaplarında yayınladı. Ön anket, son anket ve memnuniyet anketi sonuçları vb. diğer çalışmalarımız ve görseller sunum sırasında paylaşılacaktır.

Keywords: doğa,müzikal,kitap,masal,sindirella,okulöncesi

Corresponding Author: İMİRAN ARSLAN

OKULDA OYUNLA TERAPİ

OKULDA OYUNLA TERAPİ “Okulda Oyunla Terapi” Projesi Konya Selçuklu Belediyesi Proje Destek Programı kapsamında 2019-2020 Eğitim öğretim yılında Konya İl Milli Eğitim Müdürlüğü’nün desteğiyle gerçekleştirilmiştir. 2019 mart ayında başlayan proje haziran ayında sonlandırılmıştır. Proje dili Türkçedir. Projenin genel amacı, ilkokullarda görev yapan rehber öğretmenlere terapotik oyun becerileri kazandırmak ve öğrenilen terapotik oyun yöntemiyle çocukları tanıma, sağaltım ve yönlendirme rehberlik hizmetlerinin daha nitelikli gerçekleştirilmesine katkı sağlamaktır. Bu amaç doğrultusunda 2019-2020 eğitim öğretim yılında Konya İl Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından Selçuklu ilçesinde izni verilen beş ilkokulda görev yapan 15 rehber öğretmene 180 saatlik Terapötik oyun eğitimi verilmiştir. Eğitim sonrası uygulama ve süpervizyon çalışmaları için Selçuklu ilçe Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı Cahit Zarifoğlu ilkokulunda oyun terapi odası kurulmuştur. Bu odada uygulama ve süpervizyon çalışmaları yapılmıştır. Diğer dört okula araştırmacının tasarladığı terapötik oyun sandığı ve materyalleri sağlanmıştır. Bu okullarımız kendi imkânları ve verilen bu materyal desteği ile Terapötik oyun odalarını açmışlardır. Yapılan bu çalışma ile beş okulda oyun terapi odası kurulmuştur. Eğitim alan rehber öğretmenler kendi okullarında çalışmalarını uygulayabilme imkanına kavuşmuşlardır. Projenin sürdürülebilirliği için Selçuk Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Çocuk Gelişimi bölümünde öğrenim görmekte olan öğrencileri okulda oyunla terapi projesi kapsamındaki beş okula haftanın belirli günlerinde görevlendirilmesi yapılmıştır. Görev alan öğrenciler, projede eğitim alan rehber öğretmenlerin belirlediği çocuklarla rehber öğretmenlerin eşliğinde uygulama yapmışlardır. Proje kapsamında oyun terapisi eğitim alan ve almayan rehber öğretmenlerin oyuna ilişkin algıları karşılaştırmalı olarak incelenmiştir. Yapılan çalışmada oyun terapisi eğitimi alan rehber öğretmenlerin eğitim almayan rehber öğretmenlere göre oyuna ilişkin algılarının (oyunun işlevi, oyunun özgünlüğü ve amacı oyunun doğası ve kaynağı) yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Keywords: TERAPÖTİK OYUN,PROBLEM DAVRANIŞ,OYUN GELİŞİMİ

Corresponding Author: CENGİZ CELİK

KAHRAMANIM ÇOCUK 2.0 ETWINNING PROJESİ

İMSAL IŞIL GILIÇ, Türkiye, Mersin - BENGÜL BİROĞLU ŞAHBAZ, Türkiye, Mersin
GÖZDE DURAN AYMIŞ, Türkiye, Mersin - SEVİNÇ TOR ÇAKIR, Türkiye, Mersin
SEYRAN ERGİN AYDEMİR, Türkiye, Mersin

Ekim 2021 ayında başlayıp Mayıs 2022’de bitmesi planlanan bu proje, 10’u Türkiye’den 1’i Azerbaycan’dan olmak üzere 11 ortaklı uluslararası bir projedir. Projenin temel amacı ortaokul öğrencilerinin eleştirel okuma becerilerinin geliştirilmesi ve yaratıcılık düzeylerinin artırılmasıdır. Proje kapsamında ortaokul öğrencileri seviyelerine uygun seçilmiş beş çocuk kitabını eleştirel okuma yöntemi ile okumaktadırlar. Öğrenciler her ay bir kitap okuyup çevrim içi toplantılarda kitapları tartışmakta ve ilgili web 2.0 temelli etkinlikler gerçekleştirmektedirler. Projede öğrencilere öntest ve sontest olarak “Eleştirel Okuma Ölçeği” uygulanarak bu ölçeğin sonuçları SPSS ile analiz edilip raporlaştırılacaktır. Çalışma sürecinde disiplinlerarası ve işbirlikli bir yaklaşım izlenmekte olup öğrenme ürünleri öğrencilerin becerileri ve özel yetenekleri doğrultusunda hazırlanmaktadır. Proje sonunda bir sergi oluşturularak çevrimiçi ortamda yayınlanacaktır.

Keywords: eleştirel okuma, yaratıcılık, okuduğunu anlama, çocuk edebiyatı

Corresponding Author: İMSAL IŞIL GILIÇ

OKULDA OYUNLA TERAPİ

CENGİZ ÇELİK, Türkiye, Konya - MURAT KILIÇ (ÖĞRETMEN), Türkiye, Konya

OKULDA OYUNLA TERAPİ *DR. CENGİZ ÇELİK, Selçuk üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Çocuk Gelişimi Bölümü ** MURAT KILIÇ- Cahit Zarifoğlu İlkokul Müdürü “Okulda Oyunla Terapi” Projesi Konya Selçuklu Belediyesi Proje Destek Programı kapsamında 2019-2020 Eğitim öğretim yılında Konya İl Milli Eğitim Müdürlüğünün desteğiyle gerçekleştirilmiştir. 2019 mart ayında başlayan proje haziran ayında sonlandırılmıştır. Proje dili Türkçedir. Projenin genel amacı, ilkokullarda görev yapan rehber öğretmenlere terapötik oyun becerileri kazandırmak ve öğrenilen terapötik oyun yöntemiyle çocukları tanıma, sağaltım ve yönlendirme rehberlik hizmetlerinin daha nitelikli gerçekleştirilmesine katkı sağlamaktır. Bu amaç doğrultusunda 2019-2020 eğitim öğretim yılında Konya İl Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından Selçuklu ilçesinde izni verilen beş ilkokulda görev yapan 15 rehber öğretmene 180 saatlik Terapötik oyun eğitimi verilmiştir. Eğitim sonrası uygulama ve süpervizyon çalışmaları için Selçuklu ilçe Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı Cahit Zarifoğlu ilkokulunda oyun terapi odası kurulmuştur. Bu odada uygulama ve süpervizyon çalışmaları yapılmıştır. Diğer dört okula araştırmacının tasarladığı terapötik oyun sandığı ve materyalleri sağlanmıştır. Bu okullarımız kendi imkânları ve verilen bu materyal desteği ile Terapötik oyun odalarını açmışlardır. Yapılan bu çalışma ile beş okulda oyun terapi odası kurulmuştur. Eğitim alan rehber öğretmenler kendi okullarında çalışmalarını uygulayabilme imkanına kavuşmuşlardır. Projenin sürdürülebilirliği için Selçuk Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Çocuk Gelişimi bölümünde öğrenim görmekte olan öğrencileri okulda oyunla terapi projesi kapsamındaki beş okula haftanın belirli günlerinde görevlendirilmesi yapılmıştır. Görev alan öğrenciler, projede eğitim alan rehber öğretmenlerin belirlediği çocuklarla rehber öğretmenlerin eşliğinde uygulama yapmışlardır. Proje kapsamında oyun terapisi eğitim alan ve almayan rehber öğretmenlerin oyuna ilişkin algıları karşılaştırmalı olarak incelenmiştir. Yapılan çalışmada oyun terapisi eğitimi alan rehber öğretmenlerin eğitim almayan rehber öğretmenlere göre oyuna ilişkin algılarının (oyunun işlevi, oyunun özgünlüğü ve amacı oyunun doğası ve kaynağı) yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Keywords: terapötik oyun, oyun, oyun gelişimi

Corresponding Author: CENGİZ CELİK

BEŞ TEMA BEŞ HAFTA (FIVE TOPICS FIVE WEEKS)

HALE ŞAHİN, Türkiye, Aksaray - LULJETA BALLÛ, Arnavutluk, Durres

ÖZLEM YALÇIN, Türkiye, Konya - MEHRİBAN KILIÇ, Türkiye, İstanbul

AYŞE GÜVEN, Türkiye, Kahramanmaraş - BURHANETTİN GÜVEN, Türkiye, Kahramanmaraş

SAYNUR ÖZLÜ, Türkiye, Kırklareli - FİGEN KUSCU, Türkiye, Konya - HATİCE ULKUHAN SAN, Türkiye, Konya

BEŞ TEMA BEŞ HAFTA (FIVE TOPICS FIVE WEEKS) ÖZET Bir eTwinning projesi olan “Beş Tema Beş Hafta(Five Topics Five Weeks)” projesi ile birlikte öğrencilerde Medya Okuryazarlığı, Kültür, Sanat, Bilim ve Teknoloji, Çevre gibi temel beş konuda farkındalık kazandırılırken proje tabanlı eğitimden yararlanarak öğrencilerin eTwinning platformunu tanınması aynı zamanda web 2.0 araçlarını kullanarak öğrendiği konuları eğlenceli bir şekilde pekiştirmesi sağlanmak istenmiştir. Proje Türkiye'nin Konya, Kırklareli, İstanbul, Kahramanmaraş ve Aksaray illerinden 9 Türk ortak, Arnavutluk ülkesinden bir ortakla yürütülmüştür, projenin yaş aralığı 7-11 yaş arasındır. Proje öncesinde öğrenciler web 2 araçları ile ilgili deneyim ve bilgilerinin az olduğunu proje sonunda ise çok sayıda web 2.0 aracını öğrenmekten mutluluk duyduklarını, hemen hemen her dersin konularını kapsayan proje konularını farklı şekillerde öğrenmenin onları mutlu ettiğini cevaplanan anketler ve yazılı metinlerde ifade etmişlerdir. Proje süreci boyunca öğrenciler farklı web 2.0 araçlarıyla hem düşüncelerini ifade etme ortamı bulmuşlar hem de yaparak yaşayarak temel konuları öğrenme imkânı bulmuşlardır. Proje boyunca öğrenciler farklı konularda ortak e kitaplar, eğlenceli oyunlar, canlı yayında ortak yapbozlar, ortak şiirler ve şarkılar hazırlamışlardır. Ayrıca kültür temasının içerisinde Nevruz ve Hıdırellez kutlamaları yapmışlardır. Disiplinler arası olarak gerçekleştirilen projede, Sosyal Bilgiler, Fen Bilimleri, İngilizce, Matematik ve Sınıf Öğretmenliği branşlarında proje katılımcıları bulunmuş, projenin her alana hitap etmesi sağlanmıştır. Proje boyunca simülasyon, deneme yanılma, münazara gibi teknikler uygulanmış, öğrenciler proje boyunca sosyal öğrenme yoluyla Türkiye'den ve Dünya'dan öğrenciler ile tanışarak eğitim öğretim süreci içinde bulunmuşlardır.

Keywords: eTwinning, Kültür, Sanat, Çevre, Medya Okuryazarlığı.

Corresponding Author: AYŞEGÜL ÜMMÜHAN ŞAN

BEŞ TEMA BEŞ HAFTA (FIVE TOPICS FIVE WEEKS)

AYŞEGÜL ÜMMÜHAN ŞAN, Türkiye, Konya - HATİCE ÜLKÜHAN ŞAN, Türkiye, Konya
HALE ŞAHİN, Türkiye, Aksaray - SAYNUR ÖZLÜ, Türkiye, Kırklareli
AYŞE GÜVEN, Türkiye, Kahramanmaraş - BURHANETTİN GÜVEN, Türkiye, Kahramanmaraş
LULJETA BALLIU, Arnavutluk, Durres - ÖZLEM YALÇIN, Türkiye, Konya
MEHRİBAN KILIÇ, Türkiye, İstanbul - FİGEN KUSCU, Türkiye, Konya

Bir eTwinning projesi olan “Beş Tema Beş Hafta(Five Topics Five Weeks)” projesi ile birlikte öğrencilerde Medya Okuryazarlığı, Kültür, Sanat, Bilim ve Teknoloji, Çevre gibi temel beş konuda farkındalık kazandırılırken proje tabanlı eğitimden yararlanarak öğrencilerin eTwinning platformunu tanıması aynı zamanda web 2.0 araçlarını kullanarak öğrendiği konuları eğlenceli bir şekilde pekiştirmesi sağlanmak istenmiştir. Proje Türkiye'nin Konya, Kırklareli, İstanbul, Kahramanmaraş ve Aksaray illerinden 9 Türk ortak, Arnavutluk ülkesinden bir ortakla yürütülmüştür, projenin yaş aralığı 7-11 yaş arasındadır. Proje öncesinde öğrenciler web 2 araçları ile ilgili deneyim ve bilgilerinin az olduğunu proje sonunda ise çok sayıda web 2.0 aracını öğrenmekten mutluluk duyduklarını, hemen hemen her dersin konularını kapsayan proje konularını farklı şekillerde öğrenmenin onları mutlu ettiğini cevaplanan anketler ve yazılı metinlerde ifade etmişlerdir. Proje süreci boyunca öğrenciler farklı web 2.0 araçlarıyla hem düşüncelerini ifade etme ortamı bulmuşlar hem de yaparak yaşayarak temel konuları öğrenme imkânı bulmuşlardır. Proje boyunca öğrenciler farklı konularda ortak e kitaplar, eğlenceli oyunlar, canlı yayında ortak yapbozlar, ortak şiirler ve şarkılar hazırlamışlardır. Ayrıca kültür temasının içerisinde Nevruz ve Hıdırellez kutlamaları yapmışlardır. Disiplinler arası olarak gerçekleştirilen projede, Sosyal Bilgiler, Fen Bilimleri, İngilizce, Matematik ve Sınıf Öğretmenliği branşlarında proje katılımcıları bulunmuş, projenin her alana hitap etmesi sağlanmıştır. Proje boyunca simülasyon, deneme yanılma, münazara gibi teknikler uygulanmış, öğrenciler proje boyunca sosyal öğrenme yoluyla Türkiye'den ve Dünya'dan öğrenciler ile tanışarak eğitim öğretim süreci içinde bulunmuşlardır.

Keywords: eTwinning, Kültür, Sanat, Çevre, Medya okuryazarlığı

Corresponding Author: AYŞEGÜL ÜMMÜHAN ŞAN

ÖĞRENCİLERE HACI BEKTAŞ VELİ'NİN TANITILMASINA YÖNELİK BİR ÇALIŞMA

AYŞE KAYAALP, Türkiye, Nevşehir

İnsan sevgisi, hoşgörü, paylaşım ve toplumsal eşitlik gibi erdemleri temsil eden Hacı Bektaş Veli, Anadolu'da dini, iktisadi, askeri ve sosyal teşekkül olan ve kendisinin de bağlı olduğu "Ahilik Teşkilatı" ile büyük hizmetler yapmıştır. Osmanlı sultanları tarafından sevilerek hürmet görmüştür. Eserleriyle de edebiyatımıza katkı sağlamıştır. Bu çalışmada Hacı Bektaş Veli'yi ne kadar tanıyabiliyoruz? Ortaokul ve lise Türkçe ve Edebiyat kitaplarında yer alma durumu nasıldır? Tanıtmak için neler yapabiliriz, uzaktan eğitim sürecinde hangi uygulamalarla öğrencilerde öğrenme düzeylerini artırabiliriz? Çalışmanın sonuçlarının öğrenme üzerinde etkileri ne kadar olabilir? Sorularına cevap aranmıştır. Çalışmada uzaktan eğitime katılan 34 öğrencilerin ön bilgilerini tespit etmek, oluşturulan sanal müze ve sanal yapboz uygulamalarında öğrenmeleri tespit edebilmek amacıyla anket uygulaması yaparak deneysel olmayan bilimsel veri toplama yöntemi kullanılmıştır. Araştırmanın evreni Nevşehir ili ortaokul öğrencileridir. Örneklemi rastlantısal olarak seçilmiş ortaokul 5 ve 6. sınıf 34 öğrenci oluşturmaktadır. Bu araştırmada verilerin toplanması amaçlı örnekleme esasına göre yapılmıştır. Tabakalı amaçsal örnekleme; Örneklemin ilgilenilen belli alt grupların özelliklerini göstermek, betimlemek ve bunlar arasında karşılaştırmalar yapabilmek amacıyla bu alt gruplardan oluşturulmasıdır. (Büyüköztürk, Kılıç Çakmak, Akgün, Karadeniz, Demirel, 2012) Çalışmaya başlamadan katılımcı öğrencilerin Hacı Bektaş Veli'ye dair bilgilerini öğrenmek amacıyla ön test uygulanmıştır. ArtSteps, uygulamasıyla sanal müzede yer alacak Hacı Bektaş Veli'nin şiirlerinden bölümler, sözleri, eserlerinin isimleri ve Hacı Bektaş Veli Müzesinden fotoğraflara yer verilmiştir. İm-a-puzzle, sanal yapboz uygulaması ile Hacı Bektaş Veli'nin bir dördlüğünün öğrenme üzerindeki etkisini tespit etmek amacıyla çalışmaya dahil edilmiştir. Hacı Bektaş Veli'ye ait şiir ya da şiirlerinden dizeleri çalışma öncesi bilme durumu gibi %5,8 iken sanal müze uygulaması sonrası 17 öğrencinin dördlük ya da dizeler yazabilmesiyle bu oran %70,58 olmuştur. Yapboz uygulaması sonrası 34 öğrenciden Hacı Bektaş Veli'den verilmiş dördlüğü doğru olarak yazan 21 öğrenci olmuştur. %61,76 ile öğrenme sağlanmıştır. Uygulama sonrası Hacı Bektaş Veli'ye dair öğrenmelerine katkı sağlayan sanal müze uygulaması ve yapboz uygulamasını 1-5 arası puanlaması istenmiştir. Katılımcıların %6'sı 2 puan; %10'u 3 puan; %45'i 4 puan; %39'u 5 puan vermişlerdir.

Keywords: Hacı Bektaş Veli, Sanal Müze, Sanal Yapboz.

Corresponding Author: AYŞE KAYAALP

MAKE IT HAPPEN: OUR NATURE OUR FUTURE

FATMA KILIÇ, Türkiye, Niğde - DERYA ATAY, Türkiye, Rize - MERYEM HACIMAN, Türkiye, Balıkesir
ASLIHAN GÜNEŞ, Türkiye, Tokat - ZÜLEYHA DURAK ÖZEN, Türkiye, İzmir
MARÍA AZOR MIRON, Spain, Madrid - ÁNGELES DE SANTIAGO OROZCO, Spain, Madrid
CARMEN GOIA, Romania, Petrosani - DİLEK BEKOĞLU YILMAZ, Türkiye, Kırklareli
FATMA AKGÜL, Türkiye, Aydın - KEZİBAN DAŞTAN, Türkiye, Afyonkarahisar
KRİSTİNA GRİGAİTĖ, Lithuania, Garliava - SİNEM EŞBER, Türkiye, Adana
CRİSTİNA MATO, Spain, Asturias - ANDRA ICHİM, Romania, Petrosani
YASEMİN SÜREN ÖZGÜR, Türkiye, Amasya - JURGİTA SİPAVČIENĖ, Lithuania, Garliava
MARİA LEONOR NEVES ALVES, Portugal, Lisbon - JOALİTA JURKEVIČIENĖ, Lithuania, Lietuva
VİLMA GUMENİKOVIENĖ, Lithuania, Lietuva - JOLİTA NORUVIENĖ, Lithuania, Lietuva
SANDRA VİRBUKIENE, Lithuania, Kaunas - LAİMUTĖ LİTVİNSKIENĖ, Lithuania, Kaunas
VİLMA CİKANAVIČIENĖ, Lithuania, Lietuva - GABRIELA DUMİTRASCU, Romania, Petrosani

“Make it happen: Our Nature Our Future” is an international and innovative eTwinning project realized with 22 partners from Turkey, Romania, Spain, Lithuania and Portugal. It is a project where students are encouraged to use a foreign language, classroom technologies used in accordance with safety rules and their perspectives are developed with creativity and innovative approaches. Its priority is to draw attention to the global problems experienced in the world and to gain the awareness of individual responsibility. Thus, ecological awareness was created among students by including activities that will enable students to better understand the Sustainable Development Goals. The students 16-19 years old started this Project in English in October 2021-2022 academic year and they will complete it in February, each teacher integrated their lesson achievements with the project activities and put them into the education curriculum by using a Scientific research. Before the project, a pre-test questionnaire was applied to measure the presence of students and teachers and we shaped the activities according to the data obtained. Project logo selection, meeting dates, project evaluations, determination of surveys in a democratic environment and exchange of ideas on the forum ensured the development of students' sense of confidence. Through mixed team work, students realized the place of their own country among the other countries and had the opportunity to know different cultures. Our students collaborate with each other by preparing posters, word cloud combining ideas, e-magazine, competitions, presentations such as sharing, research, problem recognition, finding solutions, brainstorming and learning by doing, have interacted. Thanks to these activities students learned how to recognize a problem and find solutions. They have gained awareness as individuals who can work collaboratively, research, question and give messages about global problems, thanks to the works such as common songs, poems, bookmarks and calendar preparation they have created within the scope of the SDGs. Carbon and water footprint measurements and making decisions to reduce the footprints of the students brought the awareness of taking individual responsibility. With creative composition studies on environmental issues in our region, students' ability to research, learn and find solutions to problems was supported. It has been observed that students and teachers have developed the competency of using web 2.0 tools and they can even use them in other lessons. The interviews with the teachers at the schools on SDGs, both supported the communication skills of the students and ensured the participation of the teachers at the schools in the project. Project partners have prepared project promotion boards and published their project work on their school eba and social media accounts. Codeweek activities were held. Students were informed about the tasks. eTwinning clubs were opened in schools. According to the results of the surveys, the students' skills of foreign language, digital competence, learning to learn, creativity, cooperation, recognizing different cultures are supported by project work. They have gained awareness about recognizing the SDGs. This Project has been a milestone to review educational methods in teaching and learning.

Keywords: Sustainable development goals ,environment awareness

Corresponding Author: MERYEM HACIMAN

SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE BİR EĞİTİM MEKÂNI OLARAK METEOROLOJİ İSTASYONLARINDAN YARARLANMA: DENEYSEL BİR ÇALIŞMA

BELMA BARAK, Türkiye, Bartın - HELİN ÖZAKÇIL, Türkiye, Bartın

Öğrenciler sınıf dışı eğitim aracılığıyla sınıfta öğrenilen bir konuyu günlük hayatla bağlantılar kurarak kavramaktadırlar. Bu bağlamda bir eğitim mekânı olarak meteoroloji istasyonundan yararlanmak etkili bir öğretim faaliyeti sağlamaktadır. Öğrencilere sınıf dışında gerçek dünya ile bağlantılar kurmalarına olanak vererek anlamlı öğrenmelerine katkıda bulunmaktadır. Bilgi, beceri ve anlayış geliştirmelerine yardımcı olarak, yaratıcı düşünme ve öğrenme için çok yönlü uyarıcılar sunarak yansıtıcı, eleştirel düşünme ve sorgulama olanağı vermektedir. Öğrencilerin derse katılımını artırarak doğal ortamda bilgilerinin kalıcılığının etkili bir şekilde artmasını sağlamaktadır. Bilimsel araştırmalar Sosyal Bilgiler öğretiminde meteoroloji istasyonlarından yararlanma faaliyetinin ülkemizde oldukça az bulunduğunu ve iklim elemanları ile ilgili öğrencilerin kavram yanılgısı yaşadıklarını göstermektedir. Ayrıca diğer ülkelerin sosyal bilgiler öğretiminde ortaokul kademesinde basit meteorolojik veri analizi yaptırılarak kavram yanılgılarından kaçınmaya çalışıldığı gözlenmektedir. Bu araştırmanın hedefleri, sosyal bilgiler öğretiminde bir eğitim mekânı olarak meteoroloji istasyonunun kullanımının etkililiğini sınamak, önemine ve gerekliliğine değinmek, öğrenci görüşlerine yer vermek, sosyal bilgiler dersinde kullanımı için öğretmenlere ve öğretmen adaylarına ilham kaynağı olmak ve kullanımını arttırmaktır. Araştırmanın çalışma grubunu Bartın'da 6. Sınıfta öğrenim görmekte olan 36 öğrenci oluşturmaktadır. Bu çalışmada hedefler doğrultusunda, ortaokul 6. sınıf sosyal bilgiler öğretiminde meteoroloji istasyonu kullanımının öğrencilerin akademik başarısına etkisi ve etkinliğe yönelik görüşleri karma yöntem kullanılarak incelenmiştir. Karma yönteminin nicel basamağında araştırmacılar tarafından geliştirilen başarı testi Kontrol Gruplu Ön Test – Son Test deneysel desen olarak kullanılmıştır. Nitel basamakta ise çalışma grubundan 10 gönüllü öğrenci ile yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılarak görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Geliştirilen test maddelerinin yapı ve kapsam geçerliliği için uzman görüşü alınmıştır. Ön – pilot uygulama 56 öğrenci ile yapılmıştır. Test maddeleri test güvenilirliği için KR20, madde ayırdedicilik gücü, test güçlüğü, madde güçlük indeksi, madde güvenilirliği gibi madde analizlerine tabi tutulmuştur. Çalışma grubunun deney ve kontrol grubu olmak üzere ayrı ayrı büyüklüğü 30'dan küçük olduğu için non, parametric test analizleri yapılmıştır. Kruskal Wallis – H Testine göre p değeri $p < 0.05$ olduğundan farklılığı yaratan grubu bulmak için Bonferroni testi yapılmıştır. Aralarında anlamlı fark bulunmayan iki şube Deney ve Kontrol grubu olarak yansız şekilde atanmıştır. Grupların Ön-Test puanları için Shapiro – Wilk normallik testi yapılmış ve anlamlılık değerleri $p > 0.05$ olduğu için testin normal dağılım gösterdiği tespit edilmiştir. Deney grubu öğrencilerinin Mann Whitney-U ön-test ortalaması 7,5; son-test ortalaması ise 12,27'dir. Kontrol grubu öğrencilerinin ön-test ortalaması 8,02; son-test ortalaması ise 9,55'dir. Mann Whitney-U son test anlamlılık düzeyi $p < 0.05$ olduğu için gruplar arasında deney grubu lehine istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık saptanmıştır. Bu verilere dayanarak deney grubuna uygulanan bir eğitim mekânı olarak meteoroloji istasyonlarından yararlanmanın kontrol grubuna uygulanan öğrenme-öğretme sürecine göre daha etkili olduğu ifade edilebilir. Deney grubu öğrencilerinin öntest-sontest puanları arasında anlamlı bir farklılık bulunup bulunmadığını test etmek için yapılan Wilcoxon İşaretili Sıralar Testi sonucu anlamlılık düzeyi $p < 0.05$ olduğu için istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık saptanmıştır. Deney grubunda yer alan 15 öğrenci puanlarını arttırırken 3 öğrencinin puanı ise değişmemiştir. Kontrol grubunda yer alan 5 öğrenci puanlarını arttırırken 10 öğrencinin puanı değişmemiş ve 3 öğrencinin puanı ise azalmıştır. Araştırma sonuçlarının Sosyal Bilgiler öğretiminde bir eğitim mekânı olarak meteoroloji istasyonunun kullanılmasını sağlayarak alana katkı sağlayacağı, basit meteorolojik veri analizi ile öğrencilerin kavram yanılgılarının düzeltilmesi düşünülmektedir.

Keywords: Sosyal Bilgiler, okul dışı öğrenme, basit meteorolojik veri analizi, meteoroloji istasyonu

Corresponding Author: BELMA BARAK

GEOMETRİK CİSİMLERDEN ROBOT TASARIMINA

MUSTAFA GÜDEK, Türkiye, Konya

GEOMETRİK CİSİMLEREN ROBOT TASARIMINA Kazanımlar: M.2.2.1.1. Geometrik şekilleri kenar ve köşe sayılarına göre sınıflandırır. M.2.2.1.2. Şekil modelleri kullanarak yapılar oluşturur, oluşturduğu yapıları çizer. M.2.2.1.3. Küp, kare prizma, dikdörtgen prizma, üçgen prizma, silindir ve küreyi modeller üstünde tanır ve ayırt eder. M.2.2.1.4. Geometrik cisim ve şekillerin yön, konum veya büyüklükleri değiştiğinde biçimsel özelliklerinin değişmediğini fark eder Öğretim Strateji/Yöntem ve Teknikler: Yapılandırmacı Öğrenme Modeli/Gösterip Yaptırma, Aktif Öğrenme/Sergi Tekniği, Yapılan uygulama 2. Sınıf matematik dersinde geometrik şekiller ve geometrik cisimler konularında uygulanmıştır. Öğrencilerin geometrik şekil ve geometrik cisim konularını birbirinden ayırt etmekte zorlandıkları gözlemlenmiştir. Bu ayrımı daha somut hale gelmesi için bu uygulama yapılmıştır. Uygulamada öncelikli olarak öğrencilerin birinci sınıfta öğrendiği kara, dikdörtgen, daire ve çember bilgileri hatırlatılmıştır. Bunların kenar ve köşe sayıları tekrar anlatılarak ön bilgiler tazelenmiştir. Ardından bunların aslında gerçek hayatta olmadığı bu isimlerin sadece şekillere verilen isimler olduğu söylenerek öğrencilerin kafaları karıştırılmıştır. Öğrenciler sınıftaki dolabı gösterip öğretmenim işte bu dikdörtgen, bu masa kare demeleri beklenmiştir. Tekrar aynı bilgi verilerek bu isimlerin birer sembol olduğu tıpkı rakamlar, harfler gibi insanlar tarafından bulunmuş isimler olduğu anlatıldı. Öğrencilerin geometrik şekillerin matematiksel ifade olduğunu keşfetmelerinin ardından, geometrik şekillerin gerçek hayatta ki yansımaları olan geometrik cisimler konusuna giriş yapılmıştır. Öncelikle küp ve kare prizma gösterilmiş ve karenin gerçek hayatta küp ya da kare prizma olarak karşımıza çıkacağı anlatılmıştır. Öğrencilere birer tane küp ve kare prizma modeli vererek incelemeleri sağlanmış, benzer ve farklı yönlerini bulmaları istenmiştir. Ardından aynı işlemler dikdörtgen prizma, üçgen prizma, silindir ve küre içinde yapılmıştır. Geometrik şekil ve cisim arasındaki farklar anlaşıldıktan sonra öğrencilerden kareli defterlerine geometrik şekilleri kullanarak bir robot çizmeleri istenmiştir. Öğrenciler kendi tasarımlarını defterlerine çizmişlerdir. Bu çizimler tamamlanınca öğrencilerden bu çizimlerini ayağa kaldırmaları istenmiş, öğrenciler bunun mümkün olmadığını ve bunu yapmak için geometrik cisimlere ihtiyaç olduğunu fark etmeleri beklenmiştir. Öğrenciler bu noktada iki kavram arasındaki farkı daha iyi kavramışlardır. Sonraki derste öğrencilere küp, kare prizma, üçgen prizma, dikdörtgen prizma, silindir ve küp modelleri verilerek sıra arkadaşı ile bir tasarım yapmaları istenmiştir. Öğrencilere tasarladıkları şeylerle ilgili sorular yöneltilmiş ve konunun anlaşılıp anlaşılmadığı gözlemlenmiştir. Bu etkinlikte özel öğrenme güçlüğü olan öğrencilerin düzlemsek tasarımlar yaptıkları, çok katlı tasarımlar yapmadıkları tespit edilmiştir. Konu yeterince kavranınca öğrencilere hafta sonu görevi olarak atık malzemeler kullanarak bir robot tasarımı yapmaları görevi verilmiş, bu görev esnasında geometrik cisimlerden en az 4 tanesi kullanılma şartı koşulmuştur. Öğrenciler yaptıkları tasarımları okula getirmişler ve arkadaşlarına hangi geometrik cisimleri nerede kullandıklarını anlatarak robotlarının özelliklerini anlatmışlardır. Öğrenciler geçen yıl yaptıkları bayrak sergisi gibi bir sergi yapabileceklerini söyleyince tasarımların okulda sergilenme fikri ortaya çıkmıştır. Öğrenciler 2 gün boyunca okulda robotlarının özelliklerini 1. ve 2. Sınıf arkadaşlarına anlatmışlardır. Yine bu sergi sırasında öğrencilerin konuyu iyi kavradıkları gözlemlenmiştir. Serbest etkinlikler dersinde masanın üstünde duran geometrik cisimleri hızlı bulma oyunu oynanmıştır. Oyunda iki öğrenci yan yana gelmiş, öğretmen tarafından bir tane geometrik cisim adı söylenmiş ve hızlı bulan öğrenci kazanarak sıranın sonuna geçmiştir. Diğer oyuncu elenerek yerine oturmuştur. Konu sonunda yapılan kazanım değerlendirme ölçeği ile öğrencilerin tamamına yakınının konuyu iyi kavradıkları tespit edilmiştir. Etkinlikler kaynaştırma öğrencilerde verimli bir şekilde ürün ortaya koymuşlardır.

Keywords: Geometrik Şekiller, Geometrik Cisimler, Robot tasarımı, Tasarım Sunumu, STEAM

Corresponding Author: MUSTAFA GÜDEK

DEĞERLER EĞİTİMİ

SERKAN KAYA, Türkiye, Hatay - NİLGÜN SAVAŞ, Türkiye, Hatay - KÜBRA ERDEM, Türkiye, Hatay
ÖZLEM EFE, Türkiye, Hatay - AYŞE ÖZLEM KEKEÇ, Türkiye, Hatay
BEYHAN SEDEFOĞLU, Türkiye, Hatay - ALİ KOÇ, Türkiye, Hatay

Serkan KAYA serkankayamatematik@hotmail.com Bu proje öğretim sürecinde hissedilen okullarımızda geleneksel kültürel değerleri ve teknolojiyi eğitim sistemi içerisine nasıl yerleştirebiliriz? Problemini çözmek amacı ile uygulanmıştır. Bu genel problem çerçevesinde pandemi sonrası eğitim alanında yaşanan değişimlerden en çok etkilenen değerler olduğunu düşündüğümüz sevgi, saygı, yardımseverlik ve sorumluluk değerlerinin korunması ve yaygınlaştırılması hedefi ile değerlerimizi kalıcı olarak öğretme, 21.yüzyıl becerileri kazandırma ve teknolojiyi verimli kullanma problemlerine çözümler oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu kapsamda bu proje ile okullarımızda kalıcı değerler eğitimi planlanan etkinlikler yardımı ile gerçekleştirilmek istenmiştir. Projede hedeflenen amaca ulaşılması hızla değişen değer yargılarımızın korunması açısından önemli görülmektedir. Proje ile aynı zamanda 6.ve 7. sınıf Sosyal Bilgiler dersi kazanımlarından dayanışma ve yardımseverlik gibi değerlerle eleştirel düşünme ile zaman ve kronolojiyi algılama gibi becerileri edinir, bireyin gelişiminde ve toplumsal birlikteliğin oluşmasında sosyal, kültürel ve tarihi bağların etkisini analiz eder. Teknoloji ve Tasarım dersi kazanımlarından tasarımında kullanacağı yöntem ve teknikleri deneyerek belirler, Tasarımın yapım resmini çizerek açıklar, tasarımın yapım aşamalarını planlar, tasarımı, belirlediği planlamaya bağlı kalarak gerçekleştirir kazanımlarının öğretimi sağlanmıştır. Proje aynı ilin 2 farklı ilçesinde ortaokul düzeyindeki 3 okulda, 6.ve 7. sınıf düzeyinde 45 öğrenci ile uygulanmıştır. Projenin uygulanması için 6.ve 7. sınıf Sosyal Bilgiler ders müfredatına uygun olması sebebi ile altıncı ve yedinci sınıf öğrenciler tercih edilmiştir. Projenin uygulanmasında 4 farklı etkinlik ve uygulamaları gerçekleştirilmiştir. Projede belirlenen amaçlara ulaşılma düzeyinin belirlenmesinde nitel veri araçları olan odak grup, gözlem ve anket kullanılmıştır. Proje sonunda öğrencilerin öğretim programına kazanımlara ulaşma düzeyleri her etkinlik başında ve sonunda anketler yardımı ile ölçülmüş ve öğrencilerin sevgi, saygı, sorumluluk ve yardımseverlik değerleri açısından farkındalıklarının arttığı yapılan ölçüm sonuçlarından anlaşılmıştır. Proje sürecinde öğrenciler yaşlılara yardım etme, sevgi ve saygı gösterme yollarını öğrenme, ihtiyacı olanlara destek verme, bağış toplama faaliyetleri ile yardımlaşma ve sorumluluk ile ilgili değer bilgilerini kendi başlarına öğrenerek öğrenmeyi öğrenme becerilerini geliştirmişlerdir. Öğrencilerden elde edilen son anket sonuçları ve gözlem formları değerlendirilmesine göre öğrencilerin %88.6'sı eTwinning projemizde en çok sevdiğiniz uygulama hangisiydi? Sorusuna etkinliklerde aktif olarak yer almak seçeneğini işaretlemiş, bu projenin size olan katkısının ne olduğunu düşünüyorsunuz? Sorusuna ise %78.2 si değerlerimizin farkına vardım demeleridir. İlk defa bir eTwinning projesine katılan öğrenciler proje süresince postermiywall, wordart, Canva, learningapps, Answergarden, Google docs, Emaze, web2.0 araçlarını kullanmışlardır. Projede öğrencilerin gruplar halinde yaptıkları çalışmalardan proje gazetesi, e-sergi ve değerlerimiz ile ilgili atasözlerimiz e kitabı elde edilmiştir. Öğrencilerin ortaya koyduğu beyin fırtınası yapma ve powerpoint, e.kitap, gazete, poster, kelime bulutu gibi ürünler değerlendirildiğinde teknolojiyi yararlı kullanma ve yaratıcı düşünme becerilerinin geliştiği anlaşılmaktadır. Öğrenciler oluşturdukları ürünler okullarımızda sergilenmiş ve okulun diğer personeline sunularak girişimcilik becerilerini geliştirdikleri belirlenmiştir. Projenin sürecindeki uygulamalardan yeni proje fikirleri ortaya çıkmıştır. Proje sonuçlarının etkili olduğunun ortaya konulmasına bağlı olarak İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü ile işbirliği yapılmıştır. Proje, Arsuz İlçesi ortaokullarında ikinci dönem uygulanmaya başlanacaktır. Projeyi daha geniş kitlelere duyurmak için yaygınlaştırma etkinliği olarak Konya il Milli Eğitim Müdürlüğü ve Necmettin Erbakan Üniversitesi işbirliği ile düzenlenen UPUES 2. Uluslararası Projeden Uygulamaya Eğitim Sempozyumuna başvurma kararı alınmıştır. Proje sonunda projede görev alan öğretmenlerin sınıfta teknolojiyi verimli kullanma bilgi ve becerilerinin geliştiği yapılan anketler ile elde edilen verilere dayalı olarak ortaya konulmuştur.

Keywords: sevgi,saygı,sorumluluk,yardımseverlik,teknoloji kullanımı

Corresponding Author: SERKAN KAYA

MADDENİN TANECİKLİ YAPISI

SEHER DOLU KARADEMİR, Türkiye, Samsun

ELEMENTELEMEN MOLEKÜLÜBİLEŞİKBİLEŞİKMOLEKÜLÜMOLEKÜLYAPILIOLMAYANBİLEŞİK MODELLERİNİ VE BİLEŞİKLERİN OLUŞUMU SINIF İÇİ ETKİNLİĞİ SEHER DOLU KARADEMİR MEB SAMSUN İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ FEN BİLİMLERİ ÖĞRETMENİ seherkarademir55@gmail.com 05063992346 Sınıf düzeyi: 7 Ünite :4.ünite Saf Madde ve Karışımlar Konu:F.7.4.1.Maddenin tanecikli yapısı F.7.4.2.Saf maddeler Kazanım: F. 7.4.1.4. Çeşitli molekül modelleri oluşturularak sunar Kazanım:F.7.4.2.1.Saf maddeleri element ve bileşik olarak sınıflandırarak örnekler verir. Amaç: Maddenin farklı tanecik modellerini oluşturularak bileşik oluşumunu yakından tanımak. Araç gereçler Farklı büyüklüklerde ve farklı renklerde boyanmış strafor köpük topları.(Bu malzemeyi edinemeyecekler için oyun hamuru zeytin dilimlenmiş peynir elma nohut ceviz fındık kurabiye hamuru pıtrak dikenli önerilerinde bulundum) Kürdan (Kürdan yerine şiş çubuğu ,yapıştırıcı ,ağaç dalı, kulak pamuğu çubuğu malzemelerini önerdiğim de oldu) Özet: Strafor köpükleri 4 mavi 2 kırmızı ve 1 siyah renkte boyamaları için eve ödev verdim. Evde boyayıp sınıfa getirdiler. İlk önce sınıfı serbest bıraktım yaklaşık 20 dakika .Tüm öğrenciler toplarla istedikleri şekilleri yaptılar. Hiç bir açıklamada bulunmadım. Akıllı tahtadan istedikleri müziği açtım. Farklı farklı şekiller figürler yaptılar .Birbirlerinin toplarını birleştirip çok ilginç figür yapmak için uğraştılar .Figürlerine isim koydular .Figürlerini tanıttılar. Figürlerinin nelerden oluştuğunu sordum. Figürlerini nasıl yaptıklarını anlatmalarını istedim . Bir ders saati 40 dakika bitti. İkinci ders Sınıf tahtasına aşama aşama Hangi renk top u kullanarak neler yapmaları gerektiğini yazdım. Bu aşamalar için süre belirledim. Süreyi seçtikleri müziğin bitimine göre ayarladım .Müzik bittiğinde çalışmalarının aşamaları bitecek şekilde ifade ettim. 1.Aşama Sağ ellerine kırmızı topu alınız ve havaya kaldırınız Sol ellerine de mavi topu alıp havaya kaldırınız 2.Aşama Aynı renkteki topları birleştiriniz 2.Aşama Farklı renkteki topları birleştiriniz 3.Aşama 4 tane mavi topu birleştiriniz ,iki tane kırmızı topu birleştiriniz Bu aşamalarda tek tek toplar sayıldı kaç farklı renk te top olduğu kaç tane top olduğu topların bir arada nasıl durduğu bir kaç öğrenci tarafından ifade etmeleri sağlandı. Aynı renkteki fakat farklı büyüklükteki topların aynı top olmadıklarına dikkat etmeleri sağlanır. Son olarak suyun oluşum modelini somutlaştırmak için birleştirilmiş mavi toplu iki öğrenci , birleştirilmiş iki kırmızı toplu bir öğrenci , sınıf karşısına çıkarılır . .Bu öğrenciler tahtanın sol tarafında tutulur . Güçlü kuvvetli bir öğrenciyi bağı koparacak şekilde yanlarına gider . Güç gösterisi yaparak bağı koparır . Bir başka öğrenci elleriyle tahtanın sağ tarafını işaret ederek topları alıp öğretmene iletir. Öğretmen bağları tekrar su molekülü şeklinde kurar . Model sınıfta sunulur. Sınıf tahtasında oluşturulan etkinlik resmi çizilir. Tahtaya çizilen resimde uygulamadaki toplarla aynı renkte kalem kullanılarak çizim yapılır . Resmin altına moleküllerin formülleri yazılır . Sayma yöntemi ile Elementler sayılır . Kimyasal tepkimeye girenler ve ürünler sezdirilir .Başlangıçtaki moleküllerin değiştiği aynı olmadığı fark edilir . Sonradan oluşan moleküllerin başlangıçtaki aynı toplardan oluştuğu fark ettirilir. Molekül sayısı eşitliğinin olmadığına dikkat çekilir . Molekül eşitliği olabilirdi de diye üstü kapalı ifade edilir. Kimyasal tepkime denklemleri toplama işlemi ile ilişkilendirilir. Sonra sınıftaki tüm mavi ve kırmızı toplarla NaCl modeli oluşturulup etkinlik tamamlanır. Sonuç: Öğrenciler kazanımları yaparak ve yaşayarak edindiler . Merakları malzeme listesini verdiğim anda oluşmaya başladı. Veliler evdeki hazırlık aşamalarında çocukları ile etkili zaman geçirdi. 8.sınıf kimyasal tepkimeler konusuna alt yapı hazırladı.

Keywords: ATOM ,ELEMENT ,MOLEKÜL ,BİLEŞİK

Corresponding Author: SEHER DOLU KARADEMİR

MADDENİN TANECİKLİ YAPISI

SEHER DOLU KARADEMİR, Türkiye, Samsun

ÖZET Sınıf düzeyi: 7 Ünite :4.ünite Saf Madde ve Karışımlar Konu:F.7.4.1.Maddenin tanecikli yapısı F.7.4.2.Saf maddeler Kazanım: F. 7.4.1.4. Çeşitli molekül modelleri oluşturarak sunar Kazanım:F.7.4.2.1.Saf maddeleri element ve bileşik olarak sınıflandırarak örnekler verir. Amaç: Maddenin farklı tanecik modellerini oluşturarak bileşik oluşumunu yakından tanımak. Araç gereçler Farklı büyüklüklerde ve farklı renklerde boyanmış strafor köpük topları.(Bu malzemeyi edinemeyecekler için oyun hamuru zeytin dilimlenmiş peynir elma nohut ceviz fındık kurabiye hamuru pıtrak dikenli önerilerinde bulundum) Kürdan (Kürdan yerine şiş çubuğu ,yapıştırıcı ,ağaç dalı, kulak pamuğu çubuğu malzemelerini önerdiğim de oldu) Özet: Strafor köpükleri 4 mavi 2 kırmızı ve 1 siyah renkte boyamaları için eve ödev verdim. Evde boyayıp sınıfa getirdiler. İlk önce sınıfı serbest bıraktım yaklaşık 20 dakika .Tüm öğrenciler toplarla istedikleri şekilleri yaptılar. Hiç bir açıklamada bulunmadım. Akıllı tahtadan istedikleri müziği açtım. Farklı farklı şekiller figürler yaptılar .Birbirlerinin toplarını birleştirip çok ilginç figür yapmak için uğraştılar .Figürlerine isim koydular .Figürlerini tanıttılar. Figürlerinin nelerden oluştuğunu sordum. Figürlerini nasıl yaptıklarını anlatmalarını istedim . Bir ders saati 40 dakika bitti. İkinci ders Sınıf tahtasına aşama aşama Hangi renk top u kullanarak neler yapmaları gerektiğini yazdım. Bu aşamalar için süre belirledim. Süreyi seçtikleri müziğin bitimine göre ayarladım .Müzik bittiğinde çalışmalarının aşamaları bitecek şekilde ifade ettim. 1.Aşama Sağ ellerine kırmızı topu alınız ve havaya kaldırınız Sol ellerine de mavi topu alıp havaya kaldırınız 2.Aşama Aynı renkteki topları birleştiriniz 2.Aşama Farklı renkteki topları birleştiriniz 3.Aşama 4 tane mavi topu birleştiriniz ,iki tane kırmızı topu birleştiriniz Bu aşamalarda tek tek toplar sayıldı kaç farklı renk te top olduğu kaç tane top olduğu topların bir arada nasıl durduğu bir kaç öğrenci tarafından ifade etmeleri sağlandı. Aynı renkteki fakat farklı büyüklükteki topların aynı top olmadıklarına dikkat etmeleri sağlanır. Son olarak suyun oluşum modelini somutlaştırmak için birleştirilmiş mavi toplu iki öğrenci , birleştirilmiş iki kırmızı toplu bir öğrenci , sınıf karşısına çıkarılır . .Bu öğrenciler tahtanın sol tarafında tutulur . Güçlü kuvvetli bir öğrenciyi bağı koparacak şekilde yanlarına gider . Güç gösterisi yaparak bağı koparır . Bir başka öğrenci elleriyle tahtanın sağ tarafını işaret ederek topları alıp öğretmene iletir. Öğretmen bağları tekrar su molekülü şeklinde kurar . Model sınıfta sunulur. Sınıf tahtasında oluşturulan etkinlik resmi çizilir. Tahtaya çizilen resimde uygulamadaki toplarla aynı renkte kalem kullanılarak çizim yapılır . Resmin altına moleküllerin formülleri yazılır . Sayma yöntemi ile Elementler sayılır . Kimyasal tepkimeye girenler ve ürünler sezdirilir .Başlangıçtaki moleküllerin değiştiği aynı olmadığı fark edilir . Sonradan oluşan moleküllerin başlangıçtaki aynı toplardan oluştuğu fark ettirilir. Molekül sayısı eşitliğinin olmadığına dikkat çekilir . Molekül eşitliği olabilirdi de diye üstü kapalı ifade edilir. Kimyasal tepkime denklemleri toplama işlemi ile ilişkilendirilir. Sonra sınıftaki tüm mavi ve kırmızı toplarla NaCl modeli oluşturulup etkinlik tamamlanır. Sonuç: Öğrenciler kazanımları yaparak ve yaşayarak edindiler . Merakları malzeme listesini verdiğim anda oluşmaya başladı. Veliler evdeki hazırlık aşamalarında çocukları ile etkili zaman geçirdi. 8.sınıf kimyasal tepkimeler konusuna alt yapı hazırladı.

Keywords: ATOM ,ELEMENT ,MOLEKÜL,BİLEŞİK

Corresponding Author: SEHER DOLU KARADEMİR

SPEAK FOR YOUR FUTURE

ASIYE KERT, Türkiye, İstanbul - AYLAL ALTUNDAĞ, Türkiye, İstanbul - DERYA ATAY, Türkiye, İstanbul
FATMA KILIÇ, Türkiye, İstanbul - MERYEM HACIMAN, Türkiye, İstanbul

This study is a part of international project research. The main starting point of the project is the question of how we can ensure that our students, as vocational high school students, become sought-after staff rather than job seekers in the future. We want our students to be aware of the most wanted qualifications in future jobs and to train themselves in this direction. We want our students to learn to search for a new job, having a job interview and 21st-century professions. The Project also intends the students to enhance their language skills. The project timetable is from 1st January to 1 December 2021. The project language is English. Project partners are vocational education teachers from Turkey, Serbia, Italy, Albania, Portugal, Moldova, Croatia and 112 students from these countries. The students have many activities during the project. Students searched and learned about career counseling, future jobs, intellectual and industrial property, preparing and having job interviews, searching jobs, how to write Cvs and letter of intends. With our project, it is thought that our students' awareness of their future careers and their foreign language knowledge will increase. At the end of the project , videos , presentation, CVs and a career guide were prepared .

Keywords: career counseling, vocational orientation, vocational education, searching job, finding job

Corresponding Author: ASIYE KERT

HAYAT İÇİN EVDEYİZ HER DAİM SİZİNLEYİZ

SACIDE GÜLEL, Türkiye, Şanlıurfa - RUKEN IŞIK, Türkiye, Şanlıurfa
HACI MURAT YANMAZ, Türkiye, Şanlıurfa - MEHMET ÇELİK, Türkiye, Şanlıurfa

Bu proje öğretim sürecinde hissedilen “ pandemi sürecinin eğitim-öğretimi olumsuz etkileri” problemini çözmek amacı ile uygulanmıştır. Bu genel problem çerçevesinde Öğrencilerimizin pandemiden dolayı uzun süre evde olmalarından kaynaklanan moral ve motivasyonlarının düşmesi ve okuldan uzaklaşmaları” problemlerine çözümler oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu kapsamda proje ile “Pandemi kuralları kapsamında öğrenciler evlerinde ziyaret edilip öğrencilere küçük hediyeler verildi ve okula tekrar başlayacakları ile ilgili motive edici konuşmalar yapıldı bu şekilde öğrencilerimizin moral ve motivasyonları yükseltilmeye çalışılmıştır. Projede hedeflenen amaca ulaşılması öğrenci, veli ve öğretmen açısından önemli görülmektedir. Proje ile aynı zamanda hayat bilgisi dersi kazanımlarından sosyal bilgiler dersi kazanımlarından ve Türkçe dersi kazanımlarından öğretim sağlanmıştır. Proje Şanlıurfa Karaköprü ilçesinde bulunan anaokulu ve ilkokul düzeyindeki 5-10 yaş aralığındaki öğrencilere uygulanmıştır. Projenin uygulanmasında Emniyet Genel Müdürlüğüne bağlı Toplum Destekli Polisler ,Motosikletli Polisli Timler Amirliği, Sosyal Yardımlaşma ve Dayanışma Vakfı ve İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü iş birliği neticesinde öğrencilere pandemi bilgilendirme broşürü, kırtasiye malzemeleri, kitap ve oyuncak dağıtımı yapılmıştır. Projenin uygulanması sonunda proje başlangıcında ulaşılmak istenen öğrencilerin moral ve motivasyonlarının yükseldiği amacına ulaşılma düzeyini belirlemek için veli görüşmeleri ve gözlem yapılarak istenen amaca ulaşıldığı görülmüştür. Proje sonunda öğrencilerin öğretim programına kazanımlara ulaşma düzeyleri yapılan görüşmeler ile ölçülmüş ve istenen sonuca ulaşıldığı belirlenmiştir. Öğrencilerin diğer kurumlarda çalışan özellikle polisler karşı sevgi ve saygılarının arttığı, yardımlaşma duygularının güçlendiği, zor zamanlar ve durumlar ile baş etmenin yollarını öğrendiği görülmüştür. Pandemi süreci ile uzun süre evde kalmanın bir sonucu olarak yalnız kaldıklarını hisseden öğrencilerimize yalnız olmadıklarını hep yanlarında olduğumuzu hissettirmeye çalıştık. Projenin uygulama sürecinden ve elde edilen sonuçlardan hareketle bu tür projelerin öğrenci ve velilerin okula karşı olumlu bir his duymalarını sağlamaktadır önerilebilir. Anahtar Kavramlar: Pandemi ,Sevgi, Paylaşım,Okul Sevgisi, SONUÇLAR Öğrencilerin pandemiden dolayı uzun süre evde kalmalarından dolayı yaşadıkları korku, umutsuzluk ve yalnızlıklarının giderilmesi için yapılan bu projede öğrencilerimiz ile geçirilen sürede ve sonradan velilerden aldığımız bildirimler üzerine istenilen amaca ulaşıldığı görülmüştür. Başta amaçladığımız öğrencilerimizin hep yanında olduğumuzu gösterme duygusunu her şartlarda pandemiden dolayı evde olmalarına rağmen evlerinde pandemi kuralları göz önünde bulundurularak yapılan ziyarete ile ispatlanmıştır. 1. Öğrencilerle ilgili edinimleriniz Projemiz sonucunda öğrencilerimiz aйдat duygusu gelişmiş. Sosyal sorumluluk duyguları gelişmiştir. Paylaşım ,yardımlaşma sevgi saygı ve hoşgörü gibi değerler eğitimine bağlı kazanımlar elde etmişlerdir. Diğer kurumların bu projede yar alması ile öğrencilerimiz bu kurumları tanımış ve faaliyetleri hakkında bilgi sahibi oldular. Bu kurumlar hakkında olumlu bir tutum geliştirdiler 2. Yaygınlaştırma ile ilgili edinimleriniz. Bu projemizden sonra bazı okullarda öğrencilerini evlerinde ziyaret etmişlerdir. 3. Görünürlükle ilgili edinimleriniz. Proje boyunca yapılan çalışmalar Karaköprü İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü web sitesi ve twitter da haber yapılmıştır. Emniyet Genel Müdürlüğüne bağlı Toplum Destekli Polisler, Motosikletli Polisli Timler Amirliği, Sosyal Yardımlaşma ve Dayanışma Vakfı tarafından haber yapılmıştır 4. Mesleki gelişim Projede görev alan öğretmenlerimiz öğretmenliğin sadece okulda değil hayatlarının her yerinde olduğunu deneyimlemiş oldular. Mesaisi olmayan belli bir saatle bitmeyen ve ömür boyu süren bir günülbağı olduğunu görmüş oldular. 5. Ödüller Bir sosyal sorumluluk projesi olan projemiz en büyük ödül olan öğrencilerimizin parlayan gözleri ve gülüşlerini almıştır. Öneriler Hızla gelişen ve değişen dünyamızda insanların en büyük sorununun giderek yalnızlaşması ve paylaşımının azalmasıdır. Bu dönemde çocuklarımıza kazandırabileceğimiz

Keywords: Pandemi,paylaşım, sosyal sorumluluk,sevgi,okul

Corresponding Author: SACIDE GÜLEL

DİJİTALLEŞME ÇAĞINDA UZAKTAN EĞİTİM MATERYALİ OLUŞTURMA VE SUNMA

SACİDE GÜLEL, Türkiye, Şanlıurfa - SELMAN KAHRAMAN, Türkiye, Şanlıurfa
HACI MURAT YANMAZ, Türkiye, Şanlıurfa

Özet Dijitalleşmenin eğitim öğretim alanında kullanımı özellikle 2000'li yıllardan sonra giderek artmış ve Ülkeler de buna bağlı olarak çeşitli dijital alt yapılar oluşturarak eğitim öğretim faaliyetlerini günün şartlarına göre vermeye başlamıştır. Bu konuda ülkemizde de MEBBİS ve EBA gibi dijital platformlar oluşturmuş ve günün şartlarına paralel olarak kurumu ve kurum elemanlarını geliştirmeye çalışmıştır. Bununla beraber her ne kadar bu çalışmalar bir plan dahilinde sürdürülerek eğitimcilerin bu alandaki eksiklerini zaman içinde gidermeyi hedeflese de pandemi ile birlikte bütün dünya da olduğu gibi ülkemizde de okullar kapanmış ve eğitim öğretim faaliyeti dijital ortamda verilmeye başlanmıştır. Böylece eğitimcilerimizin ve dijital alt yapıdaki eksiklerin ortaya çıkması ile eğitim öğretim faaliyetlerinde aksamalar yaşanması dijital okur yazarlık ve materyal oluşturma eksikliğimiz ortaya çıkmıştır. Pandemi sürecinde bütün ülkelerde olduğu gibi ülkemizin de hazırlıksız yakalanması eğitim öğretim faaliyetlerinin kesintiye uğraması ve bakanlığımızın dijital platformlarının yetersiz kalması eğitimcilerimizin dijital araç gereç kullanımının yetersiz olması gibi nedenler projemizin temel hedefleri ve amaçlarının ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu kapsamda öğretmenlerimize daha iyi dijital araçları kullanmalarını sağlamak amacı ile bu proje hazırlanmış ve Karacadağ Kalkınma Ajansı Destekli bir eğitim düzenlenmiştir. Eğitime katılan 71 öğretmen ve idarecilerden çok olumlu sonuçlar alınmış ve aynı projeleri istediklerini vurgulamışlardır. Giriş Pandemi süreci ile birlikte bütün dünyada olduğu gibi ülkemizde de resmi ve özel kuruluşlarının tamamına yakını faaliyetlerini dijital alanlarda vermeye başlamışlardır. Bunların basında da eğitim öğretim faaliyetleri gelmektedir. Dünyanın bütün ülkelerinde en gelişmiş ve yeni eğitim metotları kullanan ülkeleri de dahil olmak üzere geri kalmış ülkelerde de eğitim öğretim okul dediğimiz ve yüz yüze eğitim öğretim yapılan alanlarda yapılmaktadır. Bundan dolayı genellikle öğretmen ve öğrencilerin birlikte ve etkili eğitimin gerçekleştiği bu alanlar pandemi dönemiyle kapanmış ve dijital ortamlardan eğitim öğretim faaliyetleri verilmeye başlanmıştır. BM göre dünyada pandemi ile birlikte bir milyardan fazla öğrenci dijital ortamda eğitim öğretim faaliyetlerini gerçekleştirmektedir. AB ülkelerin scoholnet raporuna göre üye ülkelerde dijital platformlar hiç olmadığı kadar yoğun bir şekilde kullanılmakta ve eğitim öğretim faaliyeti buradan gerçekleştirilmeye çalışılmaktadır. Yine bu rapora göre AB ülkelerinin öğretmenlerinin sadece %30 dijital eğitim araçlarını iyi kullanabilmektedir ki bu da en iyi ihtimal olarak görülmektedir. Dijitalleşme teknik ve teknolojik bir konu olduğu için bu alanda gerekli eğitimi almayan kişiler ne yazık ki kendi kendilerine bunu öğrenecek durumda değildir. Çünkü farklı bir dili olan dijitalleşmenin öğrenilmesi için teknik olarak bunu kullanabilenlerin size öğretmesi ve bunun nasıl kullanılması gerektiğini ortaya koyması gerekmektedir. Bundan dolayı projemiz ile teknik alandaki bu eğitimleri vererek eğitimcilerimizin bu alandaki eksikliklerini gidereceğiz ve teknik eğitim alan bu eğitimcilerimiz bu alandaki hem gelişmeleri hem de mesleki gelişimlerini artırarak eğitim öğretim faaliyetlerinin kalitesini de artırmış olacaklardır. Projemizin temel hedefi teknik bir konu olduğu için tamamıyla teknik destek kapsamında yer almakta ve bu desteğe şiddetle ihtiyaç duymaktadır. Projemizin temel hedefi eğitim öğretim faaliyeti içinde yer alan bütün paydaşların temel sayıltıdır. Yani bu sadece öğretmen ve öğrencilerin öğrenmesi gerek bir konu değil aynı zamanda artık bütün ailelerin çocuk gelişiminde dijitalleşme kavramının farkına varması ve bunu yararlı bir şekilde gelişiminde kullanmalarını gerekmektedir. Bizde projemiz ile teknik alandaki gelişimleri eğitimcilerimize aktardığımızda dijital alanda eksik olan kurumlarımız hem kalifiyeli yani yetişmiş eğitimciler kazanacaktır. Hem de bu alandaki eksiklerini kapatarak şirketlerden ya da kurumlardan mali bir şekilde alacakları eğitimleri, teknik destek kurslarını artık kendi okullarında kurumlarında kendileri verebilecek duruma gelecek ve okulun bütçesine yani katma değere büyük bir katkı sağlayarak bu alanda yapılan mali harcamaların eğitim öğretim diğer alanlarında kullanılması sağlanmış olacaktır. Her ne kadar kısa vade de bu dolaylı bir şekilde gerçekleşecek olursa uzun vade de sürdürülebilir bir katma değer sağlayacak ve bu alandaki mali külfet ortadan kaldırılarak okullarımızın ve kurumlarımızın eğitim öğretim için farklı projeler üretmesine ve öğrencilerimizin zeka alanlarını geliştirmeye harcanacaktır. Kurumlarımızın kendi kendine yeten ve üreten kurumlar olması aynı zamanda üretmek kurumlarımızın gelişimine de katkı sağlayacaktır. Yol gösterici ve gelişimi yaygınlaştırıcı bir yapıda olacak olan eğitim kurumlarıdır. Bilimsel verileri kullanarak teknolojik alt yapı oluşturacak olan yine eğitim kurumlarıdır. Kurumlarımızda teknik eleman yetişmesi demek diğer kurumlarımızın da dolaylı olarak katma

değer oranlarının artması anlamına gelmesi demektir. Projemiz ile Karaköprü ilçe Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı 71 okulda bulunan öğretmen ve idarecilerimize dijitalleşme konusunda Aksaray üniversitesinde çalışmak olan deneyimli bir kişi tarafından eğitim verilmiştir. Birinci amacımız olan her okuldan bir kişiye bu konuda eğitim vererek etkin hale getirmektir Kuramsal Çerçeve Günümüzde bilginin çokluğu, artış hızı ve çeşitliliği dolayısıyla, sürekli öğrenme ihtiyacı artmaktadır. Öğretim sürecinde kullanılan araç-gereç ve yaklaşımlar bu ihtiyaçlardaki değişimi desteklerken, öğretmen ve öğrenci rolleri de bu doğrultuda farklılaşmaktadır. Ertmer ve Newby (2013), günümüz öğrenme sürecini etkileyen ve geçmişte daha az yaygın olan büyük değişiklikleri şu şekilde sıralamaktadır: İnternet'in ve web 2.0 araçlarının kullanılması, önceki nesillerden farklı düşünen ve öğrenen yeni "tür" öğrencilerin yaygınlaşması ve yeni öğretim yöntemlerinin benimsenmesi. Farklı düşünen ve öğrenen yeni tür olarak görülen günümüz öğrencileri dijital yerliler (Prensky, 2001), Net kuşağı (Tapscott, 1998), milenyum öğrenenleri (Oblinger & Oblinger, 2005) gibi farklı isimlendirmelerle anılmakta ve benzer özellikleri ifade etmektedir. En belirgin özellikleri de teknolojiyi iletişim amaçlı yaygın kullanımları ve bunun da belirli noktalarda teknoloji uzmanlığı getirmesidir (Oblinger & Oblinger, 2005; Prensky, 2001; Tapscott, 1998). Tüm hayatlarını bilgisayar, cep telefonları ve benzer dijital cihazlarla geçiren bu neslin düşünme ve bilgiyi işleme süreçlerini, doğumlarından itibaren hayatlarını dijital cihazlarla geçirmemiş, bu teknolojilerle sonradan tanışmış olan bireylerinkinden farklı kılmaktadır (Prensky, 2001). Prensky (2001)'e göre düşünme ve bilgi işleme süreçlerinde farklılık olan bu iki grubun öğrenme ile ilgili görüşlerinde de farklılıklar vardır. Dijital öğrenenlere göre yapmak bilmekten daha önemlidir, bu da eldeki görevin daha derin ve daha özgün bir şekilde anlaşılmasını sağlar (Ertmer & Newby, 2013). Buradan hareketle yeni toplumda öğrencilerin farklı öğrenme ihtiyacına sahip, teknolojiye yatkın, öğrenme süreçlerini sorgulayan, farkındalığı yüksek, bilgi üretici bireyler olduğu söylenebilir. Eğitimde dijital dönüşüm gerçekleşirken, farkındalığı artan bireylerin kendi öğrenme sorumluluklarını daha fazla üstlenecekleri ve bağımsız öğrenmenin ön planda tutulduğu düşünüldüğü bu süreçte öğretmenlerin görev ve mesleki anlamda dönüşümü de kaçınılmazdır. Robertson (2020)'in vurguladığı gibi 21. yüzyılın öğrencileriyle meşgul olan öğretmenler onların ihtiyaçlarını karşılamak için öğretim stratejisinde ve pedagojik düşüncelerinde değişiklikler yaparak, öğretim sürecinde dijital öğrenci merkezli uygulamalara yer vermeleri gerekmektedir. Öğretmenin öğreten ve her şeyi bilen kişi olma noktasından daha çok, öğrenen için bir danışman, yol gösteren, mentor rolüne doğru dönüşümü gerçekleşmektedir. Bu sayılanlar Balay (2004)'in da vurguladığı gibi öğretmenin değişimidir ve öğretmenin küreselleşen dünyada rolünün değişimini içermekte ve bu role hazırlanmayı gerektirmektedir. Bilgi toplumundan akıllı topluma geçişin konuşulduğu bu günlerde, hayatın her safhasında gerçekleşen dijitalleşmeden bahsedilmektedir. Bu yeni dijital çağda, günlük hayatımızdaki teknolojik değişimlerin insan hayatı üzerindeki etkilerinin farkına varılmasıyla beraber, eğitim ortamlarında da önemli dönüşümlerin yaşanması kaçınılmaz hâle gelmiştir (Kocaman-Karoğlu, Bal-Çetinkaya, & Çimşir, 2020) Proje Hakkında Projemizin dijital araç gereç kullanılması ve dijital materyal üretilmesi temel hedeflerimizdi. Günümüzde dijitalleşmenin kullanılmadığı alan hemen hemen yok denecek kadar azdır. Bununla beraber bu alandaki gelişmelerin hızlı bir şekilde gelişmesi ve yaygınlaşması eğitimcilerimizin bu alandaki gelişmeleri mutlak süratle öğrenmesi ve uygulamasını zorunlu kılmıştır. Projemizin uygulanması ile birlikte eğitimcilerimizin bu alanda elde edecekleri gelişimleri ile birlikte hem teknolojik gelişimi takip edebilme hem de dijital okuryazarlıklarının artması hem de mesleklerinde daha da kendilerini geliştirmelerini sağladı. Bununla beraber eğitimcilerimiz bu alandaki gelişmeleri okullarındaki diğer eğitimcilere de aktararak projemizin temel hedeflerini de yaygınlaştırarak. Geleceğin dijital gelişimini şimdiden meslektaşlarının öğrenmesini sağladık. Aynı zamanda eğitimcilerimiz bu alandaki gelişmelerini alanlarında kullanacak ve bunları öğrencilerine de aktaracaklar. Gelişimlerinin kritik döneminde olan öğrencilerimizde dijitalleşme alanındaki gelişmeleri yakalamış olacaklardır. Yine velilerimizde dijital alandaki yeni durumla eğitimcilerimizle sürekli iletişim halinde oldukları için onlarda bundan etkilenen ve onlarda dijitalleşme alanında kendilerini geliştirme durumuna geleceklerdir. Kurumlarımızdaki bu gelişmeler diğer kurumları da etkileyecek ve onlarda pandeminin ortaya çıkardığı gerçeği yani dijitalleşme ve bu alandaki gelişmeleri personellerine aktarmak durumunda kalacaklardır. Buna öncülük edecek olan yine eğitim kurumlarıdır. Projemiz Karaköprü İlçesinde bulunan 6 Anaokulu, 24 İlkokul, 24 Ortaokul, 4 Özel Eğitim Okulu ve 21 ortaöğretim okulunda bulunan öğretmen ve okul idarecilerine eğitim verildi. Projemizin ortağı değil de destekleyicisi Karacadağ Kalkınma Ajansıdır. Sonuçlar Projemizin beklenen ilk ve en etkili sonucu eğitimcilerimizin dijital araç gereç kullanımını ve materyal oluşturmanın öğrenilmesi, sunulması ve aktarılmasının ortaya çıkmasıydı. Eğitim sırasında öğretmenlerimizin materyal oluşturabildiği gözlemlendi. Kriz döneminde etkili bir öğrenme için şuanda eğitim öğretim alanındaki en büyük eksiklik bunların eğitimcilerimiz tarafından sunulmaması ve üretilmemesiydi. Şuan itibari ile bütün eğitim kurumları uzaktan eğitim faaliyetlerini

gerçekleştirmekte ve herkes bu durumun yarattığı eksikliği ortadan kaldırmak için dijital araç gereç kullanımı ile materyal oluşturmak için neler yapılabilir tartışmaktadır. B u Proje ile eğitimcilerimizin bu eksikliklerini gidererek mesleki bilgi ve becerilerini geliştirmiş olduk. Yüksek oranda eğitim öğretim kazanımlarını sağlayarak pandemi sonrası da dijital araç gereçleri okullarımızda daha fazla kullanarak günün şartlarına uygun eğitim öğretim elemanı da yetiştirmiş olduk. Aynı zamanda okullarımızın eğitim öğretim dijital alt yapısı da geliştiği için bu dijital araçları daha da aktif kullanılmış da olacak ve yüksek oranda öğrenmeleri sağlayarak öğrencilerimizin başarısını da arttırmış olacağız. Böylece bu durum eğitim kalitemizi artıracak ve ilçemize gelen eğitimcilerimizde bu Eğitim ikliminden olumlu etkilenerek kendilerini geliştirecek ve ülkemizin başka bir iline gittikleri zaman bu iklimi oraya da taşıyarak ülkemiz eğitimine de büyük bir katkı da sunmuş olacağız Öğrencilerle İlgili Edinimler Öğretmenlerimizin aldığı bu eğitimden sonra öğrencilerimize daha etkili ders işlemleri dijital sunumlar ile dersleri daha etkili katılmaları sağlanmıştır. Öğrencilerimizin derslerde yaparak yaşayarak kendisi yeni etkinlikler oluşturarak katılım sağladığı için daha etkili bir öğrenme sağlamış oldular. Öğrencilerimiz dersleri daha severek katılım sağlamış olup ilgilerinin arttığı görülmüştür Yaygınlaştırma Proje faaliyetleri Karaköprü İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü web sitesinde haber yapılarak ,okul web siteleri ve sosyal medya kanalları kullanılarak duyurulmuştur. Karaköprü İlçesinde bulunan 71 kuruma üst yazı yazılarak proje hakkında bilgilendirme yapılmıştır.Kurs sonucunda Sertifika töreni gerçekleştirilmiştir. İlçe Milli Eğitim Müdürümüz ve İlçe Şube Müdürümüz yapılan sertifika törenlerine katılım sağlamışlardır. Görünürlük Proje boyunca yapılan çalışmalar Karaköprü İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü web sitesinde haber yapılmıştır. İlçe Milli Eğitim Müdürümüz ve İlçe Şube Müdürümüz yapılan sertifika törenlerine katılım sağlamışlardır. Proje ile ilgili kurlangıçlar ve diğer görünürlük malzemeleri yapılarak kursun verildiği salonlara asılmıştır. Mesleki Gelişim Projenin öğretmenlerin mesleki gelişimine, web2.0 araçlarını tanıma ve uygulamaları açısından fayda sağladığı düşünülmektedir. Öğretmenler afiş, poster hazırlama, ebook ve blogger kullanma, video birleştirme, webinar yönetme Dersler ve Etkinlikler için İnfografik – Poster Tasarımı Online Sınav – Test Oluşturma: Plickers, Socrative Dersler ve Etkinlikler için Afiş, İnfografik, Poster Tasarımı:, Piktochart Blog, Web Sayfası Oluşturma Canva, Weebly,Google Araçları: Anket Oluşturma, Veri toplama, Çevrimiçi belge oluşturma ve düzenleme, bulut bilişim Google Forms, Docs, Fotoğraflar & Drive Etkili Video – Animasyon içerik hazırlama QR Kod ile Mobil öğrenme Çevrimiçi Depolama & Dosya Paylaşımı: Dropbox Canlı Ders, Toplantı: Hangouts Edmodo Oyunlaştırma Temelli Bilgi Yarışması Uygulamaları Ters Yüz Öğrenme Ders Yönetimi: Edpuzzle Kahoot, Google Araçları: Anket Oluşturma, Wordart Çevrimiçi Depolama & Dosya Paylaşımı Sanal Sınıf ve Ders Yönetimi: Coursera,Kavram Haritaları Hazırlama: MindMeister Animaker , Quizizz, Unitag Crossword Labs Dijital Bulmaca Oluşturma gibi birçok web2.0 aracını öğrenme fırsatı bulmuşlardır. Proje öğretmenlerin mesleki gelişiminde yeni öğretim yöntem, teknik ve araçlarını kullanma becerisinin gelişimine katkı sağladı Ödüller Projemiz Karacadağ Kalkınma Destekli bir teknik eğitim desteğidir. Mali bir kaynak sağlanmış olup bu çerçevede öğretmenlere eğitim verilmiştir. Öneriler Projemizi elde ettiğimiz sonuçlara bakıldığında özellikle öğrenciler için yararlı olacağını görülmektedir. Öğretmenlerimizin bu konuda ne kadar istekli ve gayretli oldukları ayrıca proje uygulama sırasında görülmüştür. Öğretmenlerimizin aldığı bu eğitimi okullarında daha etkili uygulayabilmeleri ve okuldaki diğer personele öğretebilmeleri için imkân sağlanması gerekmektedir. Bu imkanlar için gerekli önlemlerin alınması gerekir. Aynı projeyi bir daha yazacak olursak verilen eğitim süresini daha uzun tutardık. Verilen eğitimin ne kadar talep edildiği görüldüğünde verilen gün sayısının daha uzun olması önerilebilir. Okullarımızdan gelen talebe bakıldığında bu kursa daha çok ihtiyacı olan personelin olduğu görülmüştür. Bu personel için yeni eğitimler düzenlenebilir. Kaynakça Balay, R. (2004). Küreselleşme, bilgi toplumu ve eğitim. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 61-82. Ertmer, P., & Newby, T. (2013). Behaviorism, cognitivism, and constructivism: Connecting yesterday theories to today's contexts. Performance Improvement Quarterly, 65-71. Kocaman-Karoğlu A,Bal-Çetinkaya,K &Çimşir,E (2020). Üniversite Araştırmaları Dergisi, Aralık 2020, Cilt 3, Sayı 3, Sayfa: 147-158. Journal of University Research, December 2020, Volume 3, Issue 3, Page: 147-158 Oblinger, D., & Oblinger, J. (2005). Educating the net generation. Retrieved from <https://www.educause.edu/ir/library/PDF/pub7101.PDF> Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. On the Horizon, 1-6. Robertson, S. (2020). Digital pedagogy for the 21st century educator. Handbook of Research on Innovative Pedagogies and Best Practices in Teacher Education (ss. 258-275). IGI Global. Tapscott, D. (1998). Growing up digital: The rise of the net generation. Toronto: McGraw- Hill.

Keywords: dijitalleşme,teknoloji,web2 araçları,uzaktan eğitim,materyal oluşturma

Corresponding Author: SACIDE GÜLEL

DİJİTALLEŞME ÇAĞINDA UZAKTAN EĞİTİM MATERYALİ OLUŞTURMA VE SUNMA

SACİDE GÜLEL, Türkiye, Şanlıurfa - SELMAN KAHRAMAN, Türkiye, Şanlıurfa
HACI MURAT YANMAZ, Türkiye, Şanlıurfa - ŞEHMUS HARE, Türkiye, Şanlıurfa - HİKMET ÖNCÜL, Türkiye, Şanlıurfa

Özet Dijitalleşmenin eğitim öğretim alanında kullanımı özellikle 2000'li yıllardan sonra giderek artmış ve Ülkeler de buna bağlı olarak çeşitli dijital alt yapılar oluşturarak eğitim öğretim faaliyetlerini günün şartlarına göre vermeye başlamıştır. Bu konuda ülkemizde de MEBBİS ve EBA gibi dijital platformlar oluşturmuş ve günün şartlarına paralel olarak kurumu ve kurum elemanlarını geliştirmeye çalışmıştır. Bununla beraber her ne kadar bu çalışmalar bir plan dahilinde sürdürülerek eğitimcilerin bu alandaki eksiklerini zaman içinde gidermeyi hedeflese de pandemi ile birlikte bütün dünya da olduğu gibi ülkemizde de okullar kapanmış ve eğitim öğretim faaliyeti dijital ortamda verilmeye başlanmıştır. Böylece eğitimcilerimizin ve dijital alt yapıdaki eksiklerin ortaya çıkması ile eğitim öğretim faaliyetlerinde aksamalar yaşanması dijital okur yazarlık ve materyal oluşturma eksikliğimiz ortaya çıkmıştır. Pandemi sürecinde bütün ülkelerde olduğu gibi ülkemizin de hazırlıksız yakalanması eğitim öğretim faaliyetlerinin kesintiye uğraması ve bakanlığımızın dijital platformlarının yetersiz kalması eğitimcilerimizin dijital araç gereç kullanımının yetersiz olması gibi nedenler projemizin temel hedefleri ve amaçlarının ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu kapsamda öğretmenlerimize daha iyi dijital araçları kullanmalarını sağlamak amacı ile bu proje hazırlanmış ve Karacadağ Kalkınma Ajansı Destekli bir eğitim düzenlenmiştir. Eğitime katılan 71 öğretmen ve idarecilerden çok olumlu sonuçlar alınmış ve aynı projeleri istediklerini vurgulamışlardır. Giriş Pandemi süreci ile birlikte bütün dünyada olduğu gibi ülkemizde de resmi ve özel kuruluşlarının tamamına yakını faaliyetlerini dijital alanlarda vermeye başlamışlardır. Bunların basında da eğitim öğretim faaliyetleri gelmektedir. Dünyanın bütün ülkelerinde en gelişmiş ve yeni eğitim metotları kullanan ülkeleri de dahil olmak üzere geri kalmış ülkelerde de eğitim öğretim okul dediğimiz ve yüz yüze eğitim öğretim yapılan alanlarda yapılmaktadır. Bundan dolayı genellikle öğretmen ve öğrencilerin birlikte ve etkili eğitimin gerçekleştiği bu alanlar pandemi dönemiyle kapanmış ve dijital ortamlardan eğitim öğretim faaliyetleri verilmeye başlanmıştır. BM göre dünyada pandemi ile birlikte bir milyardan fazla öğrenci dijital ortamda eğitim öğretim faaliyetlerini gerçekleştirmektedir. AB ülkelerin scoholnet raporuna göre üye ülkelerde dijital platformlar hiç olmadığı kadar yoğun bir şekilde kullanılmakta ve eğitim öğretim faaliyeti buradan gerçekleştirilmeye çalışılmaktadır. Yine bu rapora göre AB ülkelerinin öğretmenlerinin sadece %30 dijital eğitim araçlarını iyi kullanabilmektedir ki bu da en iyi ihtimal olarak görülmektedir. Dijitalleşme teknik ve teknolojik bir konu olduğu için bu alanda gerekli eğitimi almayan kişiler ne yazık ki kendi kendilerine bunu öğrenecek durumda değildirler. Çünkü farklı bir dili olan dijitalleşmenin öğrenilmesi için teknik olarak bunu kullanabilenlerin size öğretmesi ve bunun nasıl kullanılması gerektiğini ortaya koyması gerekmektedir. Bundan dolayı projemiz ile teknik alandaki bu eğitimleri vererek eğitimcilerimizin bu alandaki eksikliklerini gidereceğiz ve teknik eğitim alan bu eğitimcilerimiz bu alandaki hem gelişmeleri hem de mesleki gelişimlerini artırarak eğitim öğretim faaliyetlerinin kalitesini de artırmış olacaklardır. Projemizin temel hedefi teknik bir konu olduğu için tamamıyla teknik destek kapsamında yer almakta ve bu desteğe şiddetle ihtiyaç duymaktadır. Projemizin temel hedefi eğitim öğretim faaliyeti içinde yer alan bütün paydaşların temel sayıltıdır. Yani bu sadece öğretmen ve öğrencilerin öğrenmesi gerek bir konu değil aynı zamanda artık bütün ailelerin çocuk gelişiminde dijitalleşme kavramının farkına varması ve bunu yararlı bir şekilde gelişiminde kullanmalarını gerekmektedir. Bizde projemiz ile teknik alandaki gelişimleri eğitimcilerimize aktardığımızda dijital alanda eksik olan kurumlarımız hem kalifiyeli yani yetişmiş eğitimciler kazanacaktır. Hem de bu alandaki eksiklerini kapatarak şirketlerden ya da kurumlardan mali bir şekilde alacakları eğitimleri, teknik destek kurslarını artık kendi okullarında kurumlarında kendileri verebilecek duruma gelecek ve okulun bütçesine yani katma değere büyük bir katkı sağlayarak bu alanda yapılan mali harcamaların eğitim öğretim diğer alanlarında kullanılması sağlanmış olacaktır. Her ne kadar kısa vade de bu dolaylı bir şekilde gerçekleşecek olursa uzun vade de sürdürülebilir bir katma değer sağlayacak ve bu alandaki mali külfet ortadan kaldırılarak okullarımızın ve kurumlarımızın eğitim öğretim için farklı projeler üretmesine ve öğrencilerimizin zeka alanlarını geliştirmeye harcanacaktır. Kurumlarımızın kendi kendine yeten ve üreten kurumlar olması aynı zamanda üretmek kurumlarımızın gelişimine de katkı sağlayacaktır. Yol gösterici ve gelişimi yaygınlaştıracı bir yapıda olacak olan eğitim kurumlarıdır. Bilimsel verileri kullanarak teknolojik alt yapı oluşturacak olan yine eğitim kurumlarıdır. Kurumlarımızda teknik eleman yetişmesi demek diğer kurumlarımızın da dolaylı olarak katma

değer oranlarının artması anlamına gelmesi demektir. Projemiz ile Karaköprü ilçe Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı 71 okulda bulunan öğretmen ve idarecilerimize dijitalleşme konusunda Aksaray üniversitesinde çalışmak olan deneyimli bir kişi tarafından eğitim verilmiştir. Birinci amacımız olan her okuldan bir kişiye bu konuda eğitim vererek etkin hale getirmektir Kuramsal Çerçeve Günümüzde bilginin çokluğu, artış hızı ve çeşitliliği dolayısıyla, sürekli öğrenme ihtiyacı artmaktadır. Öğretim sürecinde kullanılan araç-gereç ve yaklaşımlar bu ihtiyaçlardaki değişimi desteklerken, öğretmen ve öğrenci rolleri de bu doğrultuda farklılaşmaktadır. Ertmer ve Newby (2013), günümüz öğrenme sürecini etkileyen ve geçmişte daha az yaygın olan büyük değişiklikleri şu şekilde sıralamaktadır: İnternet'in ve web 2.0 araçlarının kullanılması, önceki nesillerden farklı düşünen ve öğrenen yeni "tür" öğrencilerin yaygınlaşması ve yeni öğretim yöntemlerinin benimsenmesi. Farklı düşünen ve öğrenen yeni tür olarak görülen günümüz öğrencileri dijital yerliler (Prensky, 2001), Net kuşağı (Tapscott, 1998), milenyum öğrenenleri (Oblinger & Oblinger, 2005) gibi farklı isimlendirmelerle anılmakta ve benzer özellikleri ifade etmektedir. En belirgin özellikleri de teknolojiyi iletişim amaçlı yaygın kullanımları ve bunun da belirli noktalarda teknoloji uzmanlığı getirmesidir (Oblinger & Oblinger, 2005; Prensky, 2001; Tapscott, 1998). Tüm hayatlarını bilgisayar, cep telefonları ve benzer dijital cihazlarla geçiren bu neslin düşünme ve bilgiyi işleme süreçlerini, doğumlarından itibaren hayatlarını dijital cihazlarla geçirmemiş, bu teknolojilerle sonradan tanışmış olan bireylerinkinden farklı kılmaktadır (Prensky, 2001). Prensky (2001)'e göre düşünme ve bilgi işleme süreçlerinde farklılık olan bu iki grubun öğrenme ile ilgili görüşlerinde de farklılıklar vardır. Dijital öğrenenlere göre yapmak bilmekten daha önemlidir, bu da eldeki görevin daha derin ve daha özgün bir şekilde anlaşılmasını sağlar (Ertmer & Newby, 2013). Buradan hareketle yeni toplumda öğrencilerin farklı öğrenme ihtiyacına sahip, teknolojiye yatkın, öğrenme süreçlerini sorgulayan, farkındalığı yüksek, bilgi üretici bireyler olduğu söylenebilir. Eğitimde dijital dönüşüm gerçekleşirken, farkındalığı artan bireylerin kendi öğrenme sorumluluklarını daha fazla üstlenecekleri ve bağımsız öğrenmenin ön planda tutulduğu düşünüldüğü bu süreçte öğretmenlerin görev ve mesleki anlamda dönüşümü de kaçınılmazdır. Robertson (2020)'in vurguladığı gibi 21. yüzyılın öğrencileriyle meşgul olan öğretmenler onların ihtiyaçlarını karşılamak için öğretim stratejisinde ve pedagojik düşüncelerinde değişiklikler yaparak, öğretim sürecinde dijital öğrenci merkezli uygulamalara yer vermeleri gerekmektedir. Öğretmenin öğreten ve her şeyi bilen kişi olma noktasından daha çok, öğrenen için bir danışman, yol gösteren, mentor rolüne doğru dönüşümü gerçekleşmektedir. Bu sayılanlar Balay (2004)'in da vurguladığı gibi öğretmenin değişimidir ve öğretmenin küreselleşen dünyada rolünün değişimini içermekte ve bu role hazırlanmayı gerektirmektedir. Bilgi toplumundan akıllı topluma geçişin konuşulduğu bu günlerde, hayatın her safhasında gerçekleşen dijitalleşmeden bahsedilmektedir. Bu yeni dijital çağda, günlük hayatımızdaki teknolojik değişimlerin insan hayatı üzerindeki etkilerinin farkına varılmasıyla beraber, eğitim ortamlarında da önemli dönüşümlerin yaşanması kaçınılmaz hâle gelmiştir (Kocaman-Karoğlu, Bal-Çetinkaya, & Çimşir, 2020) Proje Hakkında Projemizin dijital araç gereç kullanılması ve dijital materyal üretilmesi temel hedeflerimizdi. Günümüzde dijitalleşmenin kullanılmadığı alan hemen hemen yok denecek kadar azdır. Bununla beraber bu alandaki gelişmelerin hızlı bir şekilde gelişmesi ve yaygınlaşması eğitimcilerimizin bu alandaki gelişmeleri mutlak süratle öğrenmesi ve uygulamasını zorunlu kılmıştır. Projemizin uygulanması ile birlikte eğitimcilerimizin bu alanda elde edecekleri gelişimleri ile birlikte hem teknolojik gelişimi takip edebilme hem de dijital okuryazarlıklarının artması hem de mesleklerinde daha da kendilerini geliştirmelerini sağladı. Bununla beraber eğitimcilerimiz bu alandaki gelişmeleri okullarındaki diğer eğitimcilere de aktararak projemizin temel hedeflerini de yaygınlaştırarak. Geleceğin dijital gelişimini şimdiden meslektaşlarının öğrenmesini sağladık. Aynı zamanda eğitimcilerimiz bu alandaki gelişmelerini alanlarında kullanacak ve bunları öğrencilerine de aktaracaklar. Gelişimlerinin kritik döneminde olan öğrencilerimizde dijitalleşme alanındaki gelişmeleri yakalamış olacaklardır. Yine velilerimizde dijital alandaki yeni durumla eğitimcilerimizle sürekli iletişim halinde oldukları için onlarda bundan etkilenen ve onlarda dijitalleşme alanında kendilerini geliştirme durumuna geleceklerdir. Kurumlarımızdaki bu gelişmeler diğer kurumları da etkileyecek ve onlarda pandeminin ortaya çıkardığı gerçeği yani dijitalleşme ve bu alandaki gelişmeleri personellerine aktarmak durumunda kalacaklardır. Buna öncülük edecek olan yine eğitim kurumlarıdır. Projemiz Karaköprü İlçesinde bulunan 6 Anaokulu, 24 İlkokul, 24 Ortaokul, 4 Özel Eğitim Okulu ve 21 ortaöğretim okulunda bulunan öğretmen ve okul idarecilerine eğitim verildi. Projemizin ortağı değil de destekleyicisi Karacadağ Kalkınma Ajansıdır. Sonuçlar Projemizin beklenen ilk ve en etkili sonucu eğitimcilerimizin dijital araç gereç kullanımını ve materyal oluşturmanın öğrenilmesi, sunulması ve aktarılmasının ortaya çıkmasıydı. Eğitim sırasında öğretmenlerimizin materyal oluşturabildiği gözlemlendi. Kriz döneminde etkili bir öğrenme için şuanda eğitim öğretim alanındaki en büyük eksiklik bunların eğitimcilerimiz tarafından sunulmaması ve üretilmemesiydi. Şuan itibari ile bütün eğitim kurumları uzaktan eğitim faaliyetlerini

gerçekleştirmekte ve herkes bu durumun yarattığı eksikliği ortadan kaldırmak için dijital araç gereç kullanımı ile materyal oluşturmak için neler yapılabilir tartışmaktadır. B u Proje ile eğitimcilerimizin bu eksikliklerini gidererek mesleki bilgi ve becerilerini geliştirmiş olduk. Yüksek oranda eğitim öğretim kazanımlarını sağlayarak pandemi sonrası da dijital araç gereçleri okullarımızda daha fazla kullanarak günün şartlarına uygun eğitim öğretim elemanı da yetiştirmiş olduk. Aynı zamanda okullarımızın eğitim öğretim dijital alt yapısı da geliştiği için bu dijital araçları daha da aktif kullanılmış da olacak ve yüksek oranda öğrenmeleri sağlayarak öğrencilerimizin başarısını da arttırmış olacağız. Böylece bu durum eğitim kalitemizi artıracak ve ilçemize gelen eğitimcilerimizde bu Eğitim ikliminden olumlu etkilenerek kendilerini geliştirecek ve ülkemizin başka bir iline gittikleri zaman bu iklimi oraya da taşıyarak ülkemiz eğitimine de büyük bir katkı da sunmuş olacağız Öğrencilerle İlgili Edinimler Öğretmenlerimizin aldığı bu eğitimden sonra öğrencilerimize daha etkili ders işlemleri dijital sunumlar ile dersleri daha etkili katılmaları sağlanmıştır. Öğrencilerimizin derslerde yaparak yaşayarak kendisi yeni etkinlikler oluşturarak katılım sağladığı için daha etkili bir öğrenme sağlamış oldular. Öğrencilerimiz dersleri daha severek katılım sağlamış olup ilgilerinin arttığı görülmüştür Yaygınlaştırma Proje faaliyetleri Karaköprü İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü web sitesinde haber yapılarak ,okul web siteleri ve sosyal medya kanalları kullanılarak duyurulmuştur. Karaköprü İlçesinde bulunan 71 kuruma üst yazı yazılarak proje hakkında bilgilendirme yapılmıştır.Kurs sonucunda Sertifika töreni gerçekleştirilmiştir. İlçe Milli Eğitim Müdürümüz ve İlçe Şube Müdürümüz yapılan sertifika törenlerine katılım sağlamışlardır. Görünürlük Proje boyunca yapılan çalışmalar Karaköprü İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü web sitesinde haber yapılmıştır. İlçe Milli Eğitim Müdürümüz ve İlçe Şube Müdürümüz yapılan sertifika törenlerine katılım sağlamışlardır. Proje ile ilgili kurlangıçlar ve diğer görünürlük malzemeleri yapılarak kursun verildiği salonlara asılmıştır. Mesleki Gelişim Projenin öğretmenlerin mesleki gelişimine, web2.0 araçlarını tanıma ve uygulamaları açısından fayda sağladığı düşünülmektedir. Öğretmenler afiş, poster hazırlama, ebook ve blogger kullanma, video birleştirme, webinar yönetme Dersler ve Etkinlikler için İnfografik – Poster Tasarımı Online Sınav – Test Oluşturma: Plickers, Socrative Dersler ve Etkinlikler için Afiş, İnfografik, Poster Tasarımı:, Piktochart Blog, Web Sayfası Oluşturma Canva, Weebly,Google Araçları: Anket Oluşturma, Veri toplama, Çevrimiçi belge oluşturma ve düzenleme, bulut bilişim Google Forms, Docs, Fotoğraflar & Drive Etkili Video – Animasyon içerik hazırlama QR Kod ile Mobil öğrenme Çevrimiçi Depolama & Dosya Paylaşımı: Dropbox Canlı Ders, Toplantı: Hangouts Edmodo Oyunlaştırma Temelli Bilgi Yarışması Uygulamaları Ters Yüz Öğrenme Ders Yönetimi: Edpuzzle Kahoot, Google Araçları: Anket Oluşturma, Wordart Çevrimiçi Depolama & Dosya Paylaşımı Sanal Sınıf ve Ders Yönetimi: Coursera,Kavram Haritaları Hazırlama: MindMeister Animaker , Quizizz, Unitag Crossword Labs Dijital Bulmaca Oluşturma gibi birçok web2.0 aracını öğrenme fırsatı bulmuşlardır. Proje öğretmenlerin mesleki gelişiminde yeni öğretim yöntem, teknik ve araçlarını kullanma becerisinin gelişimine katkı sağladı Ödüller Projemiz Karacadağ Kalkınma Destekli bir teknik eğitim desteğidir. Mali bir kaynak sağlanmış olup bu çerçevede öğretmenlere eğitim verilmiştir. Öneriler Projemizi elde ettiğimiz sonuçlara bakıldığında özellikle öğrenciler için yararlı olacağını görülmektedir. Öğretmenlerimizin bu konuda ne kadar istekli ve gayretli oldukları ayrıca proje uygulama sırasında görülmüştür. Öğretmenlerimizin aldığı bu eğitimi okullarında daha etkili uygulayabilmeleri ve okuldaki diğer personele öğretebilmeleri için imkân sağlanması gerekmektedir. Bu imkanlar için gerekli önlemlerin alınması gerekir. Aynı projeyi bir daha yazacak olursak verilen eğitim süresini daha uzun tutardık. Verilen eğitimin ne kadar talep edildiği görüldüğünde verilen gün sayısının daha uzun olması önerilebilir. Okullarımızdan gelen talebe bakıldığında bu kursa daha çok ihtiyacı olan personelin olduğu görülmüştür. Bu personel için yeni eğitimler düzenlenebilir. Kaynakça Balay, R. (2004). Küreselleşme, bilgi toplumu ve eğitim. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 61-82. Ertmer, P., & Newby, T. (2013). Behaviorism, cognitivism, and constructivism: Connecting testday theories to today's contexts. Performance Improvement Quarterly, 65-71. Kocaman-Karoglu A,Bal-Çetinkaya,K &Çimşir,E (2020). Üniversite Araştırmaları Dergisi, Aralık 2020, Cilt 3, Sayı 3, Sayfa: 147-158. Journal of University Research, December 2020, Volume 3, Issue 3, Page: 147-158 Oblinger, D., & Oblinger, J. (2005). Educating the net generation. Retrieved from <https://www.educause.edu/ir/library/PDF/pub7101.PDF> Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. On the Horizon, 1-6. Robertson, S. (2020). Digital pedagogy for the 21st century educator. Handbook of Research on Innovative Pedagogies and Best Practices in Teacher Education (ss. 258-275). IGI Global. Tapscott, D. (1998). Growing up digital: The rise of the net generation. Toronto: McGraw- Hill.

Keywords: Dijitalleşme,teknoloji,uzaktan eğitim,materyal oluşturma,web 2 araçları

Corresponding Author: SACIDE GÜLEL

DİJİTALLEŞME ÇAĞINDA UZAKTAN EĞİTİM MATERYALİ OLUŞTURMA VE SUNMA

SACİDE GÜLEL, Türkiye, Şanlıurfa - HİKMET ÖNCÜL, Türkiye, Şanlıurfa
HACI MURAT YANMAZ, Türkiye, Şanlıurfa - SELMAN KAHRAMAN, Türkiye, Şanlıurfa
ŞEHMUS HARE, Türkiye, Şanlıurfa

Özet Dijitalleşmenin eğitim öğretim alanında kullanımı özellikle 2000’li yıllardan sonra giderek artmış ve Ülkeler de buna bağlı olarak çeşitli dijital alt yapılar oluşturarak eğitim öğretim faaliyetlerini günün şartlarına göre vermeye başlamıştır. Bu konuda ülkemizde de MEBBIS ve EBA gibi dijital platformlar oluşturmuş ve günün şartlarına paralel olarak kurumu ve kurum elemanlarını geliştirmeye çalışmıştır. Bununla beraber her ne kadar bu çalışmalar bir plan dahilinde sürdürülerek eğitimcilerin bu alandaki eksiklerini zaman içinde gidermeyi hedeflese de pandemi ile birlikte bütün dünya da olduğu gibi ülkemizde de okullar kapanmış ve eğitim öğretim faaliyeti dijital ortamda verilmeye başlanmıştır. Böylece eğitimcilerimizin ve dijital alt yapıdaki eksiklerin ortaya çıkması ile eğitim öğretim faaliyetlerinde aksamalar yaşanması dijital okur yazarlık ve materyal oluşturma eksikliğimiz ortaya çıkmıştır. Pandemi sürecinde bütün ülkelerde olduğu gibi ülkemizin de hazırlıksız yakalanması eğitim öğretim faaliyetlerinin kesintiye uğraması ve bakanlığımızın dijital platformlarının yetersiz kalması eğitimcilerimizin dijital araç gereç kullanımının yetersiz olması gibi nedenler projemizin temel hedefleri ve amaçlarının ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu kapsamda öğretmenlerimize daha iyi dijital araçları kullanmalarını sağlamak amacı ile bu proje hazırlanmış ve Karacadağ Kalkınma Ajansı Destekli bir eğitim düzenlenmiştir. Eğitime katılan 71 öğretmen ve idarecilerden çok olumlu sonuçlar alınmış ve aynı projeleri istediklerini vurgulamışlardır. Giriş Pandemi süreci ile birlikte bütün dünyada olduğu gibi ülkemizde de resmi ve özel kuruluşlarının tamamına yakını faaliyetlerini dijital alanlarda vermeye başlamışlardır. Bunların basında da eğitim öğretim faaliyetleri gelmektedir. Dünyanın bütün ülkelerinde en gelişmiş ve yeni eğitim metotları kullanan ülkeleri de dahil olmak üzere geri kalmış ülkelerde de eğitim öğretim okul dediğimiz ve yüz yüze eğitim öğretim yapılan alanlarda yapılmaktadır. Bundan dolayı genellikle öğretmen ve öğrencilerin birlikte ve etkili eğitimin gerçekleştiği bu alanlar pandemi dönemiyle kapanmış ve dijital ortamlardan eğitim öğretim faaliyetleri verilmeye başlanmıştır. BM göre dünyada pandemi ile birlikte bir milyardan fazla öğrenci dijital ortamda eğitim öğretim faaliyetlerini gerçekleştirmektedir. AB ülkelerin scohoolnet raporuna göre üye ülkelerde dijital platformlar hiç olmadığı kadar yoğun bir şekilde kullanılmakta ve eğitim öğretim faaliyeti buradan gerçekleştirilmeye çalışılmaktadır. Yine bu rapora göre AB ülkelerinin öğretmenlerinin sadece %30 dijital eğitim araçlarını iyi kullanabilmektedir ki bu da en iyi ihtimal olarak görülmektedir. Dijitalleşme teknik ve teknolojik bir konu olduğu için bu alanda gerekli eğitimi almayan kişiler ne yazık ki kendi kendilerine bunu öğrenecek durumda değildirler. Çünkü farklı bir dili olan dijitalleşmenin öğrenilmesi için teknik olarak bunu kullanabilenlerin size öğretmesi ve bunun nasıl kullanılması gerektiğini ortaya koyması gerekmektedir. Bundan dolayı projemiz ile teknik alandaki bu eğitimleri vererek eğitimcilerimizin bu alandaki eksikliklerini gidereceğiz ve teknik eğitim alan bu eğitimcilerimiz bu alandaki hem gelişmeleri hem de mesleki gelişimlerini artırarak eğitim öğretim faaliyetlerinin kalitesini de artırmış olacaklardır. Projemizin temel hedefi teknik bir konu olduğu için tamamıyla teknik destek kapsamında yer almakta ve bu desteğe şiddetle ihtiyaç duymaktadır. Projemizin temel hedefi eğitim öğretim faaliyeti içinde yer alan bütün paydaşların temel sayıltıdır. Yani bu sadece öğretmen ve öğrencilerin öğrenmesi gerek bir konu değil aynı zamanda artık bütün ailelerin çocuk gelişiminde dijitalleşme kavramının farkına varması ve bunu yararlı bir şekilde gelişiminde kullanmalarını gerekmektedir. Bizde projemiz ile teknik alandaki gelişimleri eğitimcilerimize aktardığımızda dijital alanda eksik olan kurumlarımız hem kalifiyeli yani yetişmiş eğitimciler kazanacaktır. Hem de bu alandaki eksiklerini kapatarak şirketlerden ya da kurumlardan mali bir şekilde alacakları eğitimleri, teknik destek kurslarını artık kendi okullarında kurumlarında kendileri verebilecek duruma gelecek ve okulun bütçesine yani katma değere büyük bir katkı sağlayarak bu alanda yapılan mali harcamaların eğitim öğretim diğer alanlarında kullanılması sağlanmış olacaktır. Her ne kadar kısa vade de bu dolaylı bir şekilde gerçekleşecek olursa uzun vade de sürdürülebilir bir katma değer sağlayacak ve bu alandaki mali külfet ortadan kaldırılarak okullarımızın ve kurumlarımızın eğitim öğretim için farklı projeler üretmesine ve öğrencilerimizin zeka alanlarını geliştirmeye harcanacaktır. Kurumlarımızın kendi kendine yeten ve üreten kurumlar olması aynı zamanda üretmek kurumlarımızın gelişimine de katkı sağlayacaktır. Yol gösterici ve gelişimi yaygınlaştırıcı bir yapıda olacak olan eğitim kurumlarıdır. Bilimsel verileri kullanarak teknolojik alt yapı oluşturacak olan yine

eğitim kurumlarıdır. Kurumlarımızda teknik eleman yetişmesi demek diğer kurumlarımızın da dolaylı olarak katma değer oranlarının artması anlamına gelmesi demektir. Projemiz ile Karaköprü ilçe Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı 71 okulda bulunan öğretmen ve idarecilerimize dijitalleşme konusunda Aksaray üniversitesinde çalışmak olan deneyimli bir kişi tarafından eğitim verilmiştir. Birinci amacımız olan her okuldan bir kişiye bu konuda eğitim vererek etkin hale getirmektir Kuramsal Çerçeve Günümüzde bilginin çokluğu, artış hızı ve çeşitliliği dolayısıyla, sürekli öğrenme ihtiyacı artmaktadır. Öğretim sürecinde kullanılan araç-gereç ve yaklaşımlar bu ihtiyaçlardaki değişimi desteklerken, öğretmen ve öğrenci rolleri de bu doğrultuda farklılaşmaktadır. Ertmer ve Newby (2013), günümüz öğrenme sürecini etkileyen ve geçmişte daha az yaygın olan büyük değişiklikleri şu şekilde sıralamaktadır: İnternet'in ve web 2.0 araçlarının kullanılması, önceki nesillerden farklı düşünen ve öğrenen yeni "tür" öğrencilerin yaygınlaşması ve yeni öğretim yöntemlerinin benimsenmesi. Farklı düşünen ve öğrenen yeni tür olarak görülen günümüz öğrencileri dijital yerliler (Prensky, 2001), Net kuşağı (Tapscott, 1998), milenyum öğrenenleri (Oblinger & Oblinger, 2005) gibi farklı isimlendirmelerle anılmakta ve benzer özellikleri ifade etmektedir. En belirgin özellikleri de teknolojiyi iletişim amaçlı yaygın kullanımları ve bunun da belirli noktalarda teknoloji uzmanlığı getirmesidir (Oblinger & Oblinger, 2005; Prensky, 2001; Tapscott, 1998). Tüm hayatlarını bilgisayar, cep telefonları ve benzer dijital cihazlarla geçiren bu neslin düşünme ve bilgiyi işleme süreçlerini, doğumlarından itibaren hayatlarını dijital cihazlarla geçirmemiş, bu teknolojilerle sonradan tanışmış olan bireylerinkinden farklı kalmaktadır (Prensky, 2001). Prensky (2001)'e göre düşünme ve bilgi işleme süreçlerinde farklılık olan bu iki grubun öğrenme ile ilgili görüşlerinde de farklılıklar vardır. Dijital öğrenenlere göre yapmak bilmekten daha önemlidir, bu da eldeki görevin daha derin ve daha özgün bir şekilde anlaşılmasını sağlar (Ertmer & Newby, 2013). Buradan hareketle yeni toplumda öğrencilerin farklı öğrenme ihtiyacına sahip, teknolojiye yatkın, öğrenme süreçlerini sorgulayan, farkındalığı yüksek, bilgi üretici bireyler olduğu söylenebilir. Eğitimde dijital dönüşüm gerçekleşirken, farkındalığı artan bireylerin kendi öğrenme sorumluluklarını daha fazla üstlenecekleri ve bağımsız öğrenmenin ön planda tutulduğu düşünüldüğü bu süreçte öğretmenlerin görev ve mesleki anlamda dönüşümü de kaçınılmazdır. Robertson (2020)'in vurguladığı gibi 21. yüzyılın öğrencileriyle meşgul olan öğretmenler onların ihtiyaçlarını karşılamak için öğretim stratejisinde ve pedagojik düşüncelerinde değişiklikler yaparak, öğretim sürecinde dijital öğrenci merkezli uygulamalara yer vermeleri gerekmektedir. Öğretmenin öğreten ve her şeyi bilen kişi olma noktasından daha çok, öğrenen için bir danışman, yol gösteren, mentor rolüne doğru dönüşümü gerçekleşmektedir. Bu sayılanlar Balay (2004)'in da vurguladığı gibi öğretmenin değişimidir ve öğretmenin küreselleşen dünyada rolünün değişimini içermekte ve bu role hazırlanmayı gerektirmektedir. Bilgi toplumundan akıllı topluma geçişin konuşulduğu bu günlerde, hayatın her safhasında gerçekleşen dijitalleşmeden bahsedilmektedir. Bu yeni dijital çağda, günlük hayatımızdaki teknolojik değişimlerin insan hayatı üzerindeki etkilerinin farkına varılmasıyla beraber, eğitim ortamlarında da önemli dönüşümlerin yaşanması kaçınılmaz hâle gelmiştir (Kocaman-Karoglu, Bal-Çetinkaya, & Çimşir, 2020) Proje Hakkında Projemizin dijital araç gereç kullanılması ve dijital materyal üretilmesi temel hedeflerimizdi. Günümüzde dijitalleşmenin kullanılmadığı alan hemen hemen yok denecek kadar azdır. Bununla beraber bu alandaki gelişmelerin hızlı bir şekilde gelişmesi ve yaygınlaşması eğitimcilerimizin bu alandaki gelişmeleri mutlak süratle öğrenmesi ve uygulamasını zorunlu kılmuştur. Projemizin uygulanması ile birlikte eğitimcilerimizin bu alanda elde edecekleri gelişimleri ile birlikte hem teknolojik gelişimi takip edebilme hem de dijital okuryazarlıklarının artması hem de mesleklerinde daha da kendilerini geliştirmelerini sağladı. Bununla beraber eğitimcilerimiz bu alandaki gelişmeleri okullarındaki diğer eğitimcilere de aktararak projemizin temel hedeflerini de yaygınlaştırarak. Geleceğin dijital gelişimini şimdiden meslektaşlarının öğrenmesini sağladık. Aynı zamanda eğitimcilerimiz bu alandaki gelişmelerini alanlarında kullanacak ve bunları öğrencilerine de aktaracaklar. Gelişmelerinin kritik döneminde olan öğrencilerimizde dijitalleşme alanındaki gelişmeleri yakalamış olacaklardır. Yine velilerimizde dijital alandaki yeni durumla eğitimcilerimizle sürekli iletişim halinde oldukları için onlarda bundan etkilenen ve onlarda dijitalleşme alanında kendilerini geliştirme durumuna geleceklerdir. Kurumlarımızdaki bu gelişmeler diğer kurumları da etkileyecek ve onlarda pandeminin ortaya çıkardığı gerçeği yani dijitalleşme ve bu alandaki gelişmeleri personellerine aktarmak durumunda kalacaklardır. Buna öncülük edecek olan yine eğitim kurumlarıdır. Projemiz Karaköprü İlçesinde bulunan 6 Anaokulu, 24 İlkokul, 24 Ortaokul, 4 Özel Eğitim Okulu ve 21 ortaöğretim okulunda bulunan öğretmen ve okul idarecilerine eğitim verildi. Projemizin ortağı değil de destekleyicisi Karacadağ Kalkınma Ajansıdır. Sonuçlar Projemizin beklenen ilk ve en etkili sonucu eğitimcilerimizin dijital araç gereç kullanımı ve materyal oluşturmanın öğrenilmesi, sunulması ve aktarılmasının ortaya çıkmasıydı. Eğitim sırasında öğretmenlerimizin materyal oluşturabildiği gözlemlendi. Kriz döneminde etkili bir öğrenme için şuanda eğitim öğretim alanındaki en büyük eksiklik bunların eğitimcilerimiz tarafından

sunulamaması ve üretilmemesiydi. Şuan itibari ile bütün eğitim kurumları uzaktan eğitim faaliyetlerini gerçekleştirmekte ve herkes bu durumun yarattığı eksikliği ortadan kaldırmak için dijital araç gereç kullanımı ile materyal oluşturmak için neler yapılabilir tartışmaktadır. B u Proje ile eğitimcilerimizin bu eksikliklerini gidererek mesleki bilgi ve becerilerini geliştirmiş olduk. Yüksek oranda eğitim öğretim kazanımlarını sağlayarak pandemi sonrası da dijital araç gereçleri okullarımızda daha fazla kullanarak günün şartlarına uygun eğitim öğretim elemanı da yetiştirmiş olduk. Aynı zamanda okullarımızın eğitim öğretim dijital alt yapısı da geliştiği için bu dijital araçları daha da aktif kullanılmış da olacak ve yüksek oranda öğrenmeleri sağlayarak öğrencilerimizin başarısını da arttırmış olacağız. Böylece bu durum eğitim kalitemizi artıracak ve ilçemize gelen eğitimcilerimizde bu Eğitim ikliminden olumlu etkilenerek kendilerini geliştirecek ve ülkemizin başka bir iline gittikleri zaman bu iklimi oraya da taşıyarak ülkemiz eğitimine de büyük bir katkı da sunmuş olacağız Öğrencilerle İlgili Edinimler Öğretmenlerimizin aldığı bu eğitimden sonra öğrencilerimize daha etkili ders işlemleri dijital sunumlar ile dersleri daha etkili katılmaları sağlanmıştır. Öğrencilerimizin derslerde yaparak yaşayarak kendisi yeni etkinlikler oluşturarak katılım sağladığı için daha etkili bir öğrenme sağlamış oldular. Öğrencilerimiz dersleri daha severek katılım sağlamış olup ilgilerinin arttığı görülmüştür Yaygınlaştırma Proje faaliyetleri Karaköprü İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü web sitesinde haber yapılarak ,okul web siteleri ve sosyal medya kanalları kullanılarak duyurulmuştur. Karaköprü İlçesinde bulunan 71 kuruma üst yazı yazılarak proje hakkında bilgilendirme yapılmıştır.Kurs sonucunda Sertifika töreni gerçekleştirilmiştir. İlçe Milli Eğitim Müdürümüz ve İlçe Şube Müdürümüz yapılan sertifika törenlerine katılım sağlamışlardır. Görünürlük Proje boyunca yapılan çalışmalar Karaköprü İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü web sitesinde haber yapılmıştır. İlçe Milli Eğitim Müdürümüz ve İlçe Şube Müdürümüz yapılan sertifika törenlerine katılım sağlamışlardır. Proje ile ilgili kırlangıçlar ve diğer görünürlük malzemeleri yapılarak kursun verildiği salonlara asılmıştır. Mesleki Gelişim Projenin öğretmenlerin mesleki gelişimine, web2.0 araçlarını tanıma ve uygulamaları açısından fayda sağladığı düşünülmektedir. Öğretmenler afiş, poster hazırlama, ebook ve blogger kullanma, video birleştirme, webinar yönetme Dersler ve Etkinlikler için İnfografik – Poster Tasarımı Online Sınav – Test Oluşturma: Plickers, Socrative Dersler ve Etkinlikler için Afiş, İnfografik, Poster Tasarımı, Piktochart Blog, Web Sayfası Oluşturma Canva, Weebly,Google Araçları: Anket Oluşturma, Veri toplama, Çevrimiçi belge oluşturma ve düzenleme, bulut bilişim Google Forms, Docs, Fotoğraflar & Drive Etkili Video – Animasyon içerik hazırlama QR Kod ile Mobil öğrenme Çevrimiçi Depolama & Dosya Paylaşımı: Dropbox Canlı Ders, Toplantı: Hangouts Edmodo Oyunlaştırma Temelli Bilgi Yarışması Uygulamaları Ters Yüz Öğrenme Ders Yönetimi: Edpuzzle Kahoot, Google Araçları: Anket Oluşturma, Wordart Çevrimiçi Depolama & Dosya Paylaşımı Sanal Sınıf ve Ders Yönetimi: Coursera,Kavram Haritaları Hazırlama: MindMeister Animaker , Quizizz, Unitag Crossword Labs Dijital Bulmaca Oluşturma gibi birçok web2.0 aracını öğrenme fırsatı bulmuşlardır. Proje öğretmenlerin mesleki gelişiminde yeni öğretim yöntem, teknik ve araçlarını kullanma becerisinin gelişimine katkı sağladı Ödüller Projemiz Karacadağ Kalkınma Destekli bir teknik eğitim desteğidir. Mali bir kaynak sağlanmış olup bu çerçevede öğretmenlere eğitim verilmiştir. Öneriler Projemizi elde ettiğimiz sonuçlara bakıldığında özellikle öğrenciler için yararlı olacağını görülmektedir. Öğretmenlerimizin bu konuda ne kadar istekli ve gayretli oldukları ayrıca proje uygulama sırasında görülmüştür. Öğretmenlerimizin aldığı bu eğitimi okullarında daha etkili uygulayabilmeleri ve okuldaki diğer personele öğretebilmeleri için imkân sağlanması gerekmektedir. Bu imkanlar için gerekli önlemlerin alınması gerekir. Aynı projeyi bir daha yazacak olursak verilen eğitim süresini daha uzun tutardık. Verilen eğitimin ne kadar talep edildiği görüldüğünde verilen gün sayısının daha uzun olması önerilebilir. Okullarımızdan gelen talebe bakıldığında bu kursa daha çok ihtiyacı olan personelin olduğu görülmüştür. Bu personel için yeni eğitimler düzenlenebilir. Kaynakça Balay, R. (2004). Küreselleşme, bilgi toplumu ve eğitim. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 61-82. Ertmer, P., & Newby, T. (2013). Behaviorism, cognitivism, and constructivism: Connecting testday theories to today's contexts. Performance Improvement Quarterly, 65-71. Kocaman-Karoğlu A,Bal-Çetinkaya,K &Çimşir,E (2020). Üniversite Araştırmaları Dergisi, Aralık 2020, Cilt 3, Sayı 3, Sayfa: 147-158. Journal of University Research, December 2020, Volume 3, Issue 3, Page: 147-158 Oblinger, D., & Oblinger, J. (2005). Educating the net generation. Retrieved from <https://www.educause.edu/ir/library/PDF/pub7101.PDF> Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. On the Horizon, 1-6. Robertson, S. (2020). Digital pedagogy for the 21st century educator. Handbook of Research on Innovative Pedagogies and Best Practices in Teacher Education (ss. 258-275). IGI Global. Tapscott, D. (1998). Growing up digital: The rise of the net generation. Toronto: McGraw- Hill.

Keywords: Dijitalleşme,web2 araçları,uzaktan eğitim,materyal oluşturma,teknoloji

Corresponding Author: SACIDE GÜLEL

EARLY LEARN TO LEARN ENVIRONMENT(ERKEN ÇOCUKLUKTA ÖĞRENMEYİ ÖĞRENME)

NURİYE ERZEN, Türkiye, İstanbul - ANESTİS PAPODOPOULOS, Yunanistan, Katerini
SİLVİJA ZLATAR, Hırvatistan, Zagreb - LİEVE PENDERS, Belçika,
KRİSTİNA MEZMALİNA, Letonya - DENİS RİABOV, İsveç, Uppsala
EEVA LEHTONEN, Finlandiya - MERVE NUR PAYCI, Türkiye, İstanbul

Erken çocukluk yılları önemlidir, çünkü çocuklar fiziksel yetenekleri, sosyal duyguları ve idrak etme yeteneğini geliştirmek için bu dönemde eğitim alırlar. Bu kritik dönemde iyi planlanmış ve uygulanmış bir eğitim şarttır. Ve bu eğitim sonraki öğrenme ve öğretme sürecinin etkinliğini büyük ölçüde etkilemektedir. Avrupa Komisyonu'nda da, Erken Çocukluk Eğitimi ve Bakımı öncelikli alanlar arasında yer almıştır. Projede erken çocukluk eğitimi için geliştirilmesi gereken temel beceri ise “öğrenmeyi öğrenme”dir. “Avrupa Referans Çerçevesi”ne göre, her Avrupalı vatandaşın iş gücü piyasası ve topluma başarılı bir şekilde entegre olabilmesi için elde etmesi gereken sekiz temel beceri vardır ve “Öğrenmeyi öğrenme” bu becerilerden biridir. Projede erken çocukluk döneminde sanat, yaratıcılık, problem çözme ve kritik düşünme alanlarını da kapsayan faaliyetlerle, erken çocukluk eğitiminde ‘öğrenmeyi öğrenme’ becerilerini geliştirmek ve kaliteyi arttırmak amaçlanmıştır. Bu amaçla projedeki öğretmenler iki “Kısa Dönemli Eğitim”e katılmışlar; teori ve pratiğe dönük eğitimler almışlardır. Ardından sınıfta öğrencilerle uygulanabilecek ve dersin her aşamasını kapsayacak detaylı aktivite senaryoları hazırlamıştır. Öğrencilere iç ve dış mekanda (ormanda, parkta, sahilde vb) ve doğal materyallerle, yapılandırılmamış çalışmalar sunulmuştur.(çiçek yapraklarından renkler elde ederek resim yapma gibi). Hazırlanan aktiviteler, pilot uygulama ile her ortak okulda belirli sınıflarda uygulanmış, süreç içinde öğrenci ve öğretmenle, Kalite kurumunun geliştirdiği ölçme aracıyla gözlemlenmiş ve sonuçlar değerlendirilmiştir. Sonrasında gerekli değişiklikler yapılmış, farklı aktiviteler de eklenmiş ve aktivite senaryolarının son hali oluşturulmuştur. Ve final uygulama ortak okullarımızın anasınıfı öğrencileriyle ve çok daha fazla sayıda aktiviteyle yapılmıştır. Yapılan tüm çalışmalar, senaryolar ve raporlar Moodle Platformuna yüklenmiştir. Proje kapsamında hem öğrencilere yönelik aktiviteler planlanmış ve uygulanmış; hem de hedef öğretmen kitlesine yönelik eğitimler verilmiş, yapılan seminerler ve konferanslar aracılığıyla aktivitelerin farklı okullar ve meslektaşlarla paylaşımı yapılmıştır. Okulöncesi dönemde öğrenmeyi öğrenme becerisini geliştirmeye yönelik çalışmaları kapsamı, projenin alandaki yenilikçi ve tamamlayıcı yönünü oluşturmaktadır. Ayrıca projede okulların yanı sıra, bir üniversite araştırma kurumu ve bir Kalite Değerlendirme Kuruluşunun da partner olarak yer alması, projeyi benzer projelerden akademik yeterlilik ve kalite değerlendirme açısından farklı kılmaktadır. Projede yapılan her eğitim, faaliyet ve ürün, partner Uzman Kurumun kendi geliştirdiği değerlendirme ölçeği ile değerlendirmeye tabi tutulmuş ve raporlar süreç içinde belirli aralıklarla proje ekibiyle paylaşılmıştır. Ayrıca, proje ekibi dışından bir akademisyen tarafından Projenin Dış Uzman Değerlendirmesi yapılmıştır. Projenin iki Fikri Çıktısı bulunmaktadır. Bunlardan biri Moodle Açık Eğitim Kaynağı'dır. Moodle Platformu, herkesin kullanımına açık, ücretsiz bir online veri paylaşım platformudur. Bu platformda proje kapsamında hazırlanan aktivite planları ve diğer materyaller(Faaliyet planları, modüller, öğretmenler için hazırlanan raporlar, değerlendirme raporları, vb) yer almaktadır. Ayrıca platformda, herkesin fikirlerini ve yorumlarını yazabileceği sohbet bölümü bulunmaktadır. Tüm anaokulu öğretmenleri platforma girip aktivite planlarını sınıflarında uygulayabilir ve yorum yapabilir. Projenin ikinci çıktısı “Öğrenmeyi Öğrenme Yol Haritası”dır ve Türkçe-İngilizce olarak dijital ve basılı şekilde hazırlanmış bir yayındır. Yol haritasının amacı; Avrupa Komisyonuna ve farklı seviyelerdeki kural koyuculara, eğitimci ve araştırmacılara Erken Çocukluk Eğitim ve Bakım(ECEC) alanında öğrenmeyi öğrenme becerisinin gelişiminin eğitim müfredatına entegre edilmesi, kurallar ve finansman konusunda tavsiyeler sağlamak; anaokullarındaki öğretmen ve öğrenciler için faydalı sonuçları yaymak ve eğitimin kalitesinin artmasına katkı sağlamaktır. Projenin aktivite planları ve fikri çıktılarını İstanbul'da düzenlenen “Uluslararası Final Konferansı”nda sunulmuştur.

Keywords: öğrenmeyi öğrenme,erken çocukluk,aktivite

Corresponding Author: NURIYE ERZEN

PANDEMİK BİYOLOJİ

HİLAL GÜRKAN, Türkiye, İstanbul - ÖZLEM ÖZ, Türkiye, İzmir - RAHİME AKDAĞLI, Türkiye, Eskişehir
AYŞE SARAÇ, Türkiye, İstanbul - ZEKİYE ALKAN BAŞKAN, Türkiye, Kayseri
ZEYNEP MEŞELİKAŞ, Türkiye, Eskişehir

Pandemi ile online eğitim; 21. yy becerilerinden biri olan dijital becerilerin gelişimini zorunlu hale getirmesi proje fikrini ortaya çıkardı. Biyoloji dersinin uygulamaya (deney,gözlem) yönelik konu ve etkinliklerinin yoğun olduğu 10.sınıf 1.dönem MEB müfredatı proje konusu olarak belirlendi. Proje tasarlanırken MEB ders kitabındaki , OGM, Akademik Destek Modülündeki, YÖKTEZ'deki etkinliklerden yararlanıldı. Proje 5 farklı ilde 10 farklı okul tipinden 10.sınıf düzeyinde 100 öğrenci ve 10 Biyoloji ile gerçekleştirildi. Proje ile öğrenciler online derslerde aktif hale gelerek, proje tabanlı eğitim modeli ile yaratıcı ve tasarım odaklı ürünler üretti. E güvenlik. internet etiği, medya okuryazarlığı konularında bilgi düzeyleri ve farkındalıkları arttı. Projenin amacına ulaşma düzeyi; nicel veriler ön test ve son test ile, nitel veriler ise görüşme formları kullanılarak tespit edildi. Sokağa çıkma kısıtlamalardan dolayı öğrencilerimizin sosyal gelişimini desteklemek ve aktif katılımlarını sağlamayı amaçladık. Proje etkinlikleri eTwinning forumlarda, öğrenci webinarı,7 chat toplantısında öğrenciler tarafından belirlendi. Böylece proje ile iletişim ve işbirliği becerilerini arttırılmış oldu.Proje etkinliklerimizden afiş, logo, poster, broşür, oyun tasarlama, vegetatif üreme ile bitki dikimi, mitoz bölünme maketleri, öğrencilerin soyağacı çıkarması bireysel gerçekleştirildi.29 Ekim,10 Kasım(karışık okul takımları),Kalıtım ile ilgili genel kavramlar ile işbirlikli kavram haritası, Proje slogan oluşturma,eşey bağlı kalıtsal hastalıklar ile ilgili sunu, sıradışı kalıtsal hastalıklar ile ilgili e book ,e sergi çalışmalarımız işbirlikli gerçekleştirildi.Öğrencilerimizin yapılan etkinliklerle araştırma,bilgi edinme, deney, gözlem ve sunum becerilerini geliştirdi. İstasyon yöntemi kullanılarak 29 Ekim Cumhuriyet Bayramı etkinliği, proje slogan oluşturuldu. Atık malzemelerden mitoz maketleri ve e book oluşturmanın değerlendirilmesi, olası proje sloganının belirlenmesi, bu sloganlardan birinin seçilmesi, olası e book isimlerine karar verilmesi, e book ismini seçilmesi ile problem çözme, tartışma, sorumluluk bilinci alma gibi yenilikçi ve yaratıcı pedagojik yöntem kullanıldı. Okulların sınıf whatapp gruplarında proje duyurusu yapıldıktan sonra istekli öğrenciler projeye kabul edilmiştir. Proje etkinlikleri dersine girdiğimiz tüm sınıflarda uygulanmıştır. Yaygınlaştırma için; sanal sergi, web sitesi, blog, instagram, facebook, okul web sitesi haberleri, Eba öğrenci portolyalarına projenin işlenmesi, proje ortaklarının görev yaptıkları ilçelerde e-Twinning yaygınlaştırma webinarları, sanal sergi ve ilçe MEM resmi instagram hesabı gibi online ortamlar kullanılmıştır. Projemizin tüm hedeflerine ulaşılmış ve tüm etkinlikleri belirtilen zaman çizelgesi hedefleri olan;Proje tabanlı öğrenme,,Müfredata uygun proje üretme,,Okullar ve öğrenciler arası iş birliği ve iyi örneklerin paylaşılması,, Biyoloji dersini etkili, verimli ve eğlenceli hale getirilmesi,, Farklı okullardaki öğrencilerin arkadaşlık kurması, bilgi ve deneyimlerin paylaşılması,, Öğrencilerin ortaya koyduğu ürünler sayesinde, pandemi sürecinde azalan okul ve öğrenme motivasyonlarını arttırılması,,Öğrencilerin web 2.0 araçlarını tanıyarak ,etkinliklerde web 2.0 araçlarını kullanıp teknolojiyi etkili ve verimli kullanılması sağlanmıştır. Projenin sürecindeki etkinliklerin diğer sınıflar düzeyine uyarlanıp kullanabileceği yeni proje fikirleri ortaya çıkmıştır. Proje sonunda projede görev alan öğretmenlerin e güvenlik, dijital konularda bilgi ve becerilerinin geliştiği proje sonunda yapılan padlette hazırlanan değerlendirme bölümünde ortaya konulmuştur. Değerlendirme: https://padlet.com/biyo_ozlem79/3oz56e1buSoll46o Projenin uygulama sürecinden ve elde edilen sonuçlardan hareketle diğer derslerde kullanılması ve dijital araçların yüz yüze eğitimde de öğrencilerin derse aktif katılımı sağlaması açısından önerildiği belirtildi.

Keywords: web 2.0 araçları, 3 boyutlu tasarım, dijital öğrenme, işbirlikli çalışma,proje tabanlı öğrenme

Corresponding Author: FERİSTA H SİBEL KONCA

UMUT DAĞITAN ELLER

SACİDE GÜLEL, Türkiye, Şanlıurfa - MUTLU YAŞAR, Türkiye, Şanlıurfa

Sosyal sorumluluk projesi olan “Umut Dağıtan Eller”de amacımız öğrencilerimizin duygudaşlık kurabilmesi, başkalarını anlamaya çalışmaları ve daha paylaşımcı insanlar olması için farkındalık oluşturmak. Günümüzde yoksulluk ve çaresizlik içinde olan insanların sayısı sürekli artarken buna duyarsızlaşan bir toplum haline gelmeye başladık. Çocuklarımız merhametin ve yardımlaşmanın ne demek olduğunu bilmez olmuşlar. Biz eğitimcilerin görevi sağlıklı bir toplum için merhamet, yardımlaşma, şefkat, sevgi ve saygı duygularını içlerine sindiren ve karakterlerine işleyen nesiller yetiştirmektir. Bu nedenle mart ayında başlayan ve haziran ayında son bulacak 4 aylık bu projeyi hazırladık. Komşusu açken tok yatan bizden değildir sözüne dayanarak okulumuzun bulunduğu mahalle ve ilçemiz de yardıma muhtaç aileleri tespit ederek öğrencilerimizle beraber bu ailelere yardımda bulunmak istiyoruz. Böylece nasihatlerle değil yaşayarak yardımlaşmanın önemini ve sevincini öğrencilerimizin tatmasını istiyoruz.3 aşamadan oluşan projede 1. aşamada belirlenen kardeş köy okuluna giysi yardımı yapıldı. Görevlendirilen öğretmenler bütün sınıflarda yardımlaşma ve dayanışmanın önemini anlatılar. Öğretmen, öğrenci ve velilerimizin destekleri ile 300 kişilik giysi ve ayakkabı yardımı toplandı. Öğrenciler ile beraber köye gidilerek öğrencilerin bizzat yardımları yapılması sağlandı.2. aşamada çevremizde ki bütün varlıklara (canlı ve ya cansız) nasıl yardım yapılabileceği tartışılıp uygulamaları yapıldı. Bütün varlıklara umut dağıtan elleriz sloganı ile çalışmalar yapıldı. Proje panosu hazırlandı, okul içi diğer hazırlıklar yapıldı. Mayıs ayının ilk haftasında okul geneli 1 haftalık duyurudan sonra gelen erzaklar ramazan kolisi olarak paketlenildi. Velilerimizin büyük destek verdikleri projede okulumuzda toplam 90 ramazan kolisi hazırlandı. Belirlenen ailelere öğrenciler ile beraber teslim edildi. Proje 3 farklı ülke,5 farklı ilde, ilkökul ve ortaokul düzeyindeki 10 okulda 3-6. sınıf düzeyinde 91 öğrenci ile uygulanmıştır. Projenin uygulanması için değerler eğitiminin küçük yaşta öğretilmesinin daha kalıcı olacağı düşüncesi ile 3-6. sınıf öğrenciler tercih edilmiştir. Projenin uygulanmasında çok sayıda okul içi ve okul dışı etkinlik uygulamaları gerçekleştirilmiştir. Projede belirlenen amaçlara ulaşılma düzeyinin belirlenmesinde yüz yüze görüşme ve anket uygulamaları ile veri toplama araçları kullanılmıştır. Yardımlaşma etkinlikleri öğrenciler ile yüz yüze yapılmıştır. Projenin uygulanması sonunda proje başlangıcında ulaşılma istenen yardımlaşma ve paylaşım duygusunun verilmesi amacına ulaşılma düzeyini belirlemek için öğrencilerimiz ve veliler ile görüşmeler yapılmış ve öğrencilerde oluşan değişiklikler belirlenmiştir. Bütün sınıflar da umut dağıtan eller hakkında bilgi verildi. Beyin fırtınası yapılarak bilgileri ölçülmeye çalışıldı.. Google Anketleri kullanarak onların konu hakkında önbilgilerini ve sonuçları ölçtük. Yardımlaşma ve dayanışma ile ilgili videolar izlendi. Özellikle fakir ülkedeki insanların yaşamları ile ilgili videolar seyredildi.. Drama yöntemi ile bakmadan resim yapmalarını istedik. Onların istekleri doğrultusunda yardımlaşma ile ilgili sunum yaptık. Büyüklerinden eski ve şimdi arasındaki yardımlaşma farkını öğrenip arkadaşlarına anlatmaları istendi.Yapılan bütün etkinliklerde öğrenciler görevlendirildi. Evde en sevdikleri eşyalarından birini yardım için getirmeleri istenerek paylaşmayı öğrenmeleri sağlanmaya çalışıldı. Çevremizde nelerin yardımımıza ihtiyacı olabileceği tartışılarak ,liste yapıldı ve her öğrencinin istediği bir yardımı yapmaları istendi(bir sınıf pencerelerinde kuşlar için yuva yaptı) .Bir sınıfımız da herkes bir çiçek ekti. Sınıflarda 10 kişilik guruplar ile okul içi etkinlikler düzenlendi. Proje panosunun hazırlanması gibi Anahtar Kavramlar:Yardımlaşma, Paylaşım,Empati,sosrumluluk,saygı Sonuçlar Proje başlangıcında okulumuz öğrencilerine yardımlaşma, dayanışma ,insanları anlamaya çalışmak konusunda seminer verilerek daha duyarlı olmaları sağlandı .Kardeş köy okulu için toplanan giyecekler öğrencilerimiz, öğretmenlerimiz ve velilerimiz birlikte çalışarak aralarında ki bağ güçlendi. Köy okuluna götürdüğümüz öğrencilerimiz başka yaşamları görmüş oldular. Yardımlaşma ve dayanışma toplum fertlerinin sahip olması gereken en güzel özelliklerdendir. Bir arada yaşayan insanlar sürekli yardımlaşma içerisinde olursa hem daha mutlu hem de daha huzurlu olurlar. Okul olarak bu huzur ve mutluluğu yaşadık. Dünyada tek olmadığımızı anlaşıldığı çevremizle biriz ve ancak birbirimizi korursak yaşayabiliriz. Ramazan kolilerini hazırlarken velilerimiz ile öyle güçlü bir atmosfer oluştu ki bu öğrencilerimize yansıdı. Velilerimiz ile oluşan bu bağ ilişkilerimizin daha iyi olmasını sağladı. Birlikte yapılan işler aynı zamanda daha kısa sürede yapıldığından bizlerde kısa zamanda 90 koli toplayabildik. Kolilerin paketlenmesinde öğrenci ve veliler görev alarak aralarında ki bağın güçlenmesi yanında bu mutluluğu hep beraber yaşadık. Okula karşı olumlu bir tutum gelişti. Projenin birden fazla başarılı sonucu var. Okulumuzun velilerininin maddi durumun iyi olmasından dolayı öğrencin istedikleri her şey olmaktadır.

Bu proje ile öğrencilerimiz başka çocukların hangi şartlarda yaşadıklarını görmüş oldular. Ellerinde kilerini başkaları paylaşmayı öğrendiler. Yardımlaşmanın mutluluğunu yaşadılar. Proje ile uğraşırken çok mutlu ve huzurlu oldular. Yenilikçi öğretmenler zirvesinde projemiz ile ilgili sergi ve 400 kişiye sunum yapılarak il geneli yayılması sağlandı. Şanlıurfa il milli eğitim müdürlüğü binasının açılışında ayrıca sergi düzenlenerek çok sayıda kişiye duyuruldu. Ayrıca Okulumuzda hazırladığımız pano ile projemizin detayları hakkında tüm öğrenciler bilgi sahibi olmuşlardır. Projede öğrenci, veli, öğretmen ve idareciler olarak güzel bir paylaşım sağlanmıştır. Ulusal basında projemiz ses getirmiştir 1. Öğrencilerle ilgili edinimleriniz “Umut Dağitan Eller” projesinde öğrenciler birden çok kazanıma sahip olmuşlardır. Hem işbirlikçi çalışmış hem de yaratıcılık yeteneklerini geliştirmişlerdir. Etwinning Platformu sayesinde öğrenciler dijital becerilerini geliştirme imkânı bulmuşlardır. Birden çok web 2.0 aracını kullanmışlardır. Öğrencilerin yabancı dilde iletişim, dijital yeterlilik, öğrenmeyi öğrenmek, kişilerarası, kültürlerarası ve sosyal yeterlilikler ve sivil yeterlilik, kültürel ifade etmek gibi yeterliliklerinde gelişme oldu. Başka kültürleri öğrendi. Kültürleri merak edip araştırma yapıldı. Çevremizde kültürlerin çeşitlilik olduğunu anladı. Farklı kültürler ile aramızdaki benzerlikleri ve farklılıkları buldu. Öğrenciler arası iletişim, işbirliği, kritik düşünce, yaratıcılık, takım çalışması gelişti. Sosyal girişimcilik becerileri geliştirme, Dil becerilerini olumlu ve sosyal olarak sorumlu/sağduyulu şekilde kullanma. Bilgi çağı teknolojilerinin yapısını, günlük hayat durumlarındaki (kişisel, sosyal ve iş hayatında) rolünü ve sağladığı fırsatları kavrama. Kendisini motive etme ve kendisine güven duyma, Tolerans gösterme, empati kurma, dayanışma, işbirliği yapma, Kültürel ve dilsel çeşitliliğin farkında olma gibi beceriler kazandırmayı önemsedik. Türkçe ve sosyal bilgiler öğretim programı alanıyla ilişkilendirdik. Değerler Eğitimi kapsamında, yardımlaşma, paylaşım, empati becerileri ve sosyal girişimcilik becerilerini destekleyici çalışmalar yapıldı. Poster ve logo tasarımları yaptılar. 2. Yaygınlaştırma ile ilgili edinimleriniz. Proje faaliyetleri EBA yoluyla haber yapılarak, okul web siteleri ve sosyal medya kanalları kullanılarak duyurulmuştur. Ayrıca akran öğrenmesi sağlanarak okullarımızda proje harici öğrencilerimize de ulaşılmıştır. Projemiz Yenilikçi öğretmenler zirvesinde sunuldu. Ayrıca il geneli iki sergide yer aldı 3. Görünürlükle ilgili edinimleriniz. Proje boyunca yapılan çalışmalar öncelikle twinspace ortamında sonrasında okul panolarımızda sergilenmiştir. Yapılan çalışmalardan ortak e-kitap oluşturulmuştur. Her ay yapılan çalışmalar işbirlikçi yaklaşımla ortak e- kitap haline getirilmiştir. Çalışmalar Karaköprü İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü web sitesinde paylaşılmıştır. EBA platformunda haber yapılmıştır. Projemiz Yenilikçi öğretmenler zirvesinde sunuldu. Ayrıca il geneli iki sergide yer aldı 4. Mesleki gelişim Çağımız teknoloji çağı ve bu çağda hızlı bir değişim ve ilerleme gerçekleşmektedir. Toplumun İhtiyacı da bu yönde değişmekte buna paralel olarak öğrenme öğretme teori ve yaklaşımlarında da yenilik ve gelişmeler yaşanmaktadır. Bu da bilgiyi üreten, aktif olarak kullanan, sorun çözen, eleştirel düşünen, kararlı, iletişim becerisine sahip, toplum ve kültüre katkı sağlayan gibi niteliklerdeki bir birey gerektirmektedir. Bu projede gerçekleştirilen etkinlikler ile problem çözme yeteneği geliştirmektedir. Girişimci ve kararlı olmayı sağlamaktadır. Etkili iletişim becerisi geliştirmekte ve sosyalleşmeyi sağlamaktadır. Projede farklı yerlerden ortakların bulunması ve webinarlar la gerçekleştirilen etkileşim öğretmen arasında bilgi paylaşımı gerçekleştirilmiştir.. Yapılan etkinlikler proje grubunda yer alan farklı alan ve ülkedeki öğretmenlerle temel düzeyde kodlama çalışmaları ve birçok web2.0 aracı hakkında gerçekleştirilen webinarlar ve alınan eğitimler ile alanlarına hâkimiyetleri desteklenmiştir. Katılım sağlanan mesleki gelişim kurslarının ve seminerlerinin ardından öğretmenlerin derslerinde ve projelerinde kullanabilecekleri farklı alanlara ait web 2.0 araçlarını uygulama yaparak öğrenmeleri sağlanmıştır. Proje sırasında canva, storyjumper, artsteps, voki, vivavideo gibi web araçları kullanılmıştır. 5. Ödüller a. Projemiz Ulusal Kalite etiketi almıştır Öneriler Projemizin sonunda öğrencilerin elindekileri paylaşmanın ne kadar güzel olduğunu hissettiklerini gördük. Bu projede okuldaki öğrencilerimizin genelini kattık ancak bu projenin her zaman uygulanan bir proje olması gerekir. Öğrencilerin yaşadığı bir proje olmalı.

Keywords: Yardımlaşma, Paylaşım, Empati, sorumluluk, saygı, sevgi, mutluluk

Corresponding Author: SACIDE GÜLEL

MOTHER EARTH-TOPRAK ANA

HİLAL GÜRKAN, Türkiye, İstanbul - FERİŞTAH SİBEL KONCA, Türkiye, İzmir
ÖZLEM ÖZ, Türkiye, İzmir - MİTE RİSTOV, Kuzey Makedonya, Bitola - REYHAN AY, Türkiye, İstanbul
NURAY SÖZER, Türkiye, İstanbul - PATRİZİA SGRÒ, İtalya, Montesarchio - ASUMAN KAZANIR, Türkiye, İzmir
AYŞE ORHAN, Türkiye, Bursa - ŞERİFE KINIK, Türkiye, İzmir
JUAN MANUEL CARDEÑOSA TORRES, İspanya, Cordoba

Bu projede doğal kaynakların sürdürülebilirliği konusundaki farkındalığını sağlamak ve uygulamalar geliştirmek amaçlanmıştır. Bu çerçevede çevre bilinci, sürdürülebilir tarım ve okullarımızdaki kaynakların bilinçli kullanımına yönelik çözümler oluşturulmaya çalışılmıştır. Proje ile öğrencilerimizin pandemide evde üretken zaman geçirmeleri, kompost yapma becerisi ve perma kültür ile yeryüzüne, insana saygı, tüketime sınır getirme öğrenme becerilerinin kazandırılmasına çalışılmıştır. Proje; doğanın korunması, ekolojik ayak izinin ve atıkların azaltılması, 21.y. y becerilerinin kazandırılması ve uluslararası farkındalık açısından önemli görülmektedir. Biyoloji dersi “Ekosistemin canlı ve cansız bileşenleri arasındaki ilişkinin ve doğal kaynakların sürdürülebilirliğinin öneminin açıklanması”; kimya “çevreye zararlı maddelerin etkilerinin azaltılması konusunda çözüm önerilerinin bulunması; Coğrafya “insanların doğal çevreyi kullanma biçimlerini örneklendirme” kazanımlarının öğretimi sağlanmıştır. 4 farklı ülkeden 9.ve 10. Sınıftan 182 öğrenci ile uygulanmıştır. Doğa için sürdürülebilir tasarımlar yapılması, teknopedagogik yöntemlerin ve İngilizce proje ortak dilinin kullanılması nedeniyle 12-15 yaş grubundaki öğrenciler tercih edilmiştir. Projede kompost yapımı, öğrencilerin evlerinin balkonlarında vejetatif bitki ekimi, zeytin kırma etkinlikleri, perma kültür temalı sunum, poster, logo hazırlanması, proje sloganı oluşturma ve video çekimi, etkinlik e-kitapları oluşturma, karışık ülke takımları ile e-hikâye yazılması ve kahoot uygulaması, çeşitli web 2.0 araçları kullanılması, öğrenci röportajları ve kısa film çekimi gibi birbirinden farklı, eğitici ve öğretici etkinlik ve uygulamalar gerçekleştirilmiştir. Projede belirlenen amaçlara ulaşılma düzeyinin belirlenmesinde nicel veriler için ön test ve son testler; nitel veriler için görüşme formları ve proje değerlendirme görüşleri veri toplama araçları olarak kullanılmıştır. Ön test ve son test sonuçlarında 4 farklı ülkedeki öğrencilerde proje amaçlarından olan çevre ve permakültür bilincini arttığı ve çevre okuryazarlığı ile doğal kaynakların sürdürülebilirliği ve bilinçli kullanımı ile ilgili kazanımlara ulaşıldığı görülmüştür. Görüşme formları, proje sonu görüşlerinden, öğrencilerde permakültür konusunda davranış değişikliği gözlenmiştir. Öğrenciler, dijital becerilerini projede kullanılan web 2.0 araçları ve teknolojik uygulamalarla geliştirerek Codeweek de mükemmellik sertifikası aldılar. Öğrenciler farklı ülkelerden arkadaş edinerek yabancı dil becerilerini geliştirdi. Karışık ülke takımlarında ortak çalışmalar, forumlarda ve online toplantılarda iletişimlerinde sevgi, saygı, hoşgörü değerlerine uygun davranışlar insan hakları ve demokratik duyarlılık becerilerinin geliştirilmesine, farklı kültürlerin fark edilmesine neden olmuştur. Permakültür ve kompost konusundaki bilimsel araştırmalar öğrencilerde öğrenme becerilerini geliştirmiştir. Gruplar halinde yaptıkları e-hikâye, ortak slogan bulma, röportaj, kısa film çekimi, e-book gibi ortak çalışma ve ürünler elde edilerek yaratıcı düşünme becerilerinin geliştiği anlaşılmaktadır. Bu ortak ürün ve fikirleri okulda arkadaşlarına ve etwinning ilçe sergisinde öğretmen, veli, müdürler ve ilçe idari amirlerine sunarak girişimcilik becerilerini geliştirdikleri belirlenmiştir. Projede görev alan öğretmenlerin teknoloji okur yazarlığı bilgi ve becerilerinin geliştiği katıldıkları seminer ve eğitimlerle aldıkları sertifikalar ile ortaya konulmuştur. Projedeki uygulamalardan TÜBİTAK 4006 projesi, TÜBİTAK 4007 atölye uygulamaları ve yeni e-twinning proje fikirleri ortaya çıkmıştır. Proje çıktısı olarak organik atıkların atılmayarak okulda ve evlerde kompost yapımı uygulanmaya başlanmıştır. Yaygınlaştırma için; sanal sergi, blog, instagram, facebook, okul web sitesi haberleri, Eba öğrenci portolyalarına işlenmesi, e-Twinning yaygınlaştırma webinarları, sanal sergi ve ilçe MEM resmi instagram hesabı gibi online ortamlar kullanılmıştır. Okulda veli toplantılarında proje tanıtılmıştır. İspanyol proje ortağı projeyi ülkesinde yerel basında tanıtılarak proje geniş kitlelere ulaştırılmıştır. Proje Ulusal ve Avrupa Kalite Etiketini almıştır. Projeden elde edilen sonuçlardan hareketle permakültür uygulamaları konusunda farklı projeler ile sürdürülebilir çevreye katkı sunmaları sağlanabilir.

Keywords: Permakültür, kompost, doğal kaynak kullanımı, sürdürülebilirlik

Corresponding Author: HİLAL GÜRKAN

GERİ DÖNÜŞÜM ELÇİLERİ

HALE BOY, Türkiye, Zonguldak - BAĞDAGÜL DUMAN YILMAZ, Türkiye, Zonguldak

Geri Dönüşüm Elçileri “ Az kullan, yeniden kullan, geri dönüştür “ ilkesi ile bir eTwinning projesi olarak kuruldu. Projemizde ekolojik sistemin değişimi göz önünde bulundurularak, öğrencilerimizin bu değişimin bitki ve hayvanları nasıl etkilendiklerini öğretmek amaçlandı. Ayrıca doğanın önemi ve doğal kaynaklarımızın korunması konusunda tasarruf, atık, geri dönüşüm konularında farkındalık kazanmaları hedeflendi. Proje süresince Web2 araçları kullanılarak, grup çalışmaları ve yaratıcı düşünmeye yönelik etkinlikler gerçekleştirildi. Öğrencilerimiz edindikleri çevre bilincinin yanında teknolojik ve sosyal alanlarda da gelişim sağlarken el becerilerini ve yaratıcılıklarını da geliştirdiler. Çevre sorunları ve ekolojik sistemdeki değişimin kaynağı olan insanın bu konu ile ilgili eğitimi bir gereksinim haline almıştır. Öğrencilerimizin; çöp ve atık arasındaki farkı kavrayamadıkları, ayrıştıramadıkları, geri dönüştürülecek materyalleri yeniden kullanmadıkları ve enerji kaynaklarını bilinçsizce tükettikleri gözlemlenmiştir. Plastik, kağıt, pil gibi atıkların doğaya zarar verdiği ve doğal kaynaklarımızın tükendiği görülmüştür. Davranışların erken yaşta kazanıldığı düşünülerek öğrencilerin çevre sorunları hakkında farkındalığı artırılmış, geri dönüşümün önemi ve kaynakların tasarruflu kullanımı konusunda kazanımlar edinmeleri sağlanmıştır. Edindikleri bu kazanımlarla gelecekte çevreye duyarlı bireyler olmaları, kendilerinden sonraki nesillere bu bilinci yerleştirerek daha yaşanılabilir bir dünya bırakılması düşünülmüştür. Öğrencilerin durum değerlendirmesi yapabilmeleri için yakın çevresinde “ çöp ve atık arasındaki fark ” konulu röportajlar yapmaları sağlanıp, öğrenci, öğretmen ve veli anketleri yapıp, anket değerlendirme analizleri ve röportajlar sonucunda yakın çevremizin % 85’i nin çöp ve atık arasındaki ayrımı yapmadıkları ve çevre bilincinde yetersiz oldukları görülmüştür. Durum analizinin yapılabilmesi için veli, öğretmen, öğrenci anketleri hazırlanıp, anketler öğrenci ve velilere uygulanmıştır. Yapılan analizden elde edilen sonuçlar raporlandı, ihtiyaçlar doğrultusunda proje planı hazırlandı. Çöp ve atık arasındaki ayrımın yapıp yapılmadığını görmek için öğrenciler sokak röportajları yaptılar. Yerli Malı Haftası’nda atık malzemelerden kumbara yaparak biriktirdikleri paralarla fidan alıp okul bahçelerine diktiler. Atıklardan yeni yıl kartları oluşturarak bu kartlardan takvim oluşturdular ve basılarak kurumlara dağıtıldılar. Enerji Tasarrufu Haftası’nda kamu spotu bilgilendirme çalışması yaptılar. Atık malzemelerden geri dönüşüm kutuları oluşturup, web2 aracı ile kutuları konuşurup animasyon gösterisi hazırlayarak ilgi çekici hale getirdiler. Bitkisel atıklardan kompost gübre yaparak ev bitkilerinde kullandılar. “ Bir Atığın Hikayesi ” adlı hikaye kitabını paylaşarak yazdılar, bastırıldılar ve arkadaşlarına hediye ettiler. Atık materyallerden giysi ve eşya tasarlayarak tasarım dergisi oluşturdular, derginin satışını sağlayarak elde ettikleri gelire sokak hayvanlarına tasarladıkları mama kaplarına mama aldılar. Proje sonu anketleri ile projenin amacına ulaştığı görüldü. Proje sonunda anketler yapılarak öğrenci, veli ve öğretmenlerimizde çevre bilinci ve geri dönüşüm konusunda edinilen kazanımlar değerlendirilmiştir. Anket sonuçlarına göre Bilinç düzeyinin %15’ten %90’lara ulaştığı görülmüştür. Projemizde çevre bilinci ve geri dönüşümün önemini, üretmenin her yaşta mümkün olabileceğini, yaparak yaşayarak öğrenme modelini kullanarak öğrencilere kavratılmıştır. Onların gelişim seviyelerine uygun olarak öğrencilerimizde, doğayı ve canlıları koruma, tasarruf bilinci, yalnızca tüketirken tasarruflu olmak değil aynı zamanda üretim sürecine ve ülke ekonomisine de katkıda bulunmak gerektiği, teknolojinin kullanımı ve tasarruf bilincinin geliştiği gözlemlenmiştir. Proje sonunda anketler yapılarak öğrenci, veli ve öğretmenlerimizde çevre bilinci ve geri dönüşüm konusunda edinilen kazanımlar değerlendirilmiştir. Anket sonuçlarına göre Bilinç düzeyinin %15’ten %90’lara ulaştığı görülmüştür. Projemizde çevre bilinci ve geri dönüşümün önemini, üretmenin her yaşta mümkün olabileceğini, yaparak yaşayarak öğrenme modelini kullanarak öğrencilere kavratılmıştır. Onların gelişim seviyelerine uygun olarak öğrencilerimizde, doğayı ve canlıları koruma, tasarruf bilinci, yalnızca tüketirken tasarruflu olmak değil aynı zamanda üretim sürecine ve ülke ekonomisine de katkıda bulunmak gerektiği, teknolojinin kullanımı ve tasarruf bilincinin geliştiği gözlemlenmiştir. Proje sonunda öğrencilerimizde ; Çevre konusunda farkındalık, Bilinçli tüketim, İletişim, Empati, Sanat ve el becerileri, Yaratıcılık, Özgüven, Motivasyon konularında hedeflenen kazanımlara ulaşıldığı görülmüştür.

Keywords: GERİ DÖNÜŞÜM-ATIK-ÇEVRE-DOĞA BİLİNCİ-YARATICILIK

Corresponding Author: BAĞDAGÜL DUMAN YILMAZ

PANDEMİK BİYOLOJİ

FERİSTAŞ SİBEL KONCA, Türkiye, İzmir - HİLAL GÜRKAN, Türkiye, İstanbul - ÖZLEM ÖZ, Türkiye, İzmir
AYŞE SARAÇ, Türkiye, İstanbul - RAHİME AKDAĞLI, Türkiye, Eskişehir
ZEKİYE ALKAN BAŞKAN, Türkiye, Kayseri - ZEYNEP MEŞELİKAŞ, Türkiye, Eskişehir
MÜCELLA BİLÜ, Türkiye, Ordu

Pandemi ile online eğitim; 21. yy becerilerinden biri olan dijital becerilerin gelişimini zorunlu hale getirmesi proje fikrini ortaya çıkardı. Biyoloji dersinin uygulamaya (deney, gözlem) yönelik konu ve etkinliklerinin yoğun olduğu 10.sınıf 1.dönem MEB müfredatı proje konusu olarak belirlendi. Proje tasarlanırken MEB ders kitabındaki , OGM, Akademik Destek Modülündeki, YÖKTEZ' deki etkinliklerden yararlanıldı. Proje 5 farklı ilde 10 farklı okul tipinden 10.sınıf düzeyinde 100 öğrenci ve 10 Biyoloji ile gerçekleştirildi. Proje ile öğrenciler online derslerde aktif hale gelerek, proje tabanlı eğitim modeli ile yaratıcı ve tasarım odaklı ürünler üretti. E güvenlik. internet etiği, medya okuryazarlığı konularında bilgi düzeyleri ve farkındalıkları arttı. Projenin amacına ulaşma düzeyi; nicel veriler ön test ve son test ile, nitel veriler ise görüşme formları kullanılarak tespit edildi. Sokağa çıkma kısıtlamalardan dolayı öğrencilerimizin sosyal gelişimini desteklemek ve aktif katılımlarını sağlamayı amaçladık. Proje etkinlikleri e Twinning forumlarda, öğrenci webinarı,7 chat toplantısında öğrenciler tarafından belirlendi. Böylece proje ile iletişim ve işbirliği becerilerini arttırılmış oldu. Proje etkinliklerimizden afiş, logo, poster, broşür, oyun tasarlama, vejetatif üreme ile bitki dikimi, mitoz bölünme maketleri, öğrencilerin soyağacı çıkarılması bireysel gerçekleştirildi.29 Ekim,10 Kasım(karışık okul takımları),Kalıtım ile ilgili genel kavramlar ile işbirlikli kavram haritası, Proje slogan oluşturma, eşey bağlı kalıtsal hastalıklar ile ilgili sunu, sıradışı kalıtsal hastalıklar ile ilgili e book ,e sergi çalışmalarımız işbirlikli gerçekleştirildi. Öğrencilerimizin yapılan etkinliklerle araştırma, bilgi edinme, deney, gözlem ve sunum becerilerini geliştirdi. İstasyon yöntemi kullanılarak 29 Ekim Cumhuriyet Bayramı etkinliği, proje slogan oluşturuldu. Atık malzemelerden mitoz maketleri ve e book oluşturma değerlendirmesi, olası proje sloganının belirlenmesi, bu sloganlardan birinin seçilmesi, olası e book isimlerine karar verilmesi, e book ismini seçilmesi ile problem çözme, tartışma, sorumluluk bilinci alma gibi yenilikçi ve yaratıcı pedagojik yöntem kullanıldı. Okulların sınıf whatapp gruplarında proje duyurusu yapıldıktan sonra istekli öğrenciler projeye kabul edilmiştir. Proje etkinlikleri dersine girdiğimiz tüm sınıflarda uygulanmıştır. Yaygınlaştırma için; sanal sergi, web sitesi, blog, instagram, facebook, okul web sitesi haberleri, Eba öğrenci portolyalarına projenin işlenmesi, proje ortaklarının görev yaptıkları ilçelerde e-Twinning yaygınlaştırma webinarları, sanal sergi ve ilçe MEM resmi instagram hesabı gibi online ortamlar kullanılmıştır. Projemizin tüm hedeflerine ulaşılmış ve tüm etkinlikleri belirtilen zaman çizelgesi hedefleri olan:„Proje tabanlı öğrenme,,Müfredata uygun proje üretme,,Okullar ve öğrenciler arası iş birliği ve iyi örneklerin paylaşılması,, Biyoloji dersini etkili, verimli ve eğlenceli hale getirilmesi,, Farklı okullardaki öğrencilerin arkadaşlık kurması, bilgi ve deneyimlerin paylaşılması,, Öğrencilerin ortaya koyduğu ürünler sayesinde, pandemi sürecinde azalan okul ve öğrenme motivasyonlarını arttırılması,,Öğrencilerin web 2.0 araçlarını tanıyarak ,etkinliklerde web 2.0 araçlarını kullanıp teknolojiyi etkili ve verimli kullanılması sağlanmıştır. Projenin sürecindeki etkinliklerin diğer sınıflar düzeyine uyarlanıp kullanabileceği yeni proje fikirleri ortaya çıkmıştır. Proje sonunda projede görev alan öğretmenlerin e güvenlik, dijital konularda bilgi ve becerilerinin geliştiği proje sonunda yapılan padlette hazırlanan değerlendirme bölümünde ortaya konulmuştur. Değerlendirme: https://padlet.com/biyo_ozlem79/3oz56e1buSoll46o Projenin uygulama sürecinden ve elde edilen sonuçlardan hareketle diğer derslerde kullanılması ve dijital araçların yüz yüze eğitimde de öğrencilerin derse aktif katılımı sağlaması açısından önerildiği belirtildi.

Keywords: web 2.0 araçları, 3 boyutlu tasarım, dijital öğrenme, işbirlikli çalışma,proje tabanlı öğrenme

Corresponding Author: FERİSTAŞ SİBEL KONCA

MY CULTURE, MY HERITAGE

EDANUR ÇINAR, Türkiye, Afyonkarahisar - ÖZCAN ÇİÇEK, Türkiye, izmir
ROSSANA MAGLİA, İtalya, Cremona - DANİELA GUİCİN, Romanya, Bals - EZGİ BABUR, Türkiye, İstanbul
ANIL GENÇER, Türkiye, Batman - GÜLNUR YULUK, Türkiye, Balıkesir

MyCultureMyHertageprojesi,uluslararasıTwinningprojesikapsamındaolupTürkiye,Romanya,İtalya,Azerbaycan,Ürdün,Polonya,Gürcistan,Makedonya ve Portekiz proje ortakları ile gerçekleştirilmekte olan güncel bir projedir. Günümüzde öğrencilerimiz kültürel mirasta ve değerlerine tam anlamıyla sahip çıkma kavramından uzaklaştıkları gözlemlenmiştir .Bir çocuğun kültürel mirasının onlara öğreteceği çok şey vardır. Etnik kökenlerini öğrenerek coğrafya, tarih, kültür ve dil, insan göçü, tarım ve tıpkı doğanın derslerinde olduğu gibi insanın birbirine bağlılığı hakkında bilgi edinirler. Bu nedenle öğrencilerimize kültürel mirasını öğretmek çok önemlidir. Geçmişini , geçmişindeki izleri tam anlamıyla kavrayabilen ve anlayabilen bir nesil , geleceğe daha sağlam adımlarla ve umutlarla gidebilecektir.Bu nedenle onlara atalarından miras kalan değerleri anlatmak biz büyüklerin görevi olmalıdır. Projemiz bu kapsamda öğrencilerimizi kendi ülkelerinin ve ortaklarının Dünya Mirası kültürel ve doğal alanlarından haberdar etme ihtiyacına dayanmaktadır. Projemiz, öğrencilerin UNESCO' nun ne olduğu ve dünya üzerindeki Dünya Mirası Alanları hakkında bilinçlendirmeyi amaçlamaktadır. En önemli hedeflerimizden biri, öğrencilerimize birbirlerini, kültürlerini tanıma ve Avrupa'nın bir parçası hissetmelerine yardımcı olma fırsatı vermek Teknolojinin didaktik bir ortamda kullanılması çok faydalıdır ve bu proje sayesinde öğrenciler, diğer önemli durumlarda kullanabilecekleri web 2 araçları öğreneceklerdir. Son olarak, internette dikkat edilmesi gereken işe yarayan doğru davranışları kazanabileceklerdir. Öğrencilerimizin Proje aracılığıyla barışçıl, birleşik ve dostane bir Avrupa'nın destekçileri olmalarını umuyoruz. Projenin yaş grubu 10-16'dır. Projenin dili İngilizcedir. Proje 20 ortak ile birlikte gerçekleşmektedir. Proje 2021-2022 eğitim öğretim yılını kapsayacak şekilde(ekim-mayıs) olup, halen devam etmektedir.

Keywords: culture,heritage,ancestry,unesco,tradition,right,legecy,kültür,miras

Corresponding Author: EDANUR ÇINAR

SAĞLIKLI YAŞAM TARZI İÇİN COVID 19 İLE MÜCADELE

GÜLSEN DEMİR, Türkiye, İstanbul - FATMA KUL, Türkiye, Manisa - DEMET KONUKSEVER, Türkiye
SERAP DELEN DEMİRCİ, Türkiye - GONCA MANOLYA KIRCA, Türkiye - FULYA AYAS, Türkiye
HABİB YUSUF DEMİRBAŞ, Türkiye - KHOLOUD AL EİT, Lübnan - GAYANE VARDANYAN, Ermenistan
CARMELA VITELLİ, İtalya - CHIARA ROMAGNOLİ, İtalya

Bildiğiniz gibi, dünya bu günlerde Korona salgınından muzdarip ve birçok doktorun bağışıklık sisteminin virüsle savaşmasına yardımcı olmak için sağlıklı gıda diyetinin, sporun ve hijyenin önemi hakkında konuştuğunu duyuyoruz. Ne yazık ki yetersiz beslenme, fiziksel sağlık ve hijyen kaybı eksikliği toplumlarımızda yaygın olan sorunlar arasında yer almaktadır. Okullar özellikle çocuklar ve ergenler arasında farkındalığın yaygınlaşması için çok uygun olduğu için "Healthy Lifestyle To Fight Covid-19" isimli projemiz; öğrencilerin doğru beslenme, egzersiz ve hijyenin korunması açısından daha sağlıklı olabilmeleri için yaşam tarzlarını değiştirmeyi amaçlamaktadır. Buna ilave olarak projemiz; öğrenciler arasında işbirliğine teşvik etmesi, sorumluluk almalarını sağlaması, yabancı dil becerilerini geliştirmesi, yenilikçi teknolojileri kullanmalarına imkan sunması, sosyal medya ve interneti faydalı şekilde kullanmalarını sağlaması, hayatın içinden gerçek bir problem üzerine çalışmayı ve çözüme kavuşturabilmeyi sağlaması açısından da özgündür. Projemiz uluslararası bir projedir. Türkiye, İtalya, İspanya, Ukrayna, Ürdün, Lübnan ve Ermenistan ülkelerinden 8 ve 17 yaş aralığında öğrencilerimizin katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Projemizin başlangıç aşamasında öğrencilere ve öğretmenlere ön-test olarak anket uygulanmıştır. Toplanan veriler analiz edilmiştir. Proje bitiminde de öğrenci ve öğretmenlere son-test olarak anket uygulanmış aynı şekilde toplanan veriler analiz edilmiştir. Ön-test ve son-test analizine bakıldığında hem öğrenciler hem de öğretmenler için projenin etkili ve faydalı olduğu sonucuna varılmıştır. Projemizde, Kasım ayı etkinliklerine değinmek gerekirse, veli izin dilekçeleri temin edilmiştir, her okul proje sunumunu gerçekleştirmiştir, proje Netiquette kuralları belirlenmiştir, iletişimin sağlıklı yürütülebilmesi için her ortak iletişim bilgilerini paylaşmıştır, facebook ve whatsapp grupları kurulmuştur, proje blog sayfası oluşturulmuştur, proje sürecinde her ortak için görev dağılımı yapılmıştır, süreç içerisinde gerçekleştirilecek olan Webinar bilgilerinin yer aldığı sayfa oluşturulmuş ve planlama yapılmıştır, kullanılacak Web 2.0 araçları belirlenmiştir, proje ortaklarının toplam üç adet gerçekleştireceği proje çevrim içi toplantılarının tarih ve gündemi belirlenmiştir, okul tanıtımları yapılmıştır ve son olarak öğrenci ve öğretmenler kendilerini tanıtmışlardır. Projemizde, Aralık ayında öğrenciler proje için farklı Web 2.0 araçlarını kullanarak logo hazırlamışlar ve bir tanesini seçerek bütün partnerler arasında yapılan logo yarışmasına katılmışlardır. Birinci seçilen logo ise projenin resmi logosu ilan edilmiştir. Bunun yanı sıra, işbirlikli yeni yıl ağacı ve takvimi yapılmıştır. Ocak ayında ise işbirlikli çalışmalarını desteklemek için ülkeler arasında karışık takımlar oluşturulmuştur. 3 farklı tema üzerinden öğrenciler işbirlikli posterler hazırlamıştır. Şubat ayı içerisinde ise İnternet Güvenliği üzerine her okul çalışmalarını gerçekleştirmiştir. Bunun yanında işbirlikli internet güvenliği sözlüğü oluşturulmuştur. Öğrencilere internet güvenliğiyle ilgili bir anket uygulanmış ve toplanan veriler analiz edilmiştir. Mart ayında sağlıklı beslenme ile ilgili bir soru sorularak beyin fırtınası tekniği uygulanmış sonrasında ise işbirlikli çalışmayı desteklemek için ülkeler arasında karışık takımlar kurulmuştur. 3 farklı tema üzerinde çalışan takımlar işbirlikli iki adet e-kitap ve sağlıklı haftalık bir diet menü hazırlamışlardır. Nisan ayında işbirlikli çalışmayı desteklemek için ülkeler arasında karışık takımlar oluşturulmuştur. 3 farklı tema üzerinde çalışan takımlarda öğrenciler vücudun farklı bölgelerini çalıştıran spor aktiviteleri gerçekleştirmişlerdir. Bütün videolar birleştirilmiş ve işbirlikli videoya dönüştürülmüştür. Mayıs ayında, karışık takımlar oluşturulmuş ve 3 farklı tema üzerinde çalışarak sonunda işbirlikli animasyon çalışması final ürünü olarak gerçekleştirilmiştir. eTwinning günü için işbirlikli mosaic çalışması yapılmıştır. Projemizde birçok ortağımız Ulusal ve Avrupa kalite etiketiyle ödüllendirilmişlerdir. Yaygınlaştırma faaliyetleri kapsamında bütün okullarımız projelerini kendi okul web ve sosyal medya hesaplarında ve eTwinning Türkiye sayfasında tanıtımını ve haberini yapmaya çok önem vermişlerdir. Okullarında proje ile ilgili bir pano hazırlamışlar ve pandemi dolayısıyla çevrim içi toplantı veya farklı etkinliklere yer vermişlerdir. Tüm ortakların katılımında bulunduğu çevrim içi bir sergi de gerçekleştirilmiştir. Ayrıca interaktif oyun sayfası kurulmuş ve okullar birbirlerinin hazırladığı oyunları oynamıştır.

Keywords: sağlıklı yaşam, Covid 19

Corresponding Author: GÜLSEN DEMİR

EĞİTSEL OYUNLARLA MATEMATİK ÖĞRETİMİNİN MATEMATİĞE YÖNELİK TUTUMA ETKİSİ

GÜRKAN AKTAR, Türkiye, Adıyaman - CANSU YILMAZ, Türkiye, Konya

Günlük yaşamda bireylerin en fazla ihtiyaç duyduğu alanlardan biri olan matematik, atılan adım sayısından kullanılan teknolojiye kadar günlük hayatta önemli bir yeri olan bilimlerin başında gelmektedir. Zihinsel ve düşünsel birçok becerinin gelişmesini sağlamanın yanı sıra günlük hayatımızın pek çok noktasında matematiğe ihtiyaç duyarız. Bu bağlamda matematik öğrenme-öğretme süreçleri ve yöntemleri oldukça büyük bir önem taşımaktadır. Bu yöntemlerden biri olan oyun yoluyla öğretimin, öğrencilerin derse daha ilgili yaklaşmasını sağlması, ders içi çalışmalarda motivasyonu yükseltmesi ve dersi daha anlamlı bir hale getirmesi açısından faydalı olacağı düşünülmektedir. Nitekim ilgili literatür çalışmalarında da matematiği oyun yoluyla öğretme girişimlerinin, öğrencilerin derse karşı tutumlarında olumlu yönde değişiklik sağladığı sonuçları elde edilmiştir. Öğrenciler matematiği anlamak için matematiksel düşünme becerisi, problem çözebilme ve analiz edebilme gibi süreçleri iyi kavramış olmalıdırlar. Oyunlar bu süreçlerin daha pratik ve işlevsel bir şekilde aktarılabilmesi imkânını sunmaktadır. Bu nedenle matematiğin zor ve korkulan bir ders yanılığından kurtulabilmesi için oyunların, derslere entegre edilmesi önemlidir. Bu amaçla ilgili çalışmada eğitsel oyunlar düzenlenmiş ve oyunların öğrenciler üzerindeki etkileri ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır. Çalışmanın evrenini Konya ilinde 2021-2022 akademik yılında ortaokul 6.sınıfta öğrenim göreceğ olan öğrenciler oluşturmuştur. TÜBİTAK 2209-A kapsamında yürütölen bu çalışmanın örneklemini ise 2021-2022 akademik yılında Konya ili Ereğli ilçesinde bulunan bir ortaokulun 6.sınıftında öğrenim gören öğrenciler oluşturmuştur. Bu çalışmada nicel araştırma yöntemi benimsenmiş olup nicel araştırmalardan biri olan ön test- son test eşleştirilmiş kontrol gruplu yarı deneysel desen ile çalışma desenlenmiştir. Çalışmada veri toplamak amacıyla matematiğe yönelik tutum ölçeği kullanılmıştır. Çalışmada verilerin analizi için bağımsız örneklemler-t testi ve bağımlı örneklemler-t testi analizi kullanılmıştır. İlgili projede gönüllük esasına göre örneklemdede okulun bir sınıfı deney, bir sınıfı da kontrol grubu olarak atanmıştır. Kontrol grubunda öğretim programı uygulanırken deney grubunda öğretim programı eğitsel oyunlarla desteklenmiştir. Çalışmada ortaya çıkabilecek riskler belirtilmiş ve bu risklere karşı alınan tedbirler açıklanmıştır. Çalışma sonunda eğitsel oyunun uygulandığı deney grubundaki öğrencilerin matematiğe yönelik tutumlarında artış olduğu görölmüştür. Elde edilen sonuca dayanarak matematik derslerinde oyun yoluyla öğretimin yaygınlaştırması önerilmiştir.

Keywords: eğitsel oyunlar, matematik, tutum

Corresponding Author: GÜRKAN AKTAR

ÇEVRE SORUNLARINA STEP (STEM TO ENVIRONMENTAL PROBLEMS)

EMİNE ŞENAY DOĞANER, Türkiye, Konya - ÖMER GARAN, Türkiye, Eskişehir

2018-2021 yılları arasında uygulanan STEP To STEM (STEM TO ENVIRONMENTAL PROBLEMS) projesi Erasmus+ KA201 Okul Eğitimi için Stratejik Ortaklık başlığı altında desteklenmiştir. Letonya, Türkiye, Romanya, Polonya ve Bulgaristan olmak üzere 5 ülkeden toplamda 20 öğrenci ve 10 öğretmenin katıldığı projenin amacı öğrencilerin çevre sorunlarına STEM eğitim yaklaşımını kullanarak çözüm önerileri geliştirmeleridir. STEM eğitim yaklaşımını kullanan öğrenciler bu disiplinlere ait becerilerini geliştirmelerinin yanında ayrıca problem çözüme, işbirlikçi öğrenme ve eleştirel düşünme gibi 21. yy becerilerini geliştirme olanağına da sahip olmuşlardır. Proje sonunda katılımcı öğrencilerin STEM yaklaşımı ve 21. yy becerileri ile ilgili görüşleri incelenmiştir. Nitel araştırma yönteminin benimsendiği çalışmada fen, teknoloji matematik, mühendislik ve 21. yüzyıl becerileri olmak üzere 5 boyutta hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme soruları Google formlar aracılığı ile katılımcı öğrencilere gönderilmiştir. Toplanan veriler içerik analizi yöntemi ile incelenmiştir. Analiz sonucunda elde edilen veriler STEP To STEM projesinden sonra öğrencilerin STEM alanlarına olan ilgilerinin arttığını göstermektedir. Özellikle fen alanına yönelik ilgi diğer alanlara oranla pozitif yönde artmıştır. Ayrıca öğrencilerin farklı ülkelerden akranlarıyla işbirliği içinde çalışma becerilerinin de olumlu yönde etkilendiği verisine ulaşılmıştır. Tüm bu sonuçlar STEP projesinin öğrenciler için olumlu sonuçlar elde ettiğini kanıtlamaktadır. Öte yandan bu sonuçlar ileride yapılacak farklı projelere referans olması açısından değerlidir.

Keywords: STEM,Çevre sorunları,Erasmus+

Corresponding Author: EMİNE ŞENAY DOĞANER

EXPERİMENTAL POOL (DENEY HAVUZU) PROJESİNİN ÖĞRENCİLERİN FEN ETKİNLİKLERİNE OLAN KATKISININ ARAŞTIRILMASI

HAVVA KÜÇÜKBAŞ, Türkiye, Sinop - NİLÜFER ÇETİNKAYA TORAMAN, Türkiye, Sinop
AYŞEGÜL BAYHAN, Türkiye, Kocaeli - MİCHAELA RUMANKOVÁ, Slovakya, Bratislava
BOŽENA BENÍKOVÁ, Slovakya, Bratislava - MİRSADA ACCAD, Hırvatistan, Viteza
LAURA DORCA, Romanya, Baia Mare - AYŞE NUR MERCAN, Türkiye, Kütahya
EBRU ÖZTÜRK, Türkiye, Pamukkale - HÜSEYİN TORAMAN, Türkiye, Sinop
FUNDA GÜLDİKEN, Türkiye, Kayseri - CEYLAN ALKAN, Türkiye, İzmir
ASUMAN GEDİK TANRIVERDİ, Türkiye, Kocaeli - ÖZLEM AĞRAS, Türkiye, Kütahya

Çocukların bilim olan ilgileri kuşkusuz ki çok küçük yaşlarda merak güduları ile başlar. Bizler bu meraklarını karşılayabildiğimiz sürece onları bilime, ilime ve teknolojiye daha fazla yaklaştırırız. Deney Havuzu projemiz ile 4-11 yaş aralığındaki çocukların fen alanına olan ilgilerini ölçmek aynı zamanda yaşadıkları kaygılarının yerine başarıma duygusunun yer almasını hedefledik. 2020-2021 yıllarında 9 ay boyunca 4 ülkeden 13 öğretmenin yürüttüğü projeye 175 öğrenci ve ailesi katılmış olup, çocukların 17 bilim insanı tanınması ve tanıtması, 47 deney uygulamaları ve 7 farklı teknoloji oyunu ile çalışmaların pekiştirilmesi sağlanmıştır. Proje başlangıcında ve sonunda yapılan anketler sonucunda öğretmenlerin fen etkinliklerine karşı tutumlarında, fen etkinliklerini uygulama sıklıklarında, öğrencileri bu alana yönlendirmelerinde ve kendilerini de geliştirmelerinde anlamlı farklılıklar olmuştur. Velilerde ise çocuklarıyla daha yakın ilişkiler kurarak birlikte deneyler yapmalarında, ev içi fen etkinliklerine ayrılan zamanın ve ilginin artmasında olumlu katkılar sağlandığı tespit edilmiştir. Çocuklardan alınan nitel değerlendirmelerde ise; kaygılarının büyük oranda azaldığı, fen alanına olan ilginin arttığı, bilim insanlarına karşı olumlu tutumlar beslendiği, başarmanın ve keşfetmenin yaşattığı duygunun akademik performanslarına da yansıdığı, fen okuryazarlığı becerilerinin geliştiği tespit edilmiştir. Yapılan tüm çalışmalar sayesinde çocukların problem çözme ve karar verebilme becerilerinin geliştiği, hem gözlem yaparak hem de yaparak yaşayarak öğrenme becerisi kazandıkları görülmüştür.

Keywords: Deney , Bilim İnsanı, Teknoloji, Araştırma

Corresponding Author: HAVVA KÜÇÜKBAŞ

ECO FRIENDLY KIDS

MÜNEVVER SÜMER, Türkiye, Kocaeli - RABİA AKSU ÖZOVA, Türkiye, Konya
EMİNE KOYUNCU, Türkiye, Konya - TÛLİN KOLUKIRIK, Türkiye, Kocaeli
HÛLYA AKSOY, Türkiye, Konya - GÛNAY KARABULUT, Türkiye, Antalya
GÛLDANE KAHRAMAN, Türkiye, Konya - EMEL SÛNMEZ, Türkiye, Konya
BETÛL YILDIRIM, Türkiye, Balıkesir - AKGÛL GÛÇLÛ, Türkiye, Kocaeli
KRİSTİNA KALİNAUSKIENE, Litvanya - ANNA BABİJ, Polonya - JOANNA HUTNİK, Polonya
BARBARA TESLAK, Polonya - HANENE GUESMİ, Tunus

Projemiz bir çevre projesidir. Gelecek nesillere çevre bilinci geliştirmek için duyarlı bireyler yetiştirmek amacıyla Ekolojik bir proje başlattık. Gelecek nesillerin daha sağlıklı bir ortamda yaşamalarını sağlamak için çevreye duyarlı eko dostu çocuklar yetiştirmek istiyoruz. Doğanın tüm zenginliği ile korunması ve sonraki kuşaklara aktarılması için yapılması gereken en etkili yol ise iyi bir ekolojik eğitimidir. Çevreye karşı duyarlı bireyler yetiştirebilmek için ekolojik çevreyi anlattık.

Keywords: çevre, iklim, ekolojik, geri dönüşüm, hava, su, toprak, bitki, hayvan

Corresponding Author: MÜNEVVER SÜMER

UZAKTAN EĞİTİM DÖNEMİNDE REHBERLİK HİZMETLERİNİN ÖĞRENCİ DENEYİMLERİ AÇISINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ

MELEK AKYAY, Türkiye, Konya - BEYZA SULTAN YILDIZHAN, Türkiye, Konya
MENŞURE ALKIŞ KÜÇÜKAYDIN, Türkiye, Konya

COVID-19 pandemisi nedeniyle ülkemizde acil uzaktan eğitime geçilmiştir. Bu doğrultuda rehberlik ve psikolojik danışma hizmetleri de çevrimiçi ortamlara taşınmıştır. Rehberlik hizmetleri, öğrencilerin kişisel, mesleki ve psikolojik gelişimi açısından önemli bir yere sahiptir. Dolayısıyla bu araştırmanın amacı uzaktan eğitimde lise son sınıf öğrencilerinin rehberlik ve psikolojik danışma servisi deneyimlerinin açığa çıkarılmasıdır. Araştırma sonucunda elde edilecek bulgular ışığında, uzaktan eğitimde rehberlik hizmetlerinin eksik ve güçlü yönlerinin ortaya çıkarılması ve bu yönde önerilerin sunulması hedeflenmiştir. TÜBİTAK 2209-A programı kapsamında yürütülen bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden fenomenoloji (olgu bilim) deseni kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubu Adana ili Seyhan ve Saimbeyli ilçelerinden, araştırmacılar tarafından belirlenmiş ölçütlere göre seçilecek 10 kişiden oluşmaktadır. Katılımcılar belirlenirken amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Araştırma kapsamında kullanılacak veri toplama aracı yarı yapılandırılmış görüşme formudur. İlgili form araştırmacılar tarafından hazırlanmıştır. Hazırlanan sorular ilgili literatür incelemelerine dayanmakta olup uzman görüşü alınmıştır. İlgili formun uygulanması ile elde edilecek veriler içerik analizi yöntemiyle analiz edilmiştir. Araştırmadan elde edilen bulgulara dayanarak çevrimiçi ortamlarda sunulan rehberlik hizmetlerinin öğrenci görüşleri açısından değerlendirilmesi sağlanmıştır. Böylece rehberlik hizmetlerinin gelişime açık yönleri ile zorlukları ortaya çıkarılmıştır. Araştırmanın sonunda uzaktan eğitim döneminde rehberlik hizmetlerinden faydalanan öğrencilerin sorunlar yaşadığı ve bu sistemden memnun olmadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Öğrenciler genellikle internet sorunu, hocalara ulaşamama, zamanın kısıtlı olması gibi sorunlar yaşamıştır. Araştırmanın sonucu doğrultusunda ortaya çıkan bulgular uzaktan eğitim sisteminde nelerin düzeltilmesi gerektiği gibi birçok konuya ışık tutacak ve gelecek araştırmalar için öncü nitelikte olacaktır. Ayrıca ilgili literatüre katkı sağlayacaktır.

Keywords: rehberlik hizmetleri, öğrenci, uzaktan eğitim

Corresponding Author: MELEK AKYAY

BİYOMİMİKİRİ İLE STEM

ARZU ERÇİN, Türkiye, Konya - AHMET KURNAZ, Türkiye, Konya
CRISTINA HRISCU, Romanya, Ipotești - FİGEN AKTAŞ, Türkiye, Konya
KENAN ÖZBUDAK, Türkiye, Konya - YASEMİN SÜNGÜBAZ TOK, Türkiye, Konya
DİDEM KÖSE, Türkiye, Yozgat - IGOR GUTU, Moldova, Drochia
MİHAELA TİRİTELNICU, Romanya, Botoșani - ORHAN KILIÇ, Türkiye, Diyarbakır
TUDORACHE LOREDANA STEFANIA, Romanya, Botosani -KATARİNA SABOLİÇ, Hırvatistan, Legrad
LUDMILA GUTU, Moldova, Drochia - MAHMUT YEĞİN, Türkiye, Konya
MAKBULE AZDENİZ, Türkiye, Konya - IVANCA TOMIĆ, Hırvatistan, Brdovec
EMEL DOĞAN, Türkiye, Ankara - HEDİKE ÇELİK, Türkiye, Konya
VALENTINA SOLOMON, Kalay PLATON BACAU, Kalay

Bu proje öğretim sürecinde hissedilen “doğa ile insanın yetersiz etkileşiminden dolayı doğanın bize sunduğu benzersiz yaratıcılıktan uzak kalma” problemini çözmek amacı ile uygulanmıştır. Bu genel problem çerçevesinde günlük hayat problemlerine çözümler ararken yüzlerini doğaya dönmeleri konusunda farkındalık yaratılması amaçlanmıştır. projede önemli görülmektedir. Proje ile aynı zamanda hayat bilgisi dersi kazanımlarından HB.3.6.1. İnsan yaşamı açısından bitki ve hayvanların önemini kavrar. Matematik dersi kazanımlarından M.3.1.6.1. Bütün, yarım ve çeyrek modellerinin kesir gösterimlerini kullanır. Türkçe dersi kazanımlarından T.3.2.5. Sınıfındaki tartışma ve konuşmalara katılır.T.3.4.11. Yazdıklarını düzenler.T.3.4.12. Yazdıklarını paylaşır. Fen bilimleri dersi kazanımlarından F.3.3.1.1. Hareket eden varlıkları gözlemler ve hareket özelliklerini ifade eder. F.3.6.1.1. Çevresindeki örnekleri kullanarak varlıkları canlı ve cansız olarak sınıflandırır. Projemiz Türkiye, Romanya, Hırvatistan ve Moldova olmak üzere 4 ülkede, ilkökul düzeyindeki 14 okulda 1,2,3 ve 4. sınıf düzeyinde yaklaşık 400 öğrenci ile uygulanmıştır. 10’u Türkiye’den 7’si Avrupa’dan olmak üzere 17 ortak öğretmen ile çalışmıştır. Projenin uygulanması için ilkökul seviyesi öğrencilerin tercih edilmesi onların doğaya ve doğadaki canlılara olan ilgilerinin, gözlem yeteneklerinin ve yaratıcılıklarının en üst düzeyde olduğu yaş aralığında olmalarından dolayıdır. Projenin uygulanmasından önce öğrencilerde Doğadan İlham Alma Ölçeği ön testi uygulanmıştır. Öğrencilerden biyomimikriden esinlenerek yapılan icatlar, bu icatların mucitleri hakkında araştırma ve bilgi afişleri yapmaları istenmiştir. Başka bir etkinlikte origami ile hareket eden canlılar yaptırılmıştır. Diğer bir etkinlikte öğrencilerden titreşim motoru da kullanarak hareket eden böcek robotlar yapmaları istenmiştir. Projemizde “Avrupa Bilişim Ağı’nda yapılan Science is Wonderful etkinliğinde tüm öğretmenler kendi sınıfında öğrencileri ile zoom üzerinden Avrupalı bilim insanları birebir görüşmüş ve çalışmalarını hakkında etkileşimli sohbet gerçekleştirme imkanı bulmuşlardır. Codeweek haftasında bilgisayarlı ve bilgisayarsız kodlama etkinlikleri gerçekleştirilmiştir. Okul dışarıda gününde öğrenciler ile doğaya çıkılmış canlıları gözlemlene fırsatı sunulmuştur. Uygulamalar sonunda Doğadan İlham Alma Ölçeği son test olarak uygulanmış ve öğrencilerin doğadan ilham almaya ilişkin algılarındaki gelişim izlenmiştir. Doğadan İlham Alma Ölçeğinin alt boyutları olan doğaya karşı ilgi, öğrencilerdeki gelişim izlendiğinde öğrencilerdeki gelişim ön test-son test deney gruplu desen kullanılmıştır. Veriler ilişkili örneklem t testi ile analiz edilmiştir. Buna göre proje ile uygulanan etkinliklerin öğrencilerin doğaya karşı ilgilerinde fark (t:1,25; p:0,00) doğa ile bağ kurma (t:5,064; p:0,000); doğadan korkma (t:4,34; p:0,000)) alt boyutlarında ve doğadan ilham alma toplam puanlarında (t:3,89; p:0,000 istatistiksel olarak anlamlı bir oluşturduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin hem kendi ülkesi hem de Avrupa’daki ortak öğrencilerle etkileşimi hoşgörü, sevgi, saygı becerilerinde olumlu davranışlarından anlaşılmaktadır. Proje sürecinde öğrenciler araştırma faaliyetleri ile bilgileri kendi başlarına öğrenerek öğrenmeyi öğrenme becerilerini geliştirmişlerdir. Öğrencilerden elde edilen dönütler ile öğrencilerin ülkesinin dünya ülkeleri arasındaki yeri ve önemini, ülkemiz düzeyindeki kültürel zenginlikleri, uluslararası düzeyde farklı kültürleri fark ettiği anlaşılmaktadır. Proje süresince öğrenciler pek çok web2.0 araçlarını kullanmışlardır. Projede öğrencilerin gruplar halinde yaptıkları çalışmalardan ortak böcek robot sergisi, proje adının baş harfleri ile kendi sesleriyle İngilizce olarak seslendirdikleri ortak şiir çalışması, yaratıcı biomimikri vb. yaratıcı düşünme materyalleri ortaya koymuşlardır. Proje okul panolarında ve okul web sitelerinde yayınlanarak daha geniş kitlelere ulaşmıştır. Proje sonunda projede görev alan öğretmenlerin dijital bilgi ve becerilerinin geliştiği ortaya konulmuştur.

Keywords: Biyomimikri,stem,günlük hayat problem
Corresponding Author: ARZU ERÇİN

UBUNTU KAYSERİ

MELEK GÖKSU, Türkiye, Kayseri

Ubuntu ; Ben biz olursak, ben olurum Afrika felsefesinden yola çıkarak tasarlanmış,eTwinning i tanıtmak için açılmış bir projedir.eTwinning projelerininin nasıl yapılabileceğini öğrenirken web 2.0 araçlarını da tanıyacağız. Öğrencilerimize doğa sevgisi ,sağlıklı yaşam becerileri kazandırırken, yardımlaşma ,paylaşım, işbirliği içinde ,web araçları kullanmayı da öğretme çalışmaları yapacağız. Bizimle ubuntu yapmaya var mısınız ? Öğrenci merkezli proje tabanlı öğrenme yönteminin kullanılacağı projede ,hedefler multidisipliner yaklaşımla verilecek. Proje konuları 4-11 yaş arası öğrencilere hitap edecek şekilde seçilmiştir. Öğrenciler proje sonunda işbirlikçi öğrenme yöntemi ile etkinlikler yerine getirmeyi öğrenecekler. Ubuntu felsefesine uygun olarak, yardımlaşma ,paylaşma destek olma,iyilik yapma, çevreye duyarlı olma duyarlılığı kazanacaklar. Teknolojik araçları eğitim için daha yararlı kullanabilmeyi öğrenecekler Kendini ifade etme ,sanatsal yönlerini keşfetme, temizlik alışkanlıklarını pekiştirme ,sorumluluklarını yerine getirme becerilerini arttıracaklar.

Keywords: ubuntu,kayseri,eTwinning,web2,imece

Corresponding Author: MELEK GÖKSU

SUPERSTITIONS IN THE WORLD

ÖZLEM ÖZDAŞ, Türkiye, Giresun - HÜMEYRA MEMİÇOĞLU, Türkiye, Giresun
ALEV ÖZTÜRK ÇELIKKALKAN, Türkiye, Giresun

İlk çağlardan beri her toplumdaki insanlar gerçeklik payı olmayan, korkuları, çaresizlikleri, eski gelenekleri gereği genellikle doğa üstü olan olaylara inanırlar. Bu inançlar batıl inançlar olarak isimlendirilir. Çoğu psikolojik olarak bu tür inanışların negatif etkisine maruz kaldığı için doğruluğuna ve bu tür batıl inançlara daha içten bir şekilde inanırlar. Batıl inançların özünde yatan; topluma, bireylere bazı bilinmesi gereken şeyleri öğretmeyi korkutarak sağlamaktır. Bu bilgiler ışığında, projemizde ülkelerdeki batıl inanışları inceledik. Bu proje farklı ülkelerdeki batıl inanışlarla ilgili bilgi edinmeye dayalı kültürel bir projedir. 3 Avrupa (Romanya, Sırbistan, Slovakya), 3 Türkiye ortaklı çalıştığımız projede 5 farklı ülkenin batıl inanışlarını ve kültürlerini inceledik. Hedeflerimiz öğrencilerin aktif katılım gösterdiği aktiviteler, yabancı dil gelişimine katkı sağlama, farklı web 2 araçlarını kullanma, karışık takımlar oluşturup okullar arası işbirliğini arttırmaktır. Final ürünü olarak ortak okullarla batıl inanışlara dayalı bir takvim oluşturulmuştur. Pandemi sürecinde ayrı kaldığımız öğrencilerimizle uzakları yakın ettiğimiz keyifli bir yolculuk yaptığımız projemizde, öğrencilerimiz 16-19 yaş aralığındadır. İçinde bulunduğumuz pandemi sürecine rağmen proje ortak okullarımızla ve öğrencilerimizle aktif katılımı, bol aktiviteli, heyecanlı, verimli bir süreç yaşadık. Projemiz etkinliklerine nisan ve mayıs ayı boyunca işbirlikçi olarak devam ettik. Projemizde öğrencilerimiz yapılan online toplantılarla kültürel özelliklerini ve batıl inanışları araştırdılar ve yine proje ortaklarımızla birlikte belirlediğimiz web 2 araçlarını kullandıkları aktiviteler yaptılar, işbirliğine dahil ettiğimiz öğrencilerimizle, yabancı ülkelerde kültürel öğeleri yakından tanıyıp, iletişim becerilerimizi geliştirdik, öğrencilerimizin yabancı dil becerilerini, işbirlikçi gruplarla ortak bir amaç için bir araya gelme, birlikte hareket edebilme becerilerini geliştirdik batıl inanışlarını ve kültürel özelliklerini araştırdıkları ülkelere ait etkinlikler gerçekleştirdiler. Nisan ayı ve mart ayı sonunda öğrencilerimizle araştırmalarımızı değerlendirdiğimiz online yarışmalar düzenledik, sorularını öğrencilerimizle birlikte oluşturduğumuz proje değerlendirme anketimizi uyguladık, veli değerlendirme anketi uyguladık ve sonuçlarını raporladık. Öğrencilerimiz projemizle yakından ilişkili olan ve dünyada birçok ülkede kutlanan Hıdırellez etkinlikleri ile ilgili bir e kitap oluşturduklar, projemiz sonunda öğrencilerimizin gruplara ayrılıp istasyon yöntemini kullanarak oluşturdukları bir batıl inanışlar takvimimiz yer alıyor. Proje sonunda katılım belgesi alan öğrencilerimiz, ardından kazandığımız ulusal kalite etiketi ile başarı duygusunu yaşayarak bir sonraki projeler için yüksek motivasyon sağladı.

Keywords: batıl inanış, hıdırellez, gelenek görenekler, çoklu kültür, kültürel etkileşim, totemler, kara kedi, nazar boncuğu, dört yapraklı yonca

Corresponding Author: ALEV ÖZTÜRK ÇELIKKALKAN

TEENAGE LIFE DURING COVID

HATİCE TAŞKIRAN, Türkiye, Konya

Projemiz 2020-2021 Eğitim-Öğretim yılının Mart ayında hayata geçirilmiş olup Haziran ayında son bulmuştur. Bu projede 11-13 yaş aralığındaki öğrencilerin Pandemi döneminde yaşamaları muhtemel olumsuz değişimlerin önüne geçmeyi ve Uluslararası düzeyde kendi yaşitlarının da aynı süreçten geçtiğini görmelerini amaçladık. Projenin en büyük amaçlarından biri İngilizceyi etkin bir şekilde kullanmalarını sağlamaktır. Bu bağlamda toplamda 5 farklı ülkeden 7 İngilizce öğretmeni ile birlikte 30'dan fazla öğrencinin web2 araçlarını etkin kullanarak birbiriyle iletişime geçmesini sağladık. Projenin ilk aşamasında öğrencilerin Flipgrid programı üzerinden kendilerini İngilizce olarak tanıtır birbirlerini tanımaları sağlandı, ikinci aşamada yine aynı araç üzerinden Covid sürecinde gündelik yaşamlarını gösterir videolar çekerek paylaşımında bulundular. Bu paylaşımlar her bir aşamada 100 ve daha fazla yayın, yaklaşık 25.000 görülme ve 200'ün üzerinde yorum almıştır. Son aşamaya gelinmeden önce Padlet aracı üzerinden öğrenciler birbirleriyle iletişime geçmiş ve sosyal medya hesaplarını, kişisel iradeleriyle, proje bitiminden sonra da görüşmek üzere almışlardır. Projenin son aşaması ulaşılmak istenen hedefler açısından odak noktası olmuştur. 'Live Meeting' adı altında öğretmenler tarafından organize edilen gün ve saatlerde öğrenciler gruplar halinde İngilizce konuşarak ülkeleri ve kültürleri hakkında sohbetler etmişlerdir. Projemiz Twinspace alanındaki bazı yetersiz paylaşımlardan dolayı Kalite Etiketini alamamıştır; ancak son derece özenle uygulanmış ve öğrencilerin hayatlarında iz bırakmıştır.

Keywords: Teenage life ,Covid,English,live,meetings

Corresponding Author: HATICE TAŞKIRAN

GOOD ACT EPİDEMİC

TUĞBA KIRBAŞ, Türkiye, Konya

tugbakirbas07@gmail.com GOOD ACT EPIDEMIC is an international and cultural project that is maintained by 15 teachers from 10 countries (Turkey(2), Jordan, Latvia, Spain, Italy(3), Tunisia, Portugal(3), Austria, Croatia, Poland) and 230 students (12-15 age).It lasted for 9 months in 2020(September-May) This project is applied to contribute to solve the problem of not acting in a good way towards eachother which is a bleeding problem of all ages. Being good is the first principle of being human and it's an inevitable part of education. There is a drastic rise in crime in the society, though. Everyday we witness the reports of violence world-over. While being violent to humans, animals, the nature and even to oneself is one of the biggest problems, we still have the choice of being good. With the help of our project we wanted to make our students be aware of the value of goodness and choose to be good consciously. Especially in these hard times of pandemic, why not spreading a good act epidemic altogether? In this project, being good to people, animals, environment and being good to oneself is handled.Among the others our main aim was to raise students' awareness about the importance of being good to humans, animals, environment, oneself and minimize the misbehaviors in our daily lives These values are integrated with English language lessons with a number of activities including language skills, vocabulary work, writing a song, poem etc. In addition to language skills, we aimed to develop 21st century ICT skills as we have used lots of web 2.0 tools (actually more than 44) in the process. Good Act Epidemic was a multidisciplinary project that we embedded various goals from different courses for 8th graders.ICT Students will be able to recognize the importance of technology in our daily lives, use the internet technologies ethically and safely, search the net for information and use web tools (making videos, replying to surveys, creating music, etc.)Art- Students will be able to use different tools and techniques in their works reflect their feelings in their works recognize that the Art is an element of culture. Music- Students will be able to sing according to different rhythms,display their musical works, sing songs made by themselves, get help from technology while making music.Social Studies- Students will be able to do research, use a positive way communication in a society, propose solutions for global problems, be responsible for the environment. By implementing Pre-survey we aimed to understand students perception of their being good acted at the beginning of the project and when we finished it we applied post-survey data collection tools to determine the level of achievement of the goals set in the project and that helped us to see the improvement of them. Data collection tools were applied by preparing online surveys using webtools. Among 15 teachers 10 of them got European Quality Label.The project reached a wider audience by being presented in Latvia as being among the best e-Twinning international project.

Keywords: Act good,Epidemic,cooperation,collaboration,cultural exchange

Corresponding Author: TUĞBA KIRBAŞ

LET'S BE HUMANS BE ONE

HATİCE TAŞKIRAN, Türkiye, Konya

eTwinning projemizi 2020-2021 yılı içerisinde gerçekleştirdik. Bu projede Covid-19 Pandemi sürecinde öğrencilerin duygusal olarak yaşatlarıyla etkileşimde bulunmalarını ve kendilerini çeşitli Web2 araçları üzerinden yazılı ve görsel olarak ifade etmelerini amaçladık. Proje toplamda 4 hafta ve her bir haftaya farklı etkinlikler uygulanmak üzere düzenlendi. Öğrenciler kişisel duygularını ifade eden, kimseyi dışlamadan, hepimizin birlikte yaşadığı bir dünyada olduğumuzu farkederek bireyler olarak yeni farkındalıklar edindiler. Ayrıca kişisel ürünlerini sergileme fırsatı buldular. Projenin ilk haftalarında web2 araçları üzerinden ülkelerini tanıtan çeşitli içerikler paylaştılar. 3. haftada videolar çekip İngilizceyi etkin kullanarak paylaşımında bulundular. Çeşitli uygulamalar üzerinden hazırladıkları görsellerle ya da direkt kendi çizdikleri, bize ve arkadaşlarına aynı dünyada yaşadığımızı gösterir paylaşımlar yaptılar. Son haftaya gelindiğinde projenin özünü anlatır bir ortak ürün olması açısından hep birlikte bölümlerini her bir grubun ayrı ayrı devam niteliğinde yazdığı bir hikaye yazıldı. Öğrenciler hem duygusal hem bilişsel açıdan son derece tatmin oldukları bir süreç geçirmişlerdir. Proje Ulusal ve Avrupa Kalite Etiketini almaya hak kazanmıştır.

Keywords: Human, Farketmek, Difficult, Times, Strong, Happy

Corresponding Author: HATICE TAŞKIRAN

PANDEMİK BİYOLOJİ

FERİSTAŞ SİBEL KONCA, Türkiye, İzmir - ÖZLEM ÖZ, Türkiye, İzmir
HİLAL GÜRKAN, Türkiye, İstanbul - AYLİN BÜYÜKKAYAR, Türkiye, İstanbul
RAHİME AKDAĞLI, Türkiye, Eskişehir - ZEKIYE ALKAN BAŞKAN, Türkiye, Kayseri
ZEYNEP MEŞELİKAŞ, Türkiye, Eskişehir - MÜCELLA BİLÜ, Türkiye, Ordu
AYŞE SARAÇ, Türkiye, İstanbul - AYL A GÜNDÜZ KURT, Türkiye, İstanbul

Pandemi ile online eğitim; 21. yy becerilerinden biri olan dijital becerilerin gelişimini zorunlu hale getirmesi proje fikrini ortaya çıkardı. Biyoloji dersinin uygulamaya (deney,gözlem) yönelik konu ve etkinliklerinin yoğun olduğu 10.sınıf 1.dönem MEB müfredatı proje konusu olarak belirlendi. Proje tasarlanırken MEB ders kitabındaki , OGM, Akademik Destek Modülündeki, YÖKTEZ'deki etkinliklerden yararlanıldı. Proje 5 farklı ilde 10 farklı okul tipinden 10.sınıf düzeyinde 100 öğrenci ve 10 Biyoloji ile gerçekleştirildi. Proje ile öğrenciler online derslerde aktif hale gelerek, proje tabanlı eğitim modeli ile yaratıcı ve tasarım odaklı ürünler üretti. E güvenlik. internet etiği, medya okuryazarlığı konularında bilgi düzeyleri ve farkındalıkları arttı. Projenin amacına ulaşma düzeyi; nicel veriler ön test ve son test ile, nitel veriler ise görüşme formları kullanılarak tespit edildi. Sokağa çıkma kısıtlamalardan dolayı öğrencilerimizin sosyal gelişimini desteklemek ve aktif katılımlarını sağlamayı amaçladık. Proje etkinlikleri eTwinning forumlarda, öğrenci webinarı,7 chat toplantısında öğrenciler tarafından belirlendi. Böylece proje ile iletişim ve işbirliği becerilerini arttırılmış oldu.Proje etkinliklerimizden afiş, logo, poster, broşür, oyun tasarlama, vegetatif üreme ile bitki dikimi, mitoz bölünme maketleri, öğrencilerin soyağacı çıkarması bireysel gerçekleştirildi.29 Ekim,10 Kasım(karışık okul takımları),Kalıtım ile ilgili genel kavramlar ile işbirlikli kavram haritası, Proje slogan oluşturma,eşey bağlı kalıtsal hastalıklar ile ilgili sunu, sıradışı kalıtsal hastalıklar ile ilgili e book ,e sergi çalışmalarımız işbirlikli gerçekleştirildi.Öğrencilerimizin yapılan etkinliklerle araştırma,bilgi edinme, deney, gözlem ve sunum becerilerini geliştirdi. İstasyon yöntemi kullanılarak 29 Ekim Cumhuriyet Bayramı etkinliği, proje slogan oluşturuldu. Atık malzemelerden mitoz maketleri ve e book oluşturma değerlendirilmesi, olası proje sloganının belirlenmesi, bu sloganlardan birinin seçilmesi, olası e book isimlerine karar verilmesi, e book ismini seçilmesi ile problem çözme, tartışma, sorumluluk bilinci alma gibi yenilikçi ve yaratıcı pedagojik yöntem kullanıldı. Okulların sınıf whatapp gruplarında proje duyurusu yapıldıktan sonra istekli öğrenciler projeye kabul edilmiştir. Proje etkinlikleri dersine girdiğimiz tüm sınıflarda uygulanmıştır. Yaygınlaştırma için; sanal sergi, web sitesi, blog, instagram, facebook, okul web sitesi haberleri, Eba öğrenci portfolyalarına projenin işlenmesi, proje ortaklarının görev yaptıkları ilçelerde e-Twinning yaygınlaştırma webinarları, sanal sergi ve ilçe MEM resmi instagram hesabı gibi online ortamlar kullanılmıştır. Projemizin tüm hedeflerine ulaşılmış ve tüm etkinlikleri belirtilen zaman çizelgesi hedefleri olan:Proje tabanlı öğrenme,,Müfredata uygun proje üretme,,Okullar ve öğrenciler arası iş birliği ve iyi örneklerin paylaşılması,, Biyoloji dersini etkili, verimli ve eğlenceli hale getirilmesi,, Farklı okullardaki öğrencilerin arkadaşlık kurması, bilgi ve deneyimlerin paylaşılması,, Öğrencilerin ortaya koyduğu ürünler sayesinde, pandemi sürecinde azalan okul ve öğrenme motivasyonlarını arttırılması,,Öğrencilerin web 2.0 araçlarını tanıyarak ,etkinliklerde web 2.0 araçlarını kullanıp teknolojiyi etkili ve verimli kullanılması sağlanmıştır. Projenin sürecindeki etkinliklerin diğer sınıflar düzeyine uyarlanıp kullanabileceği yeni proje fikirleri ortaya çıkmıştır. Proje sonunda projede görev alan öğretmenlerin e güvenlik, dijital konularda bilgi ve becerilerinin geliştiği proje sonunda yapılan padlette hazırlanan değerlendirme bölümünde ortaya konulmuştur. Değerlendirme: https://padlet.com/biyo_ozlem79/3oz56e1bu5oll46o Projenin uygulama sürecinden ve elde edilen sonuçlardan hareketle diğer derslerde kullanılması ve dijital araçların yüz yüze eğitimde de öğrencilerin derse aktif katılımı sağlanmasını önerildiği belirtildi.

Keywords: web 2.0 araçları, 3 boyutlu tasarım, dijital öğrenme, işbirlikli çalışma,proje tabanlı öğrenme

Corresponding Author: FERİSTAŞ SİBEL KONCA

İNTERNET BAĞIMLILIĞI ELEŞTİREL DÜŞÜNME EĞİLİMİNİ ETKİLER Mİ

ABDULKADİR ÇAĞLI, Türkiye, Ankara

İnternet bağımlılığı, hızla yaygınlaşarak çeşitli gelişim sorunlarını da beraberinde getirmektedir. Her yaş grubunda yaygınlaşan bu sorun en çok ergenleri tehdit etmektedir. İnternet bağımlılığının patolojik boyutu beraberinde önleyici hizmetlerin önemini arttırmıştır. Önleyici hizmetler kapsamında etkili yöntemlerden biri olan bilişsel-davranışçı terapi, bireyin bilişsel şema yapısındaki çarpık ve hatalı düşüncelerini yapılandırarak yerine mantığa uygun işlevsel düşünceleri getirmektedir. Bireyin bu yöntemle yanıt vermesi ancak eleştirel düşünebilmesiyle mümkündür. Eleştirel düşünme, sadece bağımlılıkla mücadelede önemli olmadığı gibi çağdaş toplumların yetiştirmek istediği insan tipinin de en önemli niteliği olmaktadır. Bundan dolayı da eleştirel düşünme becerisinin kazanımı hem bireyler hem de toplumlar için hayati önem taşımaktadır. İlgili literatürde internet bağımlılığı ile eleştirel düşünme arasındaki ilişki anlamlı düzeyde pozitif çıkmıştır. Dolayısıyla bu çalışmada da iki değişken arasındaki ilişkinin düzeyi saptanarak ilgili alanın yeni bulgularla desteklenmesi hedeflenmektedir. TÜBİTAK 2209-A kapsamında yürütülen bu çalışmanın örneklemini Ankara ili Mamak ilçesinde resmi okul statüsündeki liselerde öğrenim gören öğrenciler oluşturmaktadır. Çalışmada nicel araştırma yöntemlerinden ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Veri toplama araçları olarak Kişisel Bilgi Formu, İnternet Bağımlılığı Ölçeği ve Eleştirel Düşünme Eğilimi Ölçeği kullanılmıştır. Verilerin analizinde betimleyici analizler, t-testi ve tek yönlü ANOVA testi kullanılmıştır. Araştırmada iki değişken arasındaki ilişkiyi betimlemek için yapılan Pearson Korelasyon analizinde internet bağımlılığı ile eleştirel düşünme arasında ilişki düzeyi anlamlı çıkmıştır. Çıkan bulguların iki değişken arasındaki ilişkiyi betimlemesi açısından ilgili alan yazısına katkıda bulunacağı düşünülmektedir.

Keywords: Eleştirel düşünme,internet bağımlılığı,lise öğrencileri

Corresponding Author: ABDULKADİR ÇAĞLI

UZAKTAN EĞİTİM SÜRECİNDE EKRAN OKUMA ALIŞKANLIKLARININ OKUDUĞUNU ANLAMA BECERİLERİNE ETKİSİ

FEYZA KARA, Türkiye, Kahramanmaraş - AYŞE ÖZBEY, Türkiye, Konya
MENŞURE ALKIŞ KÜÇÜKAYDIN, Türkiye, Konya

Dünyadaki salgın süreci birçok alanda olduğu gibi eğitimi de etkilemiştir. Salgınla birlikte zorunluluk haline gelen uzaktan eğitim, ekran okumayı da beraberinde getirmiştir. Ancak zorunlulukla bir araya gelen ekran okumanın okuduğunu anlama becerisi üzerindeki etkisi henüz ele alınmamıştır. Bu durum salgınla birlikte ortaya çıkan yeni eğitim anlayışının etkilerinin incelenmesi açısından önemli görülmektedir. Çünkü pek çok öğrenci bu süreçte ilk kez tablet veya bilgisayar ile bu kadar uzun süre geçirmeye dolayısıyla bu süreçte okuduklarıyla etkileşim kurmaya başlamıştır. Ancak süreçte gelişen bu etkileşimin durumu hakkında yeterli düzeyde araştırma sonucuna ulaşılammıştır. Araştırmanın evrenini 2021-2022 eğitim öğretim yılında Konya ilinde öğrenim görececek olan ortaokul altıncı sınıf öğrencileri oluşturacaktır. TÜBİTAK 2209-A kapsamında yürütülen bu araştırmanın örneklemini ise Konya ili Ereğli ilçesinde devlet okullarında öğrenim gören altıncı sınıf öğrencileri oluşturmuştur. Araştırmada nicel araştırma yöntemlerinden ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Bu doğrultuda öğrencilerden veri toplamak için kişisel bilgi formu, ekrandan okumaya yönelik tutum ölçeği ve okuduğunu anlama başarı testi kullanılmıştır. Çalışmada olası riskler belirtilerek bu risklere karşı alınan önlemler açıklanmıştır. Çalışmada ilgili araştırma sorularının test edilmesine yönelik veri analizi tanıtılmıştır. Bu kapsamda olarak normallik analizleri, yüzde, frekans, aritmetik ortalama gibi betimsel istatistik analizler yapılmıştır. Verilerin analizinde t-testi, tek yönlü ANOVA ile ekran okuma ve okuduğunu anlama düzeyleri arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere korelasyon analizleri yapılmıştır. Yapılan analiz sonucunda ekran okumanın okuduğunu anlama üzerinde olumsuz etkisi olduğu görülmüştür. Araştırma sonucunda ulaşılan bulguların literatüre katkısı sağlanması hedeflenmektedir. Bu bakımdan çalışmanın alanıyla alakalı diğer çalışmalara örnek olacağı söylenebilir.

Keywords: Ekran okuma, okuduğunu anlama, uzaktan eğitim

Corresponding Author: FEYZA KARA

RESİMLİ MATEMATİK VE GEOGEBRA

ASLI ÇALIŞKAN, Türkiye, Konya - FİDAN ÇALIŞKAN, Türkiye, Konya - KÜBRA ULAŞ, Türkiye, Konya
BERİVAN BAYHAN, Türkiye, Konya - HATİCE HOPLAR, Türkiye, Konya - KEZİBAN ÜNLÜ, Türkiye, Konya

Fidan ÇALIŞKAN, Aslı ÇALIŞKAN Sorumlu başvuran :fidan_5518@hotmail.com Resimli matematik ve geogebra projesi temel geometrik kavramların geogebra yazılımında oluşturulduğu bir projedir. Bu proje geometri öğretiminde yaşanan zorluk ve eğitim teknolojilerinin geometri öğretiminde pasif kullanılması problemlerini çözmek amacı ile uygulanmıştır. Bu genel problem çerçevesinde soyut kavramların somutlaştırılması ve geometriyi gerçek hayat durumu ile ilişkilendirme problemlerine çözümler oluşturulmaya çalışılmıştır. Öğrenme ve öğretmenin amaçlarından en önemlisi öğrencileri yaratıcı düşünmeye teşvik etmektir. Proje ile birlikte öğrencilerin yapacağı her bir uygulamada özgün fikirler ortaya koymalarını ve yaratıcı düşünme becerilerini desteklenmesi hedeflendi. Projenin en önemli hedefi geometrik kavramların anlamlı öğrenilmesi ve öğrencilerin yazılım dilini keşfederek bir matematikçi gibi geogebra programı ile ürünler ortaya koymasını sağlamaktır. Proje 13 yaş grubu öğrencilerden oluşmaktadır. 4 okul, 6 öğretmen ve yaklaşık 40 öğrencinin katılımıyla yürütüldü. Projede öncelikle geogebra yazılımı tanıtıldı ve kullanımı öğretildi. Geogebra yazılımında temel geometrik kavramlar oluşturuldu, çevremizdeki bir yapının fotoğrafı geogebra ortamına aktarılarak fotoğraftaki geometrik elemanlar ve açılar gösterildi. Geogebra yazılımında hareketli açılar tasarlandı. Her ay bir web 2 aracı aktif olarak kullanıldı. Mart ayında Pisagor, Euclides, Mısır ve Mezopotamya matematiği araştırılıp canva programında afişler hazırlandı. Nisan ayında geogebra yazılımı chatterpix kullanarak tanıtıldı. Mayıs ayında emaze programı ile sanal sergi oluşturuldu. Ortak ürünler olarak answergarden, e-book, mozaik ve menti web 2 araçları kullanıldı. Nihai ürün olarak her bir öğrencinin geogebra ile oluşturduğu sanal bir geometri dosyası oldu. Geogebra ile temel geometrik kavramların gösterimi ile "M.5.2.1.1. Doğru, doğru parçası, ışını açıklar ve sembolle gösterir." kazanımıyla bütünlük sağlandı. Geogebra'da resim üzerindeki geometrik kavramların gösterimiyle "M.5.2.1.6. Bir doğru parçasına paralel doğru parçaları inşa eder, çizilmiş doğru parçalarının paralel olup olmadığını yorumlar." kazanımıyla ilişkilendirildi. Açılar etkinliğinde açılarının gösterilmesi "M.6.3.1.1. Açığı, başlangıç noktaları aynı olan iki ışının oluşturduğunu bilir ve sembolle gösterir." kazanımıyla ilişkilendirildi. Yazılım sayesinde oluşturulan şekillerin özelliklerini belirlemek için ölçümler yapılması, öğrenciye açı, çevre, uzunluk, alan gibi ölçümleri hesaplama kolaylığı sağladı ve kavramları anlamlandırmasını kolaylaştırdı. Bilim insanları etkinliğinde yapılan araştırmalar, bilimlerin birikimli oluştuğunun fark edilmesini sağladı. Böylelikle bilimsel araştırma süreci desteklendi. Proje sonunda yapılan anket çalışmasında öğrencilere yöneltilen; Projede yeteri kadar aktif rol aldığınızı düşünüyor musunuz? sorusuna % 75 'i evet cevabı verilmiştir. Resimli matematik ve geogebra projesi öğrencinin aktif olma hedefine ulaştı. Ayrıca öğrencilerin geogebra programında kendi matematiksel tasarımlarını oluşturmaları bunu desteklemektedir. 'Projemiz sizi web2 araçları ve teknoloji kullanmaya teşvik etti mi?' sorusuna % 87,5 evet cevabı verilmiştir. Bu veri sonucu bize gösteriyor ki proje öğrencilerin dijital yetkinlik becerisini desteklemiştir. 'Projemizle ilgili düşüncelerinizi birkaç cümle ile açıklar mısınız?' sorusuna " teknolojiyi olumlu anlamda kullandım, projeyi faydalı buldum, derse karşı tutumum olumlu yönde gelişti, matematiğe olan ilgim arttı, proje tamamen kendimizi geliştirmemiz, eğlenmemiz ve günümüzün gereksinimi olan teknolojiyi doğru kullanmayı öğretmeye yönelik " cevapları verilmiştir. Projenin yaygınlaştırmasında okul panoları, blog, whatsapp ve facebook platformlarıyla sağlandı. Projemizle ilgili haberler okul web sayfası ve bilim şenliği gibi gerekli siteler kullanılarak yapıldı. Proje sonunda emaze programı ile sanal sergi oluşturuldu. Geometri kazanımları geogebra ile ilişkilendirilerek oluşturulan etkinlikler sayesinde öğretmenler teknoloji derse entegre etmeyi deneyimlediler. Proje, Ulusal Destek Servisi tarafından kalite etiket ödülü almıştır. Matematik ve geometrinin diğer kazanımlarıyla entegre edilerek çalışmalar çoğaltılabilir.

Keywords: geometri öğretimi ,matematik eğitimi,dinamik geometri yazılımı,eğitim teknolojisi

Corresponding Author: FIDAN ÇALIŞKAN

GİZEMLİ ÇOCUKLAR DOĞADA

SONER ÇANKIRAN, Türkiye, Isparta

Bu çalışmada amaç; otistik çocuklara ve ailelerine ülkemizde bulunan milli park, tabiat parkı ve ekolojik, biyolojik öneme sahip yerleri, müzeleri, yaban hayvanlarını görebilmeleri, doğal olay ve oluşumların tanıtılması, öğretilmesi, doğal alanlarda yer alan flora hakkında bilgi sahibi olmalarını, otistik çocukların doğaya uyum sağlayabilmelerini öğretebilmek, içinde yaşadıkları doğanın bir parçası olduklarını gösterebilmek, gezilen yerlerdeki tarihi eserleri ve kültürel zenginlikleri göstermek ve bilgi verebilmektir. Ayrıca; otizmli çocukların en önemli sorunu olan sosyalleşememenin doğada yapılan etkinliklerle aşılabilmesi, doğanın insan üzerindeki olumlu etkilerinden otistik çocukların da faydalanabilmelerini, çocukların aileleriyle birlikte bol oksijenli doğada yürüyüş ve egzersiz yaparak hem vücut sağlıklarını koruyabilmek hem de yaşam kaliteleri üzerine etki yapabilmektir. Ayrıca proje ekibinde yer alarak otistik çocuklar ile rehber olarak doğrudan temas sağlayacak gençlerin, otizm konusunda sahip oldukları ön yargıların yıkılması ve yapılacak proje etkinlikleri ile otizm konusunda farkındalık sağlamıştır. Projeye otizm spektrum bozukluğu olan bireylere eğitim veren kamu ve özel kuruluş okullarının yanında diğer okullardaki kaynaştırma sınıflarında eğitimlerini devam ettiren otizm spektrum bozukluğu olan 10,16 yaş aralığındaki bireyler katılmıştır. Sonuç olarak tüm Isparta genelinden seçilecek toplam 10 otizm spektrum bozukluğu olan birey ve bu bireylere refakat etmek suretiyle 10 kişi (anne ya da baba), bu bireylere rehberlik yapmak üzere engelli bireylerle ilgili alanlarda eğitim alan 10 üniversite öğrencisi olmak üzere toplamda 30 kişiye doğa eğitimi verilmiştir. Proje bitiminde değerlendirme yapabilmek ve katılımcıların düzeylerini ölçmek amacıyla test soruları oluşturulmuş, projenin başında ve proje bitiminde uygulanmasıyla daha sonraki bilimsel sempozyumlarda sunulmak üzere ön-test / son-test yarı deneysel desen modelinde çalışmaya veri teşkil edecek uygulamalar yapılmıştır.

Keywords: Otizm ,Doğa Eğitimi,Yaban Eğitimi

Corresponding Author: SONER ÇANKIRAN

BİR ETKİNLİK BİR DÜNYA

AYŞE SOFU KIYMAZ, Türkiye, Mersin - DERYA KARGI, Türkiye, Mersin

Bir Etkinlik Bir Dünya Montessori Projesi bir eTwinning projesi olup 10 farklı şehirden 1 yabancı ortak öğretmen ile gerçekleşmiştir. Projemiz 21. yy çocuklarının öz bakım ,matematik, dil gelişimi, duyu gelişimi ,günlük yaşam etkinlikleri konusunda yetersiz olmaları gözlenmesi ile kurulmuştur. Projemiz Kasım ayında başlayıp Mart ayında sonlanmıştır. Montessori eğitiminde, kullanılan materyallerin doğru şekilde ve aşamada kullanımı için proje kapsamında Montessori eğitimleri tarafından, öğretmenlerimize eğitimler düzenlenmiştir. Her ay bir başlık üzerinde çalışılan eğitimlerin sonucunda günlük yaşam, öz bakım becerileri, dil gelişimi ,matematik uygulamaları, dünya, kıtalar, ülkeler, canlılar vb. konular çalışılmıştır. Bu çalışmalarını gerçekleştirilirken öğrencilerimiz ve öğretmenlerimiz ile webinarlar ve zoom üzerinden görüşmeler düzenlendi .Bu etkinlikler sayesinde sınıflar arasında iletişim sağlandı. Kasım ayında günlük yaşam becerilerinden ` , maşa ile aktarma , boncuk dizme, kapdan kaba aktarma, kahve öğütme, sofraya kurma ,ceket giyme etkinlikleri yapıldı. Yapılacak olan etkinlikler için görevli öğretmenler tarafından aylık planlar oluşturuldu ve ayın sonunda google anket aracılığı ile anketler hazırlanarak öğretmen ve öğrenci değerlendirmeleri yapıldı. Aralık ayında Duyu aktivitelerinden :ses tüpleri,pembe kule,kumaş eşleştirme,kırmızı çubuklar,renkli tabletler ,dokunma tabletleri,koku tüpleri faaliyetlerine yer verildi. Bu aktiviteler gerçekleştirirken etkinlik planları hazırlandı ve bu doğrultuda uygulandı . Proje ile ilgili değerlendirme anketleri hazırlanıp uygulanarak öğretmen ve öğrenci değerlendirmeleri yapıldı. Ocak ayında Okuma Yazma Etkinliklerinden ,Kumla ile çizgi çalışması , Gölge eşleştirme , kum tepsisi çizgi çalışması , Desen çalışması sebze görsel okuma kartı etkinlikleri gerçekleştirildi. Ortak plan çerçevesinde gerçekleşen etkinliklerde anketler hazırlanarak öğretmen ve öğrencilerimizden geri dönüşler sağlandı. Şubat ayında (Dil Bilgisi Aktiviteleri) Ses kovaları ,kıtalar kalıbından örnekler çıkartması , hareketli alfabe, bitkilerden görsel okuma, ses buluş,kıtalardan şekil çıkarma,animasyonlu alfabe ,bitkilerden görsel okuma etkinlikleri planları hazırlanarak uygulandı. Anketler ile öğretmen ve öğrencilerimizden dönütler alındı. Mart ayında: Sayılar ve kırmızı pullar, Renkli boncuklar ,Zımparalı sayılar ve Kum tepsisi ,mekik kutusu ,Kırmızı mavi çubuklar etkinliklerini ortak plan hazırlanarak yapıldı .Anketler hazırlanarak öğretmen ve öğrencilerimizden dönütler alındı. Proje başı ve sonunda öğretmen ,öğrenci ve veli anketlerimizi her ayın sonunda google anket ve suveymonkey anketler düzenlenerek dönütler aldık ve bu anketler sonucunda projemizin öncesi ve sonrası hakkında dönütler aldık ve değerlendirmeler hazırladık geri dönüşler sağladık. Proje aylık planlarımızdan e-book oluşturduk ve Erasmus projeleri araştırma sayfası OER COMMONS uluslararası sitesinde yayımlandı . Ortak ürünlerimiz olarak dünya kıtaları puzzle ,takvim etkinliği ve proje sanal sergimiz hazırlandı. Final ürünümüz bu proje sayesinde projeye katılan tüm devlet okullarımızın sınıfları Montessori uygulama sınıflarına dönüştürüldü. Öğretmenlerimiz katıldıkları eğitimler ile montessori eğitimlerini tamamladılar ve montessori eğitmeni oldular.. Projemizi uygularken öğrencilerimiz ile web 2 araçlarından Google anket ,chatterKid, İnCollege, filmigo, viva video, Ouiver, Pictrama, zoom,Adobe connect,artipist,ve akıllı tahtalarımız kullandık.

Keywords: MoNTESSORİ,YAPARAK ÖĞRENME,ETKİN ÖĞRENME,matematik,duyu gelişim,materyal geliştirme,kozmetik yaşam

Corresponding Author: AYŞE SOFU KIYMAZ

YAPRAK YEŞİLİ GÖK MAVİSİ ÇOCUKLAR

AYFER KOYUNCU, Türkiye, Mersin - AYŞE SOFU KIYMAZ, Türkiye, Mersin
TEVHİDE TEMİZ, Türkiye, Mersin - ÜMMÜ AKKAŞ, Türkiye, Mersin

Projemiz Gençlik Projeleri Destek Programı 2019, I. Özel Çağrı kapsamında gerçekleştirilmiştir. Yaprak Yeşili Gök Mavisi Çocuklar projemizde, yarının varisi ,doğa sevgisi ile donanımlı, hayvanları ve bitkileri seven ,koruyan, hayatta var olmalarını sağlayan, kültürel değerlerini önemseyen, değer veren , geliştiren, gelecek nesle aktaran bireyler yetiştirmek amaçlanmıştır. Projemizde Anamur'da bulunan çevre sorunları tespit edilerek yapmamız gereken plan ve etkinliklerimiz belirlendi. Öğrenci guruplarımız belirlenerek çalışmalarına başlandı. Kirlilik tehdidi altında bulunan çevremizin, içinde bulunduğu duruma ,ilçemiz ve de ülkemiz genelinde dikkat çekilerek basın, sosyal medya ve web2 araçlarından yararlanılarak hazırladığımız etkinlikler kamu kurum ve kuruluşları ile paylaşıldı. Projemizin aylık planını yapılarak yaptığımız plan doğrultusunda etkinliklerimizi gerçekleştirildi. Çocuklarımız bu proje sayesinde çevre sorunlarına duyarlılık kazanarak çevrenin korunması hakkında bilinçlendiler. Çocuklarımızda ;atıklar , geri dönüşüm ve sıfır atık bilinci gelişti. Atık Defilesi, etkinliği ile çocuklarımızın özgüvenleri arttı. Carettaların yaşam alanları hakkında, çocuklarımız bilgi sahibi oldular. Endemik bitkilerden Kum Zambağı, yaşam alanları, Kum Zambağı üreme alanları farkındalık etkinliklerine katıldılar. Doğa yürüyüşlerine katılarak, doğal ortamda fiziksel aktivitelerde bulunarak çevre ve doğayı yakından tanıma fırsatı buldular. Öğrencilerimiz , Anamuryum Antik Kent'te bulunan kazı çalışmalarını yakından görüp, Arkeologlardan bilgi alarak ,arkeologların çalışma sahasını öğrendiler, Anamuryum Antik Kentini tanıdılar. Anamuryum'da yaptığımız oryantiring yarışmasına katılarak yarışma sayesinde harita okuma, pusula kullanma, yer ,yön bilgileri gelişti. Çocuklarımız oyunlarda kazanmanın olduğu kadar kaybetmenin de doğal bir durum olduğunu kavradı. Anamuryum Antik Kentte velilerle birlikte yapılan uçurtma şenliğine katılarak çocuklarımıza anne ve babalarının da bir zamanlar çocuk olduğu farkettiler. Velilerimiz de bir zamanlar çocuk olduklarını uçurtma şenliği sayesinde hissederek çocukları ile eğlenceli saatler geçirdiler. Çocuklarımız atık atölyesine katılarak iş bölümü , birlikte çalışma etkinlikleri yaptılar. Boyalarla atıkları boyayarak, sanat etkinlikleri yapıldı ."Atık Sergisi" için malzeme seçildi. Tasarım çalışmaları yapıldı. Atıklardan elde edilen malzemelerle ritim çalışmaları yapıldı. Yapılan etkinlikler ile "Sıfır Atık" projesine de destek verildi. Çocuklarımız, atıklardan geri dönüşüm için farkındalık oluşturdular, çevre projemizle yaptıkları etkinliklerle iş birliği alışkanlıkları edindiler , gönüllü olarak yaptıkları etkinliklerle toplum hizmetinde bulundular. Projemiz ile çevreye duyarlı, geçmişine, geleceğine, kültürüne sahip bilinçli çocuklar yetiştirme hedeflendi. Çocuklarımızın çevre projesi ile kendilerine olan özgüvenlerini artarak, topluma faydalı bir birey olarak kendini geliştirmeleri sağlandı. Spor etkinlikleri, çevre temizliği, carettaların yaşam alanları , kum zambaklarının çoğalması etkinlikleri ile iş birliği alışkanlıkları edindiler, gönüllü yaptığı çalışmalarla toplum hizmetinde bulunarak ,vatana faydalı, merhamet sahibi, vicdanlı, bir evlat olarak yetişme yolunda adım attılar.

Keywords: İnavasyon,Südürelebilirlik,Gönüllülük,Geri Dönüşüm,Çevre Bilinci,Fiziksel Aktivite

Corresponding Author: AYFER KOYUNCU

MATHS (MATH AND TECHNOLOGY HARMONIC STYLE)

RABİA ERKOÇ, Türkiye, Batman - BAHAR BADUR, Türkiye, Batman - FİLİZ İŞLEK, Türkiye, Balıkesir
ZARİFE ALKAN, Türkiye, İzmir - ESRA AYDOĞAN, Türkiye, İzmir - ZÜBEYDE ER, Türkiye, Adana
LEYLA QULİYEVA, AZERBAJCAN, İSMAİLLİ - SHADHA SULİEMAN, Ürdün, Ajloun
ESRAA AWAİSHEH, Ürdün, İrbid

Projemizde teknoloji ile hayatımıza giren bir çok teknolojik aletin yararlı bir şekilde kullanılması amaçlanarak, öğrencilerin öğrenmede en çok zorlandığı derslerden biri olan matematik dersinin farklı tekniklerle öğrenilmesi kolaylaştırmak hedeflenmiştir. Her etkinlikte farklı Web2 araçlarını tanıtarak zengin bir öğrenme ortamı sunduk. Projede disiplinler arası bir yaklaşımla medya okuryazarlığı, dezenformasyon ve dijitalleşme konusunda farkındalık yaratmayı hedefledik. Ayrıca öğrencilerin derslere olan özgüvenlerini ve ilgilerini artırmayı, doğru ve bilinçli internet kullanımını artırmayı hedefledik Flipped classroom (ters yüz sınıf) yöntemini öğrencilere tanıtarak disiplinler arası çalışmayla farklı becerilerin geliştirilmesini hedefledik. Ortak çalışma becerilerinin geliştirilerek ortak ürün oluşturulması, yabancı dil becerilerinin geliştirilmesi, öğrencilerin teknolojik ve dijital olarak gelişmesini sağlamayı amaçladık. Öğrencilerin teknolojik ve dijital becerilerini geliştirerek işbirliğine dayalı çalışma becerileri geliştirilmesi sağlandı. Çalışma sürecimiz: ilk ay internet güvenliği, internette karşılaşılabilecek zararlı ve tehlikeli durumlar konusunda öğrencilerimize bilgilendirmeler yapıldı. Sonrasında matematiğin temel kavramları olan rakam ve sayıların nerden geldiği, tarihinin ne olduğu, farklı kültürlerde sayıların oluşumu merak ettirilip öğrencilerle beraber bir araştırma yapılmıştır. Rakamların tarihi, sayı sistemleri, Mayalarda sayılar, Mısırlılarda sayılar, Yunanlılarda sayılar konuları üzerinde çalışma yapılmış, ters yüz sınıf yöntemiyle öğrencilere gerekli bilgiler verilerek farklı Web2.0 araçlarıyla İngilizce sunum yaptırılmıştır. Araştırmadaki sayı yöntemleriyle öğrencilerin problem yazması istenmiş bu problemler okuldaki diğer öğrencilerle de paylaşılmıştır. Bu problemlerle bir e-book oluşturulmuştur. Ay başında ve sonunda öğrencilerin hazır bulunuşlukları ve neler öğrendikleri çeşitli yarışmalar ve anketlerle tespit edilmeye çalışılmıştır. Kod haftasında da kod nedir, nasıl yazılır, neler yapılabilir ;Scratch üzerinden yapılan etkinliklerle günümüzün en önemli konularını öğrencilerimize matematiksel işlemlerle farketirdik. İkinci ay öğrencilerden her okula iki farklı oyun Web2 araçları tanıtılarak dört işlemle alakalı oyun hazırlamalarını istenmiş, 5 ile 7 kişilik gruplarla iş birliği içinde hazırlanan oyunlar ebadı, WhatsApp gruplarında paylaşarak diğer öğrencilere de tanıtılmıştır. Oluşturulan oyun linkleri QR kod şeklinde birleştirilerek QR oyun kitabı oluşturulmuştur. Üçüncü ayımızda öğrenciler 5 ile 7 arasında karışık takımlara ayrılarak her bir takımın farklı bir ürün ortaya koymasını bekledik. Farklı temalar alınarak farklı derslerle, günlük hayatla ilişkilendirdik. İlk takımımız matematik bilim adamları yerine geçerek, seslendirme yapıp bilim adamlarının çalışmalarından bahsettiler. Bu çalışmalar sanal sergiyle duyuruldu. İkinci takımımız akrostiş şiir yazıp besteleyerek şarkı söyledi. Üçüncü takımımız proje içerisindeki çalışmalarla haber bülteni hazırlayıp sanal ortamda platon ile sundu. Dördüncü takımımız sanal olarak puzzle oluşturup her bir bölümü öğrencilerimiz ayrı ayrı tamamladı. Beşinci takımımız takvim oluşturup her ayı düzenledi. Bu çalışmaların hepsi İngilizce yapıldı. Yapılan çalışmaların tümü sanal sergiyle sunuldu çeşitli yerlerde haberler yapıldı. Yaygınlaştırmanın yapılması, farklı bir yöntemin kullanılması adına Batman üniversitesi öğretim üyesi Dr Ahmet GÜZEL online toplantıyla bize Dünya Fibonacci gününde, Fibonacci sayılarını ve altın oranı anlattı. Osman Gazi üniversitesi öğretim üyesi Prof Dr Kürşat YENİLMEZ ise öğrencilere “Hayatımızdaki Matematik” konusunu anlatarak günlük hayatla matematiği, matematik bilmenin faydaları üzerine yaptığı sunuma okulumuzdaki diğer öğrencilerinde katılmasıyla eğlenceli ve faydalı bir seminer sunumu yaptık. Proje sonunda da yine anket ve yarışmalarla öğrencilerin hangi becerileri kazandığı tespit edildi. eTwinning portalının bize sunduğu ortamla öğrenciler arasında sohbet odalarında buluşarak farklı ülkeden farklı kültürleri tanıma ve kendi kültürünü değerlerini tanıtmaya fırsatı sunduk. Elde edilen verilerin sonucuna göre , disiplinler arası etkileşimle öğrencilerin öz güven ve öz becerileri arttırıldı, problem çözme becerisini kullanarak ortaya ürün çıkarıldığı çalışmadır

Keywords: Matematik, İngilizce, teknoloji, ortaokul

Corresponding Author: RABIA ERKOÇ

ZİHİN HARİTAMDAKİ BİLİM İNSANLARI (SCIENTISTS IN MY MIND MAP)

YURDAGÜL ÖNDER ÖZ, Türkiye, Ankara - EMEL YILMAZ, Türkiye, Konya - SELDA YÖNTER, Türkiye, Bilecik
MEHTAP BOZOĞLU, Türkiye, Samsun - EMİNE ALTINBAŞ, Türkiye, İzmir - ELİF GÜL KURT, Türkiye, Adıyaman
FİLİZ KAYA, Türkiye, Şırnak - FİLİZ AYHAN, Türkiye, Bilecik - ŞEYDA ŞAHSUVAR, Türkiye, Hatay
BUMBARU MARIANA LENUTA, Romanya, Galati - MARİNELA SİMİONESCU, Romanya, Şcoala Gimnazială
MAKBULE COŞKUN, Türkiye, Diyarbakır - TALİYA MİRZELİYEVA, Azerbaycan, Bakü
ADİLA LİKA, Arnavutluk, Tiran - SMAİLA MESKOVIÇ, Bosna Hersek
DANIELA MİLEVSKA JAKİMOVA, Kuzey makedonya

Proje, 2021-2022 eğitim öğretim yılında Türkiye, Azerbaycan, Arnavutluk, Kuzey Makedonya, Bosna Hersek, Romanya ülkelerinden 17 öğretmen ve 7-11 yaş aralığında 99 öğrenci ile birlikte yürütülmüştür. Projemiz öğretim sürecinde, yeni öğrenilen bir bilginin bireyin hafızasında daha uzun süre kalabilmesi için zihinde yapılandırılması, önceden zihinde var olan bilgilerle ilişkilendirilmesi gereklidir, aksi durumda bilgi birey tarafından ezberlenecek ve bir süre sonra da unutulacaktır düşüncesinden yola çıkarak bireyin bilgiyi zihninde daha uzun süre saklaması amacıyla geliştirilmiş bir teknik olan zihin haritalama tekniğini, faydalarını öğretmek,dünya çapında yaptıkları çalışmalarla örnek olmuş bilim insanlarını öğrencilerimize zihin haritası tekniğiyle tanıtmak adına oluşturulmuş bir proje olması açısından önemlidir. Proje aynı zamanda öğretmen ve öğrencilere zihin haritası oluşturma tekniğinin öğretildiği, ünlü bilim insanlarının hayatları tanıtıldığı, dijital platformda zihin haritalarının oluşturulduğu, bilgisayarsız kodlama, kitap ayırıcı hazırlama gibi etkinliklerin yaptırıldığı, proje tabanlı, disiplinler arası geçişin sağlandığı bir e Twinning projesidir. Öğrenci, öğretmen, veli boyutunda uygulanan ön-son anket çalışmaları ile proje sonunda belirlenen hedeflere ulaşıldığı görülmüştür. Proje, bilgilerin uzun süre hafızada tutulması, ezberden uzak,kalıcı öğrenmenin sağlanması, bilim insanlarının ve çalışmalarının tanınması, taşıdıkları özellikler bakımından örnek teşkil etmeleri, 21. yy becerilerinin edinilmesi,farklı kültürleri tanınması, bu kültürlere hoşgörü gösterilmesi, google form, jigsaw, chatterpix, canva, mindmeister, bubbl.us, gliffy, poster my wall, coggle, popplet vb. web 2.0 araçlarını kullanan, bireysel öğrenen, öğrenmeyi öğrenmiş, grubuyla işbirliği,koordinasyon sağlayan, eşgüdümlü bireyler yetiştirmesi açısından önemlidir. Proje tüm sosyal medya hesapları ve okul web siteleri aracılığıyla yaygınlaştırılmış olup bu konu üzerine farklı proje çalışmalarının başlatıldığı gözlemlenmiştir. Proje 31 Ocak 2022 tarihinde tamamlandığı için herhangi bir ödül başvurusu henüz yapılamamıştır.

Keywords: Zihin Haritası,Bilim İnsanı,eTwinning,web 2.0

Corresponding Author: YURDAGÜL ÖNDER ÖZ

BİLİNÇLİ KULLAN BAĞIMLI OLMA

İLKNUR ÖZER, Türkiye, Konya ÜLYA KARTAL, Türkiye, Hatay
NESRİN ŞAHİNOĞLU BALIKÇI, Türkiye, Diyarbakır - AYLAMAZMANOĞLU, Türkiye, Hatay
EMİNE PELİT, Türkiye, Muğla - KADRİYE İKİZ, Türkiye, İstanbul - SEVCAN EŞİYOK, Türkiye, Hatay
ŞİRİNCAN MƏMMƏDLİ, Azərbaycan, Azərbaycan - QUMRU HƏMİDOVA, Azərbaycan, Azərbaycan
ÜMMÜHAN KARAHALİLOĞLU, Türkiye, Mersin - PELİN AYHAN, Türkiye, Konya

BİLİNÇLİ KULLAN BAĞIMLI OLMA ilknuzer42@gmail.com 'Bilinçli Kullan Bağımlı Olma' uluslararası eTwinning projesi, Türkiye kurucu ortaklığında, Türkiye'den 10, Azerbaycan'dan 2 öğretmen ve 7-11 yaş aralığı 86 öğrenci ile birlikte 2020-2021 eğitim yılı içerisinde Ocak-Nisan ayları arasında yürütülmüş bir projedir. Projenin %90'ı Covid-19 salgını sebebiyle uzaktan eğitim süresince ebeveyn katılımlarıyla yürütülmüştür. Dijital ortamda ve medya ortamında pek çok faydalı kullanım alanı ve içeriğin yanı sıra, olumsuz birçok içerikle karşılaşmak da mümkündür. Bu nedenle çocuklar için nitelikli bir dijital medya okuryazarlığı, içinde bulunduğumuz çağın olmazsa olmazları arasında kabul edilebilir. Ebeveynlere düzenlenen Google Forms* anketi ile projenin problem durumu belirlenmiş ve çalışma planı bu problemlere çözüm olabilecek şekilde düzenlenmiştir. Salgın sürecinin başlamasıyla çevrim içi eğitime geçiş; internet, tablet, bilgisayar ve cep telefonu gibi iletişim araçlarını en önemli unsur haline getirmiştir. Projede, çoğu bu araçlarla yeni tanışmış, teknolojiye ihtiyaç duyan ilkököl yaş grubu öğrencilerinin, teknolojiyi doğru, ilkeli ve dijital dünyanın getirmiş olduğu avantajlardan ve tehlikelerden haberdar olarak kullanmaları amaçlanmıştır. Gelişen bilgi ve iletişim teknolojilerine bağlı olarak anlamı değişmeye başlayan ve kapsam alanı gittikçe genişleyen "okuryazarlık" becerilerini kazanmış öğrencilerin yetiştirilmesini sağlamak için öğretmenlerin ve ebeveynlerin dijital okuryazarlık ve medya okuryazarlığı becerilerini kazanmalarını sağlamak projenin temel amaçlarından. Tüm bu dijital araçların faydalarının olduğu kadar zararlarının da olduğunu bilmeleri, daha bilinçli kullanmalarını sağlamaları ve bu bilgileri de proje düzeni çerçevesinde müfredata entegre ederek öğrenmeleri amacıyla proje çalışmaları başlamıştır. Proje süresince öğrenciler, güvenli internet kullanımı, siber zorbalık, dijital ayak izi, teknoloji bağımlılığı, medya okuryazarlığı ve dezenformasyon gibi pek çok terimi oyunlaştırma, proje tabanlı öğrenme, araştırma yapma, sunum hazırlama ve paylaşma, etkinlik temelli öğrenme, zihin haritalama gibi öğrenme yöntemleri ile öğrenerek uzaktan eğitimde aktif katılım göstermişlerdir. Proje, bilişim teknolojileri, Türkçe, matematik, görsel sanatlar ve müzik dersleri arasında çoklu disiplin anlayışıyla çalışma ortamı sağladığından öğrenciler, iş birlikçi çalışmalar yapma ve Web2.0 araçları ile ürünler ortaya koyma fırsatı bulmuşlardır. Mevcut müfredatın sınıf içi ve çevrim içi etkinliklerle entegre edilerek yürütüldüğü projede öğrencilerde takım çalışması, sorumluluk, kendini ifade etme, problem çözme, güvenli ve verimli teknoloji kullanımı gibi 21. yüzyıl becerilerinin geliştiği gözlemlenmiştir. Projede belirlenen amaçlara ulaşılma düzeyinin belirlenmesinde çevrim içi ölçme ve anket araçları kullanılarak ön test ve son test uygulanmıştır. Belirlenen hedeflere ulaşıldığı analiz edilerek raporlaştırılmıştır. Proje sonunda, çevrim içi araçlarla(Google Forms* , Padlet*) öğretmen, öğrenci ve veli değerlendirmesi yapılmıştır. Proje sonunda öğrencilerin yaptığı çalışmalarını sanal sergi, çevrim içi hikâye kitabı ve proje bloğu oluşturulmuş olup öğrencilerin takım çalışmalarının sonuçları olarak e-dergi, e-kitap ve iş birlikçi zihin haritası hazırlanmıştır. Projede her ortak okul hem ulusal hem de Avrupa kalite etiketi almaya hak kazanmıştır.

Keywords: Güvenli İnternet Kullanımı, Dijital Ayak İzi, Teknoloji Bağımlılığı, Medya Okuryazarlığı ve Dezenformasyon, Siber Zorbalık

Corresponding Author: İLKNUR ÖZER

SAYILAR DÜNYAMIZ (OUR WORLD OF NUMBERS)

AYŞE YAŞAR PIRTI, Turkey, İstanbul - DERYA AKYOL, Türkiye, Ordu
ZÜBEYDE ER, Türkiye, Adana - MELİKE ŞULE YILDIZ, Türkiye, İstanbul
ERKAN EKER, Türkiye, İstanbul - NURCAN ALDEMİR, Türkiye, Konya
AYBETÜL TÜRKEN, Türkiye, Burdur - MERYEM ÖZCAN, Türkiye, Adıyaman
ELİF KOCABAŞ, Türkiye, Iğdır - METİN CANDEMİR, Türkiye, İstanbul

Sayılar Dünyamız ulusal e-Twinning projesi, Türkiye de bulunan on farklı Bilim ve Sanat merkezinde görevli matematik öğretmenleri tarafından yürütülen zenginleştirilmiş; derinlemesine öğrenme çalışmalarının yer aldığı bir projedir. Bu projede matematiğin temel elemanlarından olan sayılar konusunu sınıflandırmaya yönelik çalışmalara, disiplinler arası çalışmalara geçmişten günümüze sayıların kullanımına ilişkin içeriklere, yaratıcı çalışmalara ve öğrencilerin dijital becerilerinin ve bakış açılarının geliştirildiği faaliyetlere yer verilmiştir. Bu projede, öğrencilerin matematiksel okur-yazarlığının gelişmesi amaçlanmıştır. Güvenli internet kullanma becerilerinin geliştiği işbirlikçi bir ortamda, ürün odaklı çalışma süreci yürütülmüştür. Sayılar Dünyamız projesi, 2021–2022 eğitim öğretim yılı 1.döneminde, 10 öğretmen ve 7–11 yaş grubu 94 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Bilim ve Sanat Merkezinde Bireysel Yetenekleri Fark etme (BYF) 1 ve 2 programında matematik eğitimi alan öğrenciler yer almıştır. Proje içeriği, ders müfredatına bütünleşmiş şekilde uygulanmıştır. Proje öğretmenleri tarafından öğrencilerin, web 2.0 araçlarını tanıma ve kullanma becerilerini geliştirme konusunda rehberlik edilmiştir. Veri toplama aracı olarak hazırlanan anket proje öncesinde ve sonrasında öğrencilere uygulanmıştır. Ayrıca sürece yönelik öğretmen ve veli görüşlerine de yer verilmiştir. Araştırma sonucunda projeye katılan öğrencilerin sayılar ile ilgili yeni bilgiler edindiği, matematik eğitiminin dijital ile birleşmesinin daha eğlenceli ve derslerde dijital ortamların kullanımının faydalı olduğu; yeni web 2.0 araçlarını öğrendikleri sonucuna ulaşılmıştır. Bu bağlamda her branşın kendi alanında, disiplinler arası zenginleştirilmiş ve derinlemesine çalışmalara yer vermesi ve ders planlarında web 2.0 araçlarının entegre edilmesi önerilmektedir.

Keywords: e-Twinning, Sayılar, BİLSEM, Derinlemesine öğrenme, Web 2.0

Corresponding Author: AYŞE YAŞAR PIRTI

OYUNLAR İLE FEN AİLENLE ÖĞREN

SERAP ÖZTÜRK, Türkiye, Antalya - TUBA GÜLER, Türkiye, Diyarbakır
DENİZ SOYDAN, Türkiye, ANTALYA - ONUR ERÇETİN, Türkiye, AYDIN

Bu proje öğretimde amacı sosyalleşmede gerileme görülen çocuklarda olumsuzlukları eğitsel oyunlar ile aile bireylerini de katarak eğlenceli,bireysel öğretmektir.Dijitalleşen dünyada pandemide eğitimi farklı web2 araçlarıyla öğrettik.21.yüzyıl becerilerini geliştiren dijital yeterlilik,eleştirel düşünme,işbirliği,iletişim,yaratıcılık yönlerini ortaya çıkaran sorgulamaya dayalı,proje tabanlı öğrenme sunan,oyunların eğitim unsuru olduğunu farketmelerini sağladık.Projede,pedagojik bilgi becerileri düşünülüp etkinlikler,aktif öğrenci katılımıydı.Proje ürünleri ortak karikatür ortak hikaye yazma,mühendislik tasarımı,ortak eğitsel oyun kitabı poster quiziz bilgi yarışmasıdır. Etkinlikler Fen dersi müfredatıyla örtüşüp pandemide öğrenci merkezli çalışılmıştır, Geleceğe Nefes Ol etkinliğinde araştırma basamakları ile bir bitki bakımının aşamaları gelişim süreci takip edildi,Diğer ortaklar ile kültürler arası iletişimi artırdılar.Artırılmış gerçeklik ile hayal etme kapasiteleri genişletildi.Quiver uygulaması ile gezegenleri keşiflerindeki heyecanları görülmeye değerdi.Özgün tasarımlar Resfebe ileyaptırılarak,görselleştirme ile yaratıcılıklarını kullandılar..Chatter pix ile karakterlerini oluşturdular, Scratch ile eğitsel oyunlar yapıp ,storyjumper ile ebook hazırladılar.Takım çalışmaları ile ortak karikatür yapıldı.Ayrıca ortak eğitsel hikaye yazdırılarak yazılı sözlü ifade becerileri geliştirildi..Ekolojik Ayak İzi yapılarak tasarruf bilinçleri verildi.Quiziz web 2 aracı ,bilgiyarışmasında eğlenerek öğrenen çocukları ,birbirleriyle etkileşimde bulunarak tekrar bir araya getirdi,Yörelereindeki ve diğer bölgelerdeki endemik bitki ve hayvan türlerini hatırladılar,öğrenmede kalıcılık sağladılar.Proje ile aynı zamanda F7.5.3.Geri dönüşümü kaynakların etkili kullanımını açısından sorgular kazanımında evde boyamalar yaptılar.SBU10.1 ürün oluşturmada mühendislik tasarım girişimcilik sürecini uygular.Mühendislik tasarımı etkinliği ile Su etkinliklerimiz müfredatla uyumluydu.7.6.2.4Bir bitki hayvanın bakımını üstlenir gelişim sürecini rapor eder kazanımında artırılmış Gerçekliği gözlemledik. F5.6.2.3.İnsan ve çevre etkileşiminde yarar zarar durumlarını örnekler üzerinde tartışır kazanımlarını gözlemledik,eserin altına adlarını yazıp duygularını düz yazıyla aktarma kazanımında keyif aldılar.Proje 8 farklı ilde ortaokul düzeyindeki 8 . okulda 6.7 .8. sınıf düzeyinde 59 öğrenci ile uygulanmıştır.Mindmeister ile proje etkinlik değerlendirmelerini öğrencilerim yaptı.Google formdaki afiş logoları oyladılar.Adobe connect ve zoom ile webinarlar yapıldı.Kodlama haftasında Codeweekte proje ortak kodlama etkinliği düzenledik,öğrencilerle kodlama çalışmaları yapıldı,öğrencilerimizle mükemmellik sertifikası aldık.Quiziz ile yapılan bilgi yarışması çok sevildi. web sitesinde tüm çalışmalarımızın hepsini güncel haber olarak yayınladık,ayrı proje sayfası açarak okul websitesinde. Projemizin sonunda tüm etkinliklerimizi konu alan proje final videosunu hazırladık..Proje ile ilgili tüm teknolojik sosyal paylaşımlar ve bağlantılarını sayfalarda eba haber okul web sitesi kısmında tek tek yüklenildi.Bireysel grup çalışmaları öğrenmeye ilgilerini verimliliğini artırdı.veli olumlu dönütleri ile öğrencilerin kişisel gelişimlerine katkılarını gördük.Öğretmenlerimiz için 21.yy. becerilerini işbirliği çalışmaları ile geliştirme fırsatı bulduk.Yeni pedagojik materyaller oluşturup okulumuzdaki eğitim öğretim kalitesine katkıda bulduk,okul arkadaşlarına sundular.bu proje öğrencilerimizde derse katılımı en üst seviyede tutmuş,öğrenme verimliliğine katkı sağlamayı başarmış proje olmuştur.Projemizdeki anket,afiş,logo, ortak ürünler ,karikatürler,eğitsel oyunlar,mühendislik tasarımları,takım çalışmaları ile okulda yaygınlaştırmalara katıldık. Proje öğretmen öğrenci veli ön son anketler uygulandı istatistiksel sonuçlar paylaşıldı. projenin amacına ulaştığı ve başarı ile uygulandığı ölçüldü, Azerbaycan ortağımız ile iletişim halinde oldular genel kültürlerini artırdılar. Son ankete göre teknoloji kullanma becerileri %87geliştiği,yeni projelerde yer almak istedikleri görüldü.%91 fen bilimlerinde oyunlarla daha iyi öğrendiler,Fen dersi başarılarına olumlu etki sağladı,%85 iletişim eleştirel düşünme işbirliği ve yaratıcılığı geliştirdiklerini proje sonu verilerinde gördük.Projemiz 2021 Ulusal Kalite etiketi ile ödüllendirilmiştir,proje ürünleri okul panosunda sergilenmiştir,değerler eğitiminden sevgi saygı sorumluluk ve paylaşma konularını içermiştir.Projenin uygulama sürecinden ve elde edilen sonuçlardan hareketle aileleri de içine alan projelerde öğrencilerin daha eğlenerek öğrendikleri görüldüğünden bu tarz projeler önerilir.

Keywords: Ekolojik ayak izi,Resfebe,Su tasarrufu,eğitsel oyunlar,dijital oyun

Corresponding Author: SERAP ÖZTÜRK

THE MORE, THE MERRIER

WIOLETA ANTECKA, Poland, Konin - NAZMIYE TÜRKYILMAZ, Turkey, Trabzon
HELEN GYRELLİ, Greece, Mytilene - APOSTOLIA MAMMA, Greece, Agiasos
KATALIN VETŐ, Hungary, Pázmánd - AFAF HAİMOUR, Jordan, Amman
MELANTHIA CHATZIRALLI, Greece, Mytilene

Our project's main aim was to gain knowledge of festivals, holidays and celebrations in different countries. We also focused on developing students' creativity, digital literacy, teamwork and collaboration. The students were supposed to make progress as autonomous learners and responsible members of an online community in an authentic and ongoing way. It all fostered the development of their practical language skills. We provided students with collaborative learning paths as the project included many pedagogical approaches, such as: blended learning, mobile learning, inquiry-based learning, acquiring English language through technology, activity based learning, brainstorming, collaborative learning approach. The students, aged 11-5, from 8 countries participated in an 8-month long project (September 2020, April 2021).

Keywords: English,ICT,festivals,celebrations,eTwinning

Corresponding Author: WIOLETA ANTECKA

BİLİNÇLİ KULLAN BAĞIMLI OLMA

İLKNUR ÖZER, Türkiye, Konya - HÜLYA KARTAL, Türkiye, Hatay
NESRİN ŞAHİNOĞLU BALIKÇI, Türkiye, Diyarbakır - EMİNE PELİT, Türkiye, Muğla
SEVCAN EŞİYOK, Türkiye, Hatay - ŞİRİNCAN MƏMMƏDLİ, Azərbaycan, Bakü
AYLA MAZMANOĞLU, Türkiye, Hatay - ÜMMÜHAN KARAHALİLOĞLU, Türkiye, Mersin
KADRİYE İKİZ, Türkiye, İstanbul - PELİN AYHAN, Türkiye, Konya - YILDIZ KESİK, Türkiye, Hatay
QUMRU HƏMİDOVA, Azərbaycan, Bakü

'Bilinçli Kullan Bağımlı Olma' uluslararası eTwinning projesi, Türkiye kurucu ortaklığında, Türkiye'den 10, Azerbaycan'dan 2 öğretmen ve 7-11 yaş aralığı 86 öğrenci ile birlikte 2020-2021 eğitim yılı içerisinde Ocak-Nisan ayları arasında yürütülmüş bir projedir. Projenin %90'ı Covid-19 salgını sebebiyle uzaktan eğitim süresince ebeveyn katılımlarıyla yürütülmüştür. Dijital ortamdaki ve medya ortamdaki pek çok faydalı kullanım alanı ve içeriğin yanı sıra, olumsuz birçok içerikle karşılaşmak da mümkündür. Bu nedenle çocuklar için nitelikli bir dijital medya okuryazarlığı, içinde bulunduğumuz çağın olmazsa olmazları arasında kabul edilebilir. Ebeveynlere düzenlenen Google Forms* anketi ile projenin problem durumu belirlenmiş ve çalışma planı bu problemlere çözüm olabilecek şekilde düzenlenmiştir. Salgın sürecinin başlamasıyla çevrim içi eğitime geçiş; internet, tablet, bilgisayar ve cep telefonu gibi iletişim araçlarını en önemli unsur haline getirmiştir. Projede, çoğu bu araçlarla yeni tanışmış, teknolojiye ihtiyaç duyan ilkökul yaş grubu öğrencilerinin, teknolojiyi doğru, ilkeli ve dijital dünyanın getirmiş olduğu avantajlardan ve tehlikelerden haberdar olarak kullanmaları amaçlanmıştır. Gelişen bilgi ve iletişim teknolojilerine bağlı olarak anlamı değişmeye başlayan ve kapsam alanı gittikçe genişleyen "okuryazarlık" becerilerini kazanmış öğrencilerin yetiştirilmesini sağlamak için öğretmenlerin ve ebeveynlerin dijital okuryazarlık ve medya okuryazarlığı becerilerini kazanmalarını sağlamak projenin temel amaçlarından. Tüm bu dijital araçların faydalarının olduğu kadar zararlarının da olduğunu bilmeleri, daha bilinçli kullanmalarını sağlamaları ve bu bilgileri de proje düzeni çerçevesinde müfredata entegre ederek öğrenmeleri amacıyla proje çalışmaları başlamıştır. Proje süresince öğrenciler, güvenli internet kullanımı, siber zorbalık, dijital ayak izi, teknoloji bağımlılığı, medya okuryazarlığı ve dezenformasyon gibi pek çok terimi oyunlaştırma, proje tabanlı öğrenme, araştırma yapma, sunum hazırlama ve paylaşma, etkinlik temelli öğrenme, zihin haritalama gibi öğrenme yöntemleri ile öğrenerek uzaktan eğitimde aktif katılım göstermişlerdir. Proje, bilişim teknolojileri, Türkçe, matematik, görsel sanatlar ve müzik dersleri arasında çoklu disiplin anlayışıyla çalışma ortamı sağladığından öğrenciler, iş birlikçi çalışmalar yapma ve Web2.0 araçları ile ürünler ortaya koyma fırsatı bulmuşlardır. Mevcut müfredatın sınıf içi ve çevrim içi etkinliklerle entegre edilerek yürütüldüğü projede öğrencilerde takım çalışması, sorumluluk, kendini ifade etme, problem çözme, güvenli ve verimli teknoloji kullanımı gibi 21. yüzyıl becerilerinin geliştiği gözlemlenmiştir. Projede belirlenen amaçlara ulaşılma düzeyinin belirlenmesinde çevrim içi ölçme ve anket araçları kullanılarak ön test ve son test uygulanmıştır. Belirlenen hedeflere ulaşıldığı analiz edilerek raporlaştırılmıştır. Proje sonunda, çevrim içi araçlarla(Google Forms* , Padlet*) öğretmen, öğrenci ve veli değerlendirmesi yapılmıştır. Proje sonunda öğrenci çalışmalarını sanal sergi, çevrim içi hikâye kitabı ve proje blogu oluşturulmuş olup öğrencilerin takım çalışmalarının sonuçları olarak e-dergi, e-kitap ve iş birlikçi zihin haritası hazırlanmıştır. Projede her ortak okul hem ulusal hem de Avrupa kalite etiketi almaya hak kazanmıştır.

Keywords: Güvenli İnternet Kullanımı, Dijital Ayak İzi, Teknoloji Bağımlılığı, Medya Okuryazarlığı ve Dezenformasyon, Siber Zorbalık

Corresponding Author: İLKNUR ÖZER

SIFIR ATIK

ŞENER AYDOĞAN, Türkiye, Konya - MEBRURE AYDOĞAN, Türkiye, Konya
HATİCE DOĞAN, Türkiye, Ankara - ELİF NESLİHAN GÜLTEKİN, Türkiye, Konya
SEDA ALAN, Türkiye, Konya - HATİCE KARAKOCA, Türkiye, Konya - CENGİZ YAVUZ, Türkiye, Konya
SONGÜL ERCAN, Türkiye, Eskişehir - UĞUR ÇİNİ, Türkiye, Konya - NARGİZ AİYEVVA, Azerbaycan, Lanckeran

Bu proje öğretim sürecinde hissedilen “çöpe giden atık miktarının azaltılması” problemini çözmek amacı ile uygulanmıştır. Bu genel problem çerçevesinde “verimliliğin artması, temiz ortam kaynaklı olarak performansın artması, israfın önüne geçildiğinden maliyetlerin azaltılması, çevresel risklerin azalmasının sağlanması, çevre koruma bilincinin okul bünyesinde gelişmesine katkı sağlandığından öğrencilerin “duyarlı tüketici” duygusuna sahip olmasının sağlanması, öğrencilerde çevre bilincinin artırılması” problemlerine çözümler oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu kapsamda proje ile “öğrencilerimizle birlikte sıfır atık sürecine katkı sağlamaları” gerçekleştirilmeye çalışılmıştır. Projede hedeflenen amaca ulaşılması çevreyi koruma ve ekonomiye katkı sağlaması açısından önemli görülmektedir. Proje ile aynı zamanda Hayat Bilgisi dersi kazanımlarından “Tüketilen maddelerin geri dönüşümüne katkıda bulunur.”; Görsel Sanatlar dersi kazanımlarından “Farklı materyalleri kullanarak üç boyutlu çalışma yapar.” kazanımların öğretimi sağlanmıştır. Proje 2 ülke ve 4 farklı ilde ilkököl düzeyindeki 5 okulda 250 civarında öğrenci ile uygulanmıştır. Projenin uygulanması için erken yaşta sıfır atık kabiliyetleri geliştirmek sebebiyle ilkököl öğrencileri tercih edilmiştir. Projenin uygulanmasında karışık ülke takımları ile grup ve bireysel etkinlikler yapıldı. Öğrencilere sıfır atık bilinci kazandırmak için eğitimler, toplantılar düzenlendi. Yaratıcı tasarım çalışmaları yaptırıldı. Sıfır atık ile ilgili etkinlik ve uygulamalar gerçekleştirilmiştir. Projede belirlenen amaçlara ulaşılma düzeyinin belirlenmesinde projenin başında ve sonunda anketler uygulanmış ve öğrenci, veli ve öğretmenlerin sonuca ulaşmadaki gelişimleri gözlemlenmiştir. Projenin uygulanması sonunda proje başlangıcında ulaşılacak istenen çöpe giden atık miktarındaki azalma amacına ulaşılma düzeyini belirlemek için anket veri toplama aracı ile elde edilen verilere göre çöpe giden atık miktarında yüzde 50 azalma sonucuna ulaşılmıştır. Proje sonunda öğrencilerin öğretim programına kazanımlara ulaşma düzeyleri ders içi gözlem formları ile ölçülmüş ve projeye katılan öğrencilerin kazanımları tam anlamıyla kazanmış olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin çevre koruma, israfın önüne geçme, birlikte iş yapabilme becerisi ve değerlere ulaştığı yapılan gözlem ve değerlendirmelerden anlaşılmaktadır. Proje sürecinde öğrenciler kaynağında ayırıştırma, atık malzemelerden tasarım becerileri, geri dönüşüm kabiliyetleri ve ekonomiye katkı sağlama bilgilerini kendi başlarına öğrenerek öğrenmeyi öğrenme becerilerini geliştirmişlerdir. Öğrenciler geri dönüşüm ve sıfır atık konulu bilimsel araştırmalar yapmıştır. Öğrencilerden elde edilen yabancı ülke takımlarında yaptıkları çalışmalar ile öğrencilerin ülkesinin dünya ülkeleri arasındaki yeri ve önemini, ülkemiz düzeyindeki kültürel zenginlikleri, uluslararası düzeyde farklı kültürleri fark ettiği anlaşılmaktadır. Projede öğrencilerin gruplar halinde yaptıkları çalışmalardan geri dönüşümden tasarlanan ürünler elde edilmiştir. Öğrencilerin ortaya koyduğu ve tasarladığı ürünlerden öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerinin geliştiği anlaşılmaktadır. Öğrenciler oluşturdukları geri dönüşüm kutuları, kumbara, kalemlik, saksı gibi ürün ve fikirleri okulda diğer öğretmen ve öğrencilere sergiler sayesinde sunarak girişimcilik becerilerini geliştirdikleri belirlenmiştir. Projenin sürecindeki uygulamalardan kaynağında ayırıştırma, geri dönüşüm ve proje fikirleri ortaya çıkmıştır. Proje sonuçlarının etkili olduğunun ortaya konulmasına bağlı olarak proje okullarında atıkların ayrıştırılması ve geri dönüşüm tasarımları uygulanmaya başlanmıştır. Proje çalışmaları sosyal medya hesaplarında, okul web sitelerinde, EBA da ve yerel medyada yayınlanarak daha geniş kitlelere ulaşmıştır. Proje sonunda projede görev alan öğretmenlerin proje yapma, web2 araçlarını kullanma bilgi ve becerilerinin geliştiği yapılan anket ölçme araçları ile elde edilen verilere dayalı olarak ortaya konulmuştur. Projemiz 9 Adet Ulusal Kalite Etiketini ve 9 Adet Avrupa Kalite Etiketini ile ödüllendirilmiştir. Projenin uygulama sürecinden ve elde edilen sonuçlardan hareketle; okullarda kaynağında ayırıştırma, geri dönüşüm çalışmaları ile öğrencilerin tasarım kabiliyetleri geliştirilirken atık miktarının azaltılması ve ekonomiye katkı sağlanması önerilebilir.

Keywords: Sıfır Atık, Geri Dönüşüm, Kaynağında Ayırıştırma, Tasarruf

Corresponding Author: ŞENER AYDOĞAN

THREE APPLES FELL FROM THE SKY

YURDAGÜL ÖNDER ÖZ, Türkiye, Ankara - ZEKİYE AYSUN POLAT, Türkiye, Sivas
EMEL YILMAZ, Türkiye, Konya - ZEKİYE SİBEL ÜSTÜNDAĞ, Türkiye, Elazığ
MAKBULE COŞKUN, Türkiye, Diyarbakır - ZAHİDE GÜR, Türkiye, İzmir
MEHTAP BOZOĞLU, Türkiye, Samsun - NİMET AYPER, Türkiye, Balıkesir
KIYMET AKIN, Türkiye, Sivas - FİLİZ GEDİKTAŞ, Türkiye, Balıkesir
ELZA BAGHIRZADE, Azerbaycan, Bakü - IVANKA TOMİC, Hırvatistan, Brdovec
BUMBARU MARIANA LUNUTA, Romanya, Galati - ADİLA LİKA, Arnavutluk, Tiran
EGESA DUKA, Arnavutluk, Kuçove

Proje, 2020-2021 eğitim öğretim yılında Türkiye, Azerbaycan, Arnavutluk, Hırvatistan, Romanya ülkelerinden 15 öğretmen ve 7-11 yaş aralığında 98 öğrenci ile birlikte yürütülmüştür. Bu projede, öğretim sürecinde somut olmayan kültürel mirasımız olan ve unutulmaya yüz tutmuş masallarımızı gün yüzüne çıkarmak, masalların nesillere aktarımını sağlamak, masallarımızda vurgulanan değerlerimiz ve bu değerleri kazandırmak amaçlanmıştır. Bu genel problem çerçevesinde somut kültürümüzün ögesi olan masallarımızın tanınması, nesillere aktarılması, masalların içerisinde var olan ve bir toplumun olmazsa olmazı değerlerin içselleştirilmesi problemlerine çözüm bulmaya çalışılmıştır. Projede, masalların çocuklara kuru bilgi olarak aktarımının önüne geçilmesi, masalların içinde barındırdığı değerlerle ilgili mesajların çocuklara anlatılması amaca ulaşılması açısından önemlidir. Ayrıca proje, öğretmen ve öğrencilerin, masalların içinde barındırdığı felsefeyi çocuk gözüyle görmelerini sağlayan Çocuk İçin Felsefe (P4C) yaklaşımı eğitiminin verilmesi, masal anlatımı, drama, masal küpü-çantası, uyku öncesi P4C ile masal saati uygulamalarının, atıklardan masal kuklaları hazırlama gibi etkinliklerin yapılması ve proje tabanlı disiplinler arası geçişin sağlandığı bir e Twinning projesi olması açısından da önemlidir. Öğrenci, öğretmen, veli boyutunda uygulanan ön-son anket çalışmaları ile proje sonunda belirlenen hedeflere ulaşıldığı görülmüştür. Proje, somut olmayan kültürel mirasın bir örneği olan masalların tanınması, tanıtılması, nesillere aktarılması, masal anlatıcılığı kültürünün yaygınlaştırılması, masalların anlattığı değerlerin vurgulanması, içselleştirilmesi, Türkçenin doğru ve etkin kullanılması, 21. yy becerilerinin edinilmesi, farklı kültürleri tanıyan ve bu kültürlere hoşgörü gösteren, google form, jigsaw, chatterpix, voki, canva, flixxpress, kizoa vb. web 2.0 araçlarını kullanan, bireysel öğrenen, öğrenmeyi öğrenmiş, grubuyla öğrenen, işbirliği, koordinasyon sağlayan, eşgüdümlü bireyler yetiştirmesi açısından önemlidir. Proje tüm sosyal medya hesapları ve okul web siteleri aracılığıyla yaygınlaştırılmış olup bu konu üzerine farklı proje çalışmalarının başlatıldığı gözlemlenmiştir. Proje ortakları Ulusal ve Avrupa Kalite etiketi almıştır. Ayrıca projenin 2021 yılı e Twinning Türkiye Özel Ödülü ve Prize Ödülü başvuruları yapılmıştır.

Keywords: Masal, somut olmayan kültürel öge, değerler, çocuk için felsefe, P4C

Corresponding Author: YURDAGÜL ÖNDER ÖZ

YILLANMIŞ ÇINARLARLA MİNİK FİDANLAR BİR ARADA

NUMAN SARAÇ, Türkiye, Konya - ÇİĞDEM BAYKARA, Türkiye, Konya

YILLANMIŞ ÇINARLAR İLE MİNİK FİDANLAR BİR ARADA Proje, Alzheimer hastaları ile okul öncesi öğrencilerinin belirli aralıklarla bir araya gelmeleri ve birlikte zaman geçirmelerinin olumlu ve olumsuz yönlerini tespit etmek amacıyla yapılmıştır. Günümüzde ailelerin sosyal ve ekonomik yapısının değişmesi, annelerin çalışma hayatına girmeleri, toplumun ataerkil yapıdan uzaklaşarak çekirdek aile yapısına dönüşmesi ile aile büyükleri ve torunları arasında belirgin bir mesafe oluşmuştur. Alzheimer hastalığı ise çoğu zaman psikiyatrik hastalıklarla karıştırılabilen, unutkanlık, kişilik değişiklikleri, bireysel düşünme ve analitik kayıp ile seyreden, bireyin çevresinden yavaş yavaş uzaklaşarak sonunda ailesini ve hatta kendisini bile tanımadığı, zamanla kendi fizyolojik ihtiyaçlarını karşılayamadığı bir tabloya kadar uzanan ilerleyici nörolojik bir hastalıktır. Pek çoğu aile büyüklerinden uzakta olan öğrencilerin yaşlı insanlarla zaman geçirebilmeleri projenin asıl amacı, Alzheimer hastalarının hastalık süreçlerinde yakın ilgi ve şefkate olan ihtiyaçlarına destek olmak ise projenin ikincil amacıdır. Proje başında hedeflediğim amaçlardan biri öğrencilerimle yaşlı insanları bir araya getirebilmek ve okul öncesi eğitimde yer alan etkinliklerle bu birlikteliği renklendirerek, kaliteli zaman geçirmelerini sağlamaktır. Ayrıca sınıf dışındaki başka bir alanda kazanımları verebileceğim bir ortam oluşturmak bir diğer amaçımdı. Karatay Belediyesi ve Necmettin Erbakan Üniversitesinin desteği ile Konya’da açılan Yaşlı Bakım-Eğitimi Uygulama ve Alzheimer Gündüz Yaşam Merkezinin hizmet vermeye başladığı öğrendikten sonra merkezin idarecilerine böyle bir proje yapmak istediğimi ilettim. Merkezin idarecileri bu isteğimi kabul ettiler ve bana projeye ilgili her konuda destek olacaklarını belirttiler. Proje, eğitim öğretim yılının 2. döneminde yapılmış ve öğrencilerimiz ile hastalarımız 6 kez bir araya gelmiştir, her buluşma önceden planlanmış, gerekli hazırlıklar yapılmış ve öğrenciler neredeyse tüm ders saatlerini o gün merkezde geçirmişlerdir. Öğrencilerimizle hastalarımız birlikte sanatsal etkinlikler yapmış, oyunlar oynamış, günlük yaşam becerilerine dayalı çalışmalar yapmışlardır. Ayrıca hastalarımız, öğrencilerimize masallar anlatmış, tekerlemeler, maniler söylemiş, bilmeceler sormuş ve geçmişe dönük anılarını anlatmışlardır. Proje öğretim programında yer alan pek çok kazanıma hizmet etmektedir. Özellikle Sosyal Duygusal Alan ile ilgili pek çok kazanım ve gösterge (Sosyal Duygusal Alan Kazanım: 4-7-10-12-15) uygulamalı olarak öğrencilere kazandırılmıştır. Ayrıca merkeze gittikleri zaman özellikle sanat etkinliklerinde öğrenciler ve hastalar birlikte gruplara ayrılmış ve grupla yapılacak çalışmaların sorumlulukları öğrencilere verilmiştir. Bir süre sonra öğrenciler hastaları tanıdığı için onlara olan yaklaşımları daha kolay ve kuvvetli olmuştur. Bu şekilde yapılan uygulama ile öğrenciler hem grupla çalışma becerisi kazanmış hem de aldığı sorumluluğu yerine getirebilme becerisine sahip olmuşlardır. Bana göre en önemli kazanım öğretim programında yer almayan fiziksel temasın (sarılma, öpme, kucaklaşma) artmasıdır ki bu temasın hastalar üzerindeki olumlu tesiri merkezdeki herkesin dikkatini çekmiştir. Proje öğrencilerin değerler eğitimine (sevgi, saygı, hoşgörü vb.) hizmet eden kazanımlara yer vermiştir. Proje tamamlandıktan sonra başlangıcından sonuna kadar tüm çalışmaların detaylıca anlatıldığı, velilerin görüş bildirdiği, yapılan çalışmaların resimlerle anlatıldığı bir kitapçık bastırdık. Kitabımızı öncelikle Sağlık Bakanlığımıza, Alzheimer Derneklerine ve hasta yakınlarına gönderdik. Bu derginin basım ve dağıtımı ile ilgili çalışmaları Konya Alzheimer Derneği Başkanı Prof. Dr. Figen GÜNEY ve Psikoterapist Dr. Deniz GÜNAYDIN ile birlikte yaptık. Projeyi bitirdikten sonra elde ettiğim en önemli sonuçlardan biri eğitim- öğretim faaliyetlerinin içine yaşlı insanların çok rahat dahil edilebileceğidir. Her okul öncesi öğretmeni sınıfına yaşlı insanları davet edebilir, birlikte oyunlar oynanabilir, özellikle Türkçe Dil Etkinliklerinde masallar ve geçmişe dönük anılar dinlenilebilir.

Keywords: Alzheimer, Yaşlı, Çocuk, Birliktelik

Corresponding Author: ÇİĞDEM BAYKARA

OKUL ÖNCESİ DÖNEMDE ETKİLEŞİMLİ KİTAP OKUMA PROGRAMININ ÇOCUKLARIN ALICI DİL BECERİLERİNE ETKİSİ

YASEMİN YÜZBAŞIOĞLU, Türkiye, Konya - CEMAL AKYOL, Türkiye, Konya - MÜGE AKYOL, Türkiye, Konya

Bu çalışmanın amacı, etkileşimli kitap okuma programının okul öncesi dönem çocukların erken okuryazarlık becerilerinden alıcı dil becerilerine etkisini incelemektir. Araştırma nicel araştırma yöntemlerinden yarı deneysel modele göre tasarlanmıştır. Araştırmanın örneklemini Konya il merkezindeki okul öncesi eğitim kurumuna devam 64 ile 72 ay arasındaki 15'i kız ve 15'i erkek olmak üzere toplam 30 çocuk oluşturmuştur. Çocuklardan 15'i kontrol grubunda, 15'i ise deney grubunda yer almıştır. Çalışma kapsamında gruplara uygulanan mevcut okul öncesi eğitim programına ek olarak deney grubuna 10 haftalık etkileşimli kitap okuma programı uygulanmıştır. Araştırmada veri toplama aracı olarak, "Demografik Bilgi Formu" ve ön-test son-test olarak uygulanmak üzere "Erken Okuryazarlık Testi (EROT)" kullanılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre hem deney hem de kontrol gruplarının alıcı dil son-test puanları ön-test puanlarına göre anlamlı bir şekilde artmıştır. Ancak deney grubunun alıcı dil son-test puanları, kontrol grubuna göre anlamlı bir şekilde daha yüksek çıkmıştır. Buna göre uygulanan etkileşimli kitap okuma programının alıcı dil becerilerini anlamlı bir şekilde arttırdığı sonucuna ulaşılmıştır.

Keywords: Erken okuryazarlık, etkileşimli kitap okuma, okul öncesi, alıcı dil

Corresponding Author: YASEMİN YÜZBAŞIOĞLU

STEAM FOR KİDS

HAVVA KÜÇÜKBAŞ, Türkiye, Sinop - MİCHAELA RUMANKOVA, Slovakya, Bratislava
MİRSADA ACCAD, Hırvatistan, Viteza - BOZENA BENİKOVA, Slovakya, Bratislava
AYŞE BAYHAN, Türkiye, Kocaeli - EBRU ÖZTÜRK, Türkiye, Pamukkale
STANİSŁAWA STEPIENÍ, Polonya, Kielcach - JOANNA PACHOLCZYK, Polonya, Mizdalska
ÇİĞDEM CİVELEK, Türkiye, Ankara - YASEMİN ERKEK, Türkiye, Mardin
ANNA BEBENEK, Polonya, Zdroju - ŞTEFAN LUCİCA, Romanya, Caransebe
GİZEM MORAN, Türkiye, Çanakkale - GÜLAY AYIN, Türkiye, Ankara
SEMA OĞUZER, Türkiye, Kocaeli - LORETA KONDRATAVİČIENĖ, Litvanya, Žirniukas
BETÜL FİL, Türkiye, Kocaeli - BEATA MACHOWSKA-WRÓBEL, Polonya, Krakowie
SEDA AYTON, Türkiye, İzmir

Erken çocukluk döneminde kazandırılması hedeflenen paylaşma, işbirliği kurma, aktif katılım sağlama, öğrendikleri bilgileri transfer etme, ürün oluşturma, gündelik problemlere çözüm yolları üretme vb. olumlu ve kalıcı bir etki bıraktığı düşünülen STEAM çalışmaları ile projemizde hedeflere ulaşılmıştır. 3-6yaş grubu okulöncesi öğrencilerinin dünyamızda yaşanan problemlere yönelik çözümlerini SE modele uygun olarak eğitim ve öğretime entegrasyonu sağlanmış olup STEAM basamaklarının tamamı her planda yer almıştır. 2021 Eylül 2022 Nisan tarihleri arasında 8 ülkeden 24 öğretmen ve 350 öğrencinin hayata geçirdiği projede öncelikle Ekosistem tanıtımı yapılmış ve dünyamızın düzenini öğrenmeleri sağlanmıştır. Sonraki aylarda ormanlarımız, denizlerimiz-okyanuslarımız, havamız, trafik, uzay, gürültü vb. hem günlük yaşam hem de küresel problemlere değinilerek, tema başlıkları ile hedeflenen amaçlara ulaşılmıştır. Bu hedeflere ulaşılırken 21. yüzyıl becerileri göz önüne alınarak eleştirel düşünme, neden sonuç ilişkisi geliştirme , yaratıcılık ve tasarım, teknolojiyi aktif kullanma gibi önemli unsurlar her daim yol göstericilerimiz olmuştur. Proje çerçevesinde demokratik yöntemlere başvurularak öğrenciler ve onların aileleri ile anketler ve gözlemler yapılarak analizler elde edilmiştir. Hem nitel hem de nicel sonuçlar doğrultusunda proje değerlendirmesi yapılmıştır. Projemiz ile hedefimiz, çocukların Steam alanındaki bilgi ve becerilerini geliştirmek, yaparak yaşayarak öğrenmeyi desteklemek, sanatsal bir bakış açısı kazandırmak., akranları ile işbirliği yapabilmek, eleştirel düşünme becerisi kazandırmak., yaratıcılık ve tasarım alanlarında potansiyelleri ortaya çıkartmak öğretmenlere ve ailelere Steam eğitimi hakkında kendilerini göstermelerine fırsatlar yaratma, vb. şeklinde tanımlayabiliriz.

Keywords: Steam,SE,Okulöncesi

Corresponding Author: HAVVA KÜÇÜKBAŞ

THE MORE, THE MERRIER

WIOLETA ANTECKA, Poland, Konin - NAZMIYE TÜRKYILMAZ, Turkey, Trabzon
SÂNZIANA NESIU, România, Oradea - APOSTOLIA MAMMA, Greece, Agiasos
HELEN GYRELLI, Greece, Mytilene - AFAF HAÏMOUR, Jordan, Amman
KATALIN VETŐ, Hungary, Pázmánd - MELANTHIA CHATZIRALLI, Greece, Mytilene

Our project is an eTwinning project. Its main aim was to gain knowledge of festivals, holidays, and celebrations in different countries. We also focused on developing students' creativity, digital literacy, teamwork, and collaboration. The students were supposed to make progress as autonomous learners and responsible members of an online community in an authentic and ongoing way. It all fostered the development of their practical language skills. We provided students with collaborative learning paths as the project included many pedagogical approaches, such as: blended learning, mobile learning, inquiry-based learning, acquiring English language through technology, activity-based learning, brainstorming, collaborative learning approach. The students, aged 11-15, from 8 countries participated in an 8-month long project (September 2020, April 2021).

Keywords: English, eTwinning, festivals, celebrations, ICT, project

Corresponding Author: WIOLETA ANTECKA



RESİMLİ MATEMATİK VE GEOGEBRA

FİDAN ÇALIŞKAN, Türkiye, Konya - ASLI ÇALIŞKAN, Türkiye, Konya
HATİCE HOPLAR, Türkiye, Konya - KÜBRA ULAŞ, Türkiye, Konya
BERİVAN BAYHAN, Türkiye, Konya - KEZİBAN ÜNLÜ, Türkiye, Konya

Fidan ÇALIŞKAN, Aslı ÇALIŞKAN Sorumlu başvuran :fidan_5518@hotmail.com Resimli matematik ve geogebra projesi temel geometrik kavramların geogebra yazılımında oluşturulduğu bir projedir. Bu proje geometri öğretiminde yaşanan zorluk ve eğitim teknolojilerinin geometri öğretiminde pasif kullanılması problemlerini çözmek amacı ile uygulanmıştır. Bu genel problem çerçevesinde soyut kavramların somutlaştırılması ve geometriyi gerçek hayat durumu ile ilişkilendirme problemlerine çözümler oluşturulmaya çalışılmıştır. Öğrenme ve öğretmenin amaçlarından en önemlisi öğrencileri yaratıcı düşünmeye teşvik etmektir. Proje ile birlikte öğrencilerin yapacağı her bir uygulamada özgün fikirler ortaya koymalarını ve yaratıcı düşünme becerilerini desteklenmesi hedeflendi. Projenin en önemli hedefi geometrik kavramların anlamlı öğrenilmesi ve öğrencilerin yazılım dilini keşfederek bir matematikçi gibi geogebra programı ile ürünler ortaya koymasını sağlamaktır. Proje 13 yaş grubu öğrencilerden oluşmaktadır. 4 okul, 6 öğretmen ve yaklaşık 40 öğrencinin katılımıyla yürütüldü. Projede öncelikle geogebra yazılımı tanıtıldı ve kullanımı öğretildi. Geogebra yazılımında temel geometrik kavramlar oluşturuldu, çevremizdeki bir yapının fotoğrafı geogebra ortamına aktarılarak fotoğraftaki geometrik elemanlar ve açılar gösterildi. Geogebra yazılımında hareketli açılar tasarlandı. Her ay bir web 2 aracı aktif olarak kullanıldı. Mart ayında Pisagor, Euclides, Mısır ve Mezopotamya matematiği araştırılıp canva programında afişler hazırlandı. Nisan ayında geogebra yazılımı chatterpix kullanarak tanıtıldı. Mayıs ayında emaze programı ile sanal sergi oluşturuldu. Ortak ürünler olarak answergarden, e-book, mozaik ve menti web 2 araçları kullanıldı. Nihai ürün olarak her bir öğrencinin geogebra ile oluşturduğu sanal bir geometri dosyası oldu. Geogebra ile temel geometrik kavramların gösterimi ile “M.5.2.1.1. Doğru, doğru parçası, ışını açıklar ve sembolle gösterir.” kazanımıyla bütünlük sağlandı. Geogebra resim üzerindeki geometrik kavramların gösterimiyle “M.5.2.1.6. Bir doğru parçasına paralel doğru parçaları inşa eder, çizilmiş doğru parçalarının paralel olup olmadığını yorumlar.” kazanımıyla ilişkilendirildi. Açılar etkinliğinde açılarının gösterilmesi “M.6.3.1.1. Açığı, başlangıç noktaları aynı olan iki ışının oluşturduğunu bilir ve sembolle gösterir.” kazanımıyla ilişkilendirildi. Yazılım sayesinde oluşturulan şekillerin özelliklerini belirlemek için ölçümler yapılması, öğrenciye açı, çevre, uzunluk, alan gibi ölçümleri hesaplama kolaylığı sağladı ve kavramları anlamlandırmasını kolaylaştırdı. Bilim insanları etkinliğinde yapılan araştırmalar, bilimlerin birikimli oluştuğunun fark edilmesini sağladı. Böylelikle bilimsel araştırma süreci desteklendi. Proje sonunda yapılan anket çalışmasında öğrencilere yöneltilen; Projede yeteri kadar aktif rol aldığınızı düşünüyor musunuz?’ sorusuna % 75 ‘i evet cevabı verilmiştir. Resimli matematik ve geogebra projesi öğrencinin aktif olma hedefine ulaştı. Ayrıca öğrencilerin geogebra programında kendi matematiksel tasarımlarını oluşturmaları bunu desteklemektedir. ‘Projemiz sizi web2 araçları ve teknoloji kullanmaya teşvik etti mi?’ sorusuna % 87,5 evet cevabı verilmiştir. Bu veri sonucu bize gösteriyor ki proje öğrencilerin dijital yetkinlik becerisini desteklemiştir. ‘Projemizle ilgili düşüncelerinizi birkaç cümle ile açıklar mısınız?’ sorusuna “ teknolojiyi olumlu anlamda kullandım, projeyi faydalı buldum, derse karşı tutumum olumlu yönde gelişti, matematiğe olan ilgim arttı, proje tamamen kendimizi geliştirmemiz, eğlenmemiz ve günümüzün gereksinimi olan teknolojiyi doğru kullanmayı öğretmeye yönelik “ cevapları verilmiştir. Projenin yaygınlaştırmasında okul panoları, blog, whatsapp ve facebook platformlarıyla sağlandı. Projemizle ilgili haberler okul web sayfası ve bilim şenliği gibi gerekli siteler kullanılarak yapıldı. Proje sonunda emaze programı ile sanal sergi oluşturuldu. Geometri kazanımları geogebra ile ilişkilendirilerek oluşturulan etkinlikler sayesinde öğretmenler teknoloji derse entegre etmeyi deneyimlediler. Proje, Ulusal Destek Servisi tarafından kalite etiket ödülü almıştır. Matematik ve geometrinin diğer kazanımlarıyla entegre edilerek çalışmalar çoğaltılabilir.

Keywords: geometri,geogebra,teknoloji

Corresponding Author: FIDAN ÇALIŞKAN

Hİ-NATURE (GİZLİ İLHAM-DOĞA)

FUNDA TAŞLI, Türkiye, Manisa - ELİFE ESRA YAZICI, Türkiye, Ordu
DERYA AYVALI, Türkiye, Samsun - DİLEK DELLALOĞLU, Türkiye, Mersin
ARZU KÖRÜKLÜ, Türkiye, Mersin - ESRA SERDAR, Türkiye, Ordu
NARGİZA APTSİAURİ, Georgia, Sighnaghi - NURAN ÇAĞDAŞ ÖREN, Türkiye, Denizli
DUBRAVKA KARAKAŞ, Croatia, Zagreb - HAVVA DUR, Türkiye, Ordu
STELA PERIĆ, Croatia, Zagreb - ÇİĞDEM ŞEKER, Türkiye, Çanakkale

Projemiz doğadaki canlıların yaşam stratejilerinden ilham alarak yapılan icatları konu alan BİYOMİMİKRI yaklaşımı ile doğanın problem çözme süreçlerini öğrencilerimize fark ettirmek ve yaptığımız STEAM çalışması ile problem çözme yeteneklerini geliştirme üzerine planlanmıştır. En önemli amacımız endüstri 4.0 a doğru giderken henüz adını koyamadığımız meslek ve sorunlara karşı öğrencilerimizi 21.yy becerileri şeklinde tanımlanan kavramlar ile bütünleştirmektir. Projemiz uluslararası nitelikte olup 12 öğretmen ve 12-16 yaş gruba 94 öğrenci ile birlikte tamamlanmıştır (Türkiye, Gürcistan, Hırvatistan). Proje yürütme süreci tüm ekibin kaynaşması ve iletişiminin artması için sanal tanışma alanları oluşturularak başlamış, akabinde tüm ekibimiz planlama, workshop, değerlendirme vb. ortak karar alma süreçleri için aylık olarak online toplantılarda bir araya gelmiştir. Müfredat kazanımlarımızla bütünleşen etkinliklerimizde öğrencilerimizin anahtar yetkinlikleri destekleyen birçok çalışma yaptık. Proje sürecinde Steam ve Proje tabanlı öğrenme modeli uygulanarak öğrenme omurgası Jigsaw Öğretim Yöntemi üzerine kurulmuştur. Öğrencilerimiz aylık faaliyetlerde öğrendiklerini STEAM etkinliğinin de uygulayarak işbirlikçi çalışma ile problem çözmeyi öğrenmiştir. Doğa temelli ve sürdürülebilirlik için önemli bir yaklaşım olan Biyomimikri gibi büyük bir konuyu alt kategorilere bölmek amacıyla öncelikli olarak 3 tema belirledik. Hava, kara ve su teması için matematik, sanat, bilim, teknoloji ve yabancı dil olmak üzere öğrencileri ilgi ve yetenekleri doğrultusunda 5 karışık ülke takımına ayırdık. Öğrencilerimiz takım çalışmalarında doğadaki canlıların yaşam stratejilerini öğrenmek amacıyla araştırma, deney, gözlem, akran öğretimi, oyunlaştırma, tasarım ve çizim yapma gibi birçok öğrenme yöntemini deneyimleyerek kendi öğrenme stilleri hakkında büyük bir keşif yaşadılar. Öğrencilerimiz faaliyetlerde mucit, tasarımcı ve kimi zamanda bir mühendis edasıyla çalıştılar. Böylece öğrencilerimizi daha çok soru sorma, araştırma, üretme ve tasarım yapmaya teşvik edici faaliyetler ile onların bu konulardaki ilgi ve yeteneklerini ortaya çıkaran süreçler yaşattık. Steam etkinliğinde tüm öğrendiklerini okul ekibine öğretip verilen probleme işbirliği yaparak çözüm buldular. Öğrencilerimiz disiplinler arası bir yaklaşımı temel aldığımız faaliyetlerde çok yönlü düşünme becerilerini geliştirirken araştıran ve merak eden bireyler konumuna gelmiştir. Problemlerin çözümüne giden yolda doğayı gözlemleyerek farklı bakış açıları geliştirmeleri noktasında takımlarda yaptığımız mentorluk ile öğrencilerin inovatif fikirler geliştirip takımın parçası olma ruhunu yaşamaları sağlanmıştır. Her tema sonunda tüm ekibin birlikte hazırladığı 3 adet aylık dergi sanal olarak oluşturulmuş ve proje bitiminde basımı gerçekleştirilmiştir. Ayrıca proje final ürünü olarak e kitap şeklinde Biyomimikri Sözlüğü hazırlanmıştır. Bu ekip çalışmaları ile proje ekibimizdeki dezavantajlı öğrenciler için sosyal içerme elde edilmiştir. En önemli hedeflerimizden olan dijital okuryazarlığın gelişimine yönelik çalışmalarımız sayesinde öğrencilerimiz web 2.0 araçları ile bilgiyi kullanmayı ve bilgi akışını yönetmeyi öğrenmiştir. Uygulamalar sırasında e güvenlik ve telif hakları konusunda bilgilendirmeler yaparak bilgi kaynaklarını sorumlu ve etik biçimde kullanmayı, medya mesajlarının amaçlarını analiz etmeyi, yürütme sürecinin her safhasında telif haklarına dikkat edilmesi gerektiğini etkili biçimde vurguladık. Projemizle okullarımızda birçok öğrenci ve öğretmenin dikkati proje tabanlı öğrenme yöntemine çekilmiştir. Tüm faaliyetlerde değerlendirme yapılarak sonuçlar raporlanmıştır. Veliler her aşamada sürecin bir parçası olmuştur. Yaygınlaştırma çalışmaları kapsamında eba, okul web sitesi, sosyal medya araçları ve yerel basında bir çok paylaşımda bulunulmuştur. İllerimizdeki koordinatörler aracılığı ile online sunumlar gerçekleştirerek projemizin tanıtımı yapılmıştır. İl bazında yaptığımız proje sunumları koordinatörümüz tarafından eTwinning portalı üzerinden sertifikalandırılarak yaygınlaştırmaya katkı sağlanmıştır. Süreç içerisinde akademisyen ve yazar buluşmaları ile eğitim süreçlerini daha aktif kılınmıştır.

Keywords: Biyomimikri, STEAM, İcat, Teknoloji Entegrasyonu, 21.yy Becerileri

Corresponding Author: ELİFE ESRA YAZICI

LEARN AS YOU HAVE FUN, DO NOT FEAR MATHEMATICS (EĞLENDİKÇE ÖĞREN,MATEMATİKTEN KORKMA SEN)

MERAL KAHRAMAN, Türkiye, Çorum - ELİF GÜLCAN YILMAZ, Türkiye, Ankara
ÖZNUR ÇAKMAK DEMİR, Türkiye, Tunceli - ESMA ŞİMŞEK, Türkiye, Sakarya
İLKNUR KILDAN, Türkiye, Bursa - SERAP YILMAZ, Türkiye, Bursa - BÜLENT KILDAN, Türkiye, Bursa
ÇİĞDEM FIRTINA, Türkiye, Kayseri - TUNZALA MAMMADOVA, Azerbaycan, Bakü
FAHRİYE RECEP, Kuzey makedonya, Ohrid - RAJMONDA KALA, Arnavutluk, Tirane
VERA KVİTSARDZE, Gürcistan, Kutaisi - NAİLA SADİQOVA, Azerbaycan, Bakü
MİLENA RADİĆ, Sırbistan, Beograd - LİLA KARANFİLOVSKA, Kuzey Makedonya, Ohrid
BİLGE YILDIZ, Türkiye, Sakarya

Learn As You Have Fun, Do not Fear Mathematics projesi uluslararası bir eTwinning projesi olup, Türkiye’den 9, yabancı ülkelerden 7 olmak üzere toplam 16 öğretmen ve onların okullarıyla gerçekleştirilmiş bir projedir. Projenin dili Türkçe ve İngilizce’dir. Projede Azerbaycan, Gürcistan,Kuzey Makedonya, Sırbistan ve Arnavutluk ülkelerinden öğretmenler yer almışlardır. Proje 2ve 3. Sınıf öğrencilerine yönelik olup,8-10 yaş grubundaki öğrencilere hitap etmektedir. Proje 2021 Eylül ayında başlamış olup,2022 Ocak ayında biten5 aylık bir projedir. Projenin amacı ilkokul yıllarından beri başlayan Matematik dersine karşı olumsuz duyguları, korkuları yenmek ve öğrencilerin kaygılarını azaltmaktır. Matematik Öğretim Programı Özel Amaçlarında da yer alan “Matematiği öğrenmede deneyimleriyle matematiğe yönelik olumlu tutum geliştirerek matematiksel problemlere öz güvenli bir yaklaşım geliştirecektir”ilkesinden hareketle planlanan etkinliklerle aslında dersin kolay ve öğrenilebilir olduğu gösterilmeye çalışılmıştır.Yapılan etkinliklerle öğrencilerde derse karşı ilgi ve ders başarısında artış olduğu görülmüştür. Öğrencilerin akademik alandaki başarılarının onları sosyal ve duygusal alanda da etkilediği ve bütün olarak bir gelişme kaydedildiği görülmüştür. Öğrenciler olumlu bir benlik algısı kazanmışlardır.Her ay yapılan öğrenci anketleriyle öğrencilerin en beğendikleri etkinlik belirlenmiştir. Disiplinlerarası bir anlayışla matematik kazanımları; yarışmalar, şarkılar, drama, meydan okuma, kodlama ve web2 oyunları gibi etkinliklerle verilmiştir. Proje sonunda öğretmenlere yönelik materyalli oyunlar kitabı hazırlanmıştır. Proje boyunca üretilen materyallerden sanal sergi oluşturulmuştur. Öğrencilere yönelik eğitsel kaçış oyunu hazırlanmıştır.Veli, öğretmen, öğrenci ve okul idarecilerinden proje değerlendirmeleri alınmış ve projenin başta belirlenen hedeflerine ulaşıldığı görülmüştür.

Keywords: Matematik,eğlenerek öğren,oyunlaştırma,matematikten korkma,oyunla öğren

Corresponding Author: ELIF GÜLCAN YILMAZ

RESİMLİ MATEMATİK VE GEOGEBRA

FİDAN ÇALIŞKAN, Türkiye, Konya - ASLI ÇALIŞKAN, Türkiye, Konya - KÜBRA ULAŞ, Türkiye, Konya
BERİVAN BAYHAN, Türkiye, Konya - HATİCE HOPLAR, Türkiye, Konya - KEZİBAN ÜNLÜ, Türkiye, Konya

Resimli matematik ve geogebra projesi temel geometrik kavramların geogebra yazılımında oluşturulduğu bir projedir. Bu proje geometri öğretiminde yaşanan zorluk ve eğitim teknolojilerinin geometri öğretiminde pasif kullanılması problemlerini çözmek amacı ile uygulanmıştır. Bu genel problem çerçevesinde soyut kavramların somutlaştırılması ve geometriyi gerçek hayat durumu ile ilişkilendirme problemlerine çözümler oluşturulmaya çalışılmıştır. Öğrenme ve öğretmenin amaçlarından en önemlisi öğrencileri yaratıcı düşünmeye teşvik etmektir. Proje ile birlikte öğrencilerin yapacağı her bir uygulamada özgün fikirler ortaya koymalarını ve yaratıcı düşünme becerilerini desteklenmesi hedeflendi. Projenin en önemli hedefi geometrik kavramların anlamlı öğrenilmesi ve öğrencilerin yazılım dilini keşfederek bir matematikçi gibi geogebra programı ile ürünler ortaya koymasını sağlamaktır. Proje 13 yaş grubu öğrencilerden oluşmaktadır. 4 okul, 6 öğretmen ve yaklaşık 40 öğrencinin katılımıyla yürütüldü. Projede öncelikle geogebra yazılımı tanıtıldı ve kullanımı öğretildi. Geogebra yazılımında temel geometrik kavramlar oluşturuldu, çevremizdeki bir yapının fotoğrafı geogebra ortamına aktarılarak fotoğraftaki geometrik elemanlar ve açılar gösterildi. Geogebra yazılımında hareketli açı adam tasarlandı. Her ay bir web 2 aracı aktif olarak kullanıldı. Mart ayında Pisagor, Euclides, Mısır ve Mezopotamya matematiği araştırılıp canva programında afişler hazırlandı. Nisan ayında geogebra yazılımı chatterpix kullanarak tanıtıldı. Mayıs ayında emaze programı ile sanal sergi oluşturuldu. Ortak ürünler olarak answergarden, e-book, mozaik ve menti web 2 araçları kullanıldı. Nihai ürün olarak her bir öğrencinin geogebra oluşturduğu sanal bir geometri dosyası oldu. Geogebra ile temel geometrik kavramların gösterimi ile "M.5.2.1.1. Doğru, doğru parçası, ışını açıklar ve sembolle gösterir." kazanımıyla bütünlük sağlandı. Geogebra resim üzerindeki geometrik kavramların gösterimiyle "M.5.2.1.6. Bir doğru parçasına paralel doğru parçaları inşa eder, çizilmiş doğru parçalarının paralel olup olmadığını yorumlar." kazanımıyla ilişkilendirildi. Açı adam etkinliğinde açıların gösterilmesi "M.6.3.1.1. Açığı, başlangıç noktaları aynı olan iki ışının oluşturduğunu bilir ve sembolle gösterir." kazanımıyla ilişkilendirildi. Yazılım sayesinde oluşturulan şekillerin özelliklerini belirlemek için ölçümler yapılması, öğrenciye açı, çevre, uzunluk, alan gibi ölçümleri hesaplama kolaylığı sağladı ve kavramları anlamlandırmasını kolaylaştırdı. Bilim insanları etkinliğinde yapılan araştırmalar, bilimlerin birikimli oluştuğunun fark edilmesini sağladı. Böylelikle bilimsel araştırma süreci desteklendi. Proje sonunda yapılan anket çalışmasında öğrencilere yöneltilen; Projede yeteri kadar aktif rol aldığınızı düşünüyor musunuz?' sorusuna % 75 'i evet cevabı verilmiştir. Resimli matematik ve geogebra projesi öğrencinin aktif olma hedefine ulaştı. Ayrıca öğrencilerin geogebra programında kendi matematiksel tasarımlarını oluşturmaları bunu desteklemektedir. 'Projemiz sizi web2 araçları ve teknoloji kullanmaya teşvik etti mi?' sorusuna % 87,5 evet cevabı verilmiştir. Bu veri sonucu bize gösteriyor ki proje öğrencilerin dijital yetkinlik becerisini desteklemiştir. 'Projemizle ilgili düşüncelerinizi birkaç cümle ile açıklar mısınız?' sorusuna " teknolojiyi olumlu anlamda kullandım, projeyi faydalı buldum, derse karşı tutumum olumlu yönde gelişti, matematiğe olan ilgim arttı, proje tamamen kendimizi geliştirmemiz, eğlenmemiz ve günümüzün gereksinimi olan teknolojiyi doğru kullanmayı öğretmeye yönelik " cevapları verilmiştir. Projenin yaygınlaştırmasında okul panoları, blog, whatsapp ve facebook platformlarıyla sağlandı. Projemizle ilgili haberler okul web sayfası ve bilim şenliği gibi gerekli siteler kullanılarak yapıldı. Proje sonunda emaze programı ile sanal sergi oluşturuldu. Geometri kazanımları geogebra ile ilişkilendirilerek oluşturulan etkinlikler sayesinde öğretmenler teknoloji derse entegre etmeyi deneyimlediler. Proje, Ulusal Destek Servisi tarafından kalite etiket ödülü almıştır. Matematik ve geometrinin diğer kazanımlarıyla entegre edilerek çalışmalar çoğaltılabilir.

Keywords: geometri,geogebra,teknoloji

Corresponding Author: FIDAN ÇALIŞKAN

DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI YALNIZLIĞI TETİKLER Mİ?

ALİ İSMET SARILIR, Türkiye, Adana - BÜŞRA TÖNBOL, Türkiye, Uşak
MELIKE KAVLAK, Türkiye, Afyon

Sosyalleşme ihtiyacı, insanlığın varoluşundan beri yeme, içme gibi temel ihtiyaçlarımızdan biri olmuştur. Ancak teknolojinin insan yaşamının pek çok alanına hâkim olması, iletişim açısından bazı problemleri de beraberinde getirmiştir. Teknolojinin gelişmesiyle telefon, tablet, bilgisayar gibi aletler daha işlevsel hale gelmiştir. Bu gelişme, bireyin sosyalleşme ve eğlence ihtiyacını sanal ortamlardan karşılamaya itmiştir. Bu ihtiyaçları karşılayan kavramlardan biri de dijital oyundur. Her yaştan insanın oynadığı bu oyunlar özellikle lise çağındaki öğrenciler arasında daha yaygın olarak görülmektedir. Ancak dijital oyunlara gereğinden fazla ayrılan zaman lise çağlarındaki gençlerde birtakım sorunlara yol açmıştır. İlgili araştırmalarda dijitalleşmeyle birlikte yalnızlık düzeylerinin arttığı ifade edilmiştir. Özellikle çok uzun süre dijital oyunla vakit geçirmek, bireyi gerçek dünyadan koparıp sanal dünyaya bağımlı hale getirmektedir. Dolayısıyla bu çalışmada dijital oyun bağımlılığı ile yalnızlık düzeyi arasındaki ilişki saptanmaya çalışılmıştır. TÜBİTAK 2209-A kapsamında yürütülen bu çalışmanın örneklemini 2021-2022 eğitim öğretim yılında Afyonkarahisar Şuhut ilçesinde yer alan lise öğrencileri oluşturmaktadır. Çalışmada nicel araştırma yöntemlerinden ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Veri toplama aracı olarak Yalnızlık Ölçeği UCLA ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği – Çocuk Formu kullanılmıştır. Verilerin analizinde betimleyici istatistiksel analizler, t-testi ve tek yönlü ANOVA kullanılmıştır. Araştırmanın sonunda dijital oyun bağımlılığının kişinin gerçek hayattan uzaklaşmasına, içe kapanmasına ve yalnız hissetmesine sebep olduğunu göstermiştir. Elde edilen bulgular hem literatürdeki boşluğu doldurmaya hizmet edecek hem de konuyla alakalı başka çalışmalara ışık tutacaktır.

Keywords: Bağımlılık, dijital oyun, yalnızlık

Corresponding Author: MELIKE KAVLAK

KAİHL TÜBİTAK 4006 BİLİM FUARI

ABDULKERİM AYHAN, Türkiye, Konya

KAİHL TÜBİTAK 4006 BİLİM FUARI projesi TÜBİTAK 4006 projeleri kapsamında olup okul öğrencileri ile gerçekleştirilmiş yenilikçi bir öğrenme projesidir. Öğrencilerin sınıfın dışında açık atölye çalışmaları kapsamında güvenlik kurallarına uygun olarak deney, gezi-gözlem, tasarım, araştırma, inceleme yapmaya yönlendirildiği ve yenilikçi yaklaşımlara bakış açılarının geliştirildiği bir proje olarak gerçekleştirilmiştir. Proje öğretim sürecinde hissedilen yaparak yaşayarak öğrenememe ve okulda öğretilen kazanımların gerçek hayattaki karşılıklarını kavrayamama problemlerini çözmek amacı ile uygulanmıştır. Bu genel problem çerçevesinde öğrencilerin sosyal hayatta karşılaştıkları problemlerine çözümler oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu kapsamda proje ile öğrencilerin yaparak yaşayarak kendilerini geliştirmeleri ve okulda öğrendikleri kazanımları hayata adapte edebilmeleri gerçekleştirilmeye çalışılmıştır. Proje ile aynı zamanda Fizik dersi kazanımlarından Isı Dönüşümü konusu; TÜBİTAK 4006 Tematik Alt Proje alanlarından Kültürel Miras kapsamı ile ilişkili Edebiyat dersi kazanımlarından Türkçe'nin önemi konusu; TÜBİTAK 4006 Tematik Alt Proje alanlarından Yenilenebilir Enerji kapsamı ile ilişkili Coğrafya dersi kazanımlarından Rüzgar Enerjisi ve önemi konusu; Tarih dersi kazanımlarından Osmanlı Devleti IV. Murad dönemi; TÜBİTAK 4006 Tematik Alt Proje alanlarından Tarım Teknolojileri ve Seracılık kapsamında ve Kimya dersi ile bağlantılı Kara Havuç Suyu Üretimi ve laboratuvarında Kolonya yapımı; TÜBİTAK Deniz Bilimleri alt proje alanında Konya Deniz miydi? Sorusu üzerine araştırma yapılması; TÜBİTAK 4006 Tematik Alt Proje alanlarından Dijital Dönüşüm ile ilişkili Akıllı Telefonların Öğrenciler üzerinde olumsuz etkilerinin araştırılması ve projesi kapsamında anket çalışması yapılması; TÜBİTAK 4006 Tematik Alt Proje alanlarından Göç ve Uyum kapsamında Konya ilinde bulunan Suriyeli Göçmenler ile Somalili göçmenlerin sosyolojik durumlarının araştırılması ve incelenmesi; TÜBİTAK Matematik proje alanı altında Matematik dersi nasıl daha eğlenceli olabilir? Sorusu üzerine araştırma yapılması; TÜBİTAK 4006 Tematik Alt Proje alanlarından Değerler Eğitimi kapsamında Kuran-ı Kerimin toplumumuzda okuma ve anlama oranı üzerine araştırma yapılması; TÜBİTAK 4006 Tasarım alanı altında Konya yöresine özgü Etliemek fırını evde (Evde Etliemek Makinası/Fırını) prototip olarak yapılması; TÜBİTAK 4006 Tematik Alt Proje alanlarından Kültürel Miras kapsamında Konya ilinde bulunan Takkeli Dağın Tarihi öneminin araştırılması ile yaparak yaşayarak öğrenme öğretimi sağlanmıştır. Proje okulda eğitim öğretim gören 9.,10.,11, ve 12. sınıflardan oluşan 80 öğrenci ile uygulanmıştır. Projenin uygulanması için yaygınlaştırma sebebi ile tüm sınıf düzeylerinde öğrenciler tercih edilmiştir. Proje, 2017-2018 Eğitim-Öğretim yılı Eylül ayı ile başlamış ve Mayıs 2018'de sonuçlandırılmıştır. Projenin her yıl uygulanabilirliği olmasından dolayı yeni katılımcılar ile beraber devam ettirilmesi düşünülmektedir. Proje etkinlikleri yıl boyunca eğitim müfredatına entegre edilmiştir. Projenin uygulanmasında bireysel çalışmalar, grup çalışmaları, geziler, röportajlar, anket çalışmaları, ziyaretler, kitap okumaları, kaynak taramaları, makale incelemeleri, üniversiteler ile işbirliği gibi etkinlikler ve uygulamalar gerçekleştirilmiştir. Proje öğrencilerin değerler eğitimine hizmet eden kazanımlara ulaşmasını sağladı. Proje sayesinde öğrenciler kendi başlarına öğrenme faaliyetleri gerektiren çalışmalar yaptı. Öğrenciler farklı alanlarda bilimsel araştırmalar ortaya koydu. Proje ile öğrencilerin Konya ili düzeyindeki kültürel zenginlikleri fark etmesi sağlandı. Proje boyunca öğrencilerin üretmiş olduğu ürünlerle 2 tam gün boyunca proje sergisi gerçekleştirilmiştir. Projenin, yaparak yaşayarak öğrenmeyi içselleştirme ve lise çağındaki çocuklarda sağlam bir temeli oluşturma, ayrıca öğrencilerin bilişsel, duyuşsal ve fiziksel gelişimlerine olumlu katkı sağladığı gözlemlenmiştir. Dijital çağ ile birlikte öğrencilerin daha çok kapalı alanlara yönelmelerinden dolayı, açık atölye çalışmalarının ve Okul Bahçesi Programlarının (Gezi Gözlem, Sergi) eğitim öğretim programlarında daha çok yer alacağı beklenmektedir.

Keywords: Tarih,Coğrafya,Fizik ,Matematik,Değerler Eğitimi,Kimya

Corresponding Author: ABDULKERİM AYHAN

GAMES OF THE WORDS(G.O.W)

AYNUR TAŞÇIGİL, Türkiye, Antalya - BANU KAN, Türkiye, Antalya
DERYA SULTAN EKİCİ, Türkiye, Gaziantep - YETER YILDIZ, Türkiye, Trabzon
SULTAN POLAT, Türkiye, Mersin - ŞEFİKA BENGÜ EYMİRLİ, Türkiye, Mersin
PINAR BAYAR, Türkiye, Manisa - LARYSA OVSIANNİKOVA, Ukrayna, Kharkiv

GAMES OF THE WORDS (G.O.W.) Aynur TAŞÇIGİL, Banu KAN, Pınar BAYAR, Derya Sultan Ekici, Yeter YILDIZ, Sultan POLAT, Şefika Bengü EYMİRLİ, Larysa OVSIANNİKOVA aynursuat@gmail.com ÖZET Games of the Words (G.O.W) eTwinning projesi 7-11 yaş kategorisindeki öğrencilerin İngilizcede kalıcı kelime öğrenimini kart oyunları ile desteklemek, 21.yüzyıl yabancı dil okuryazarlığı ile birlikte teknolojiyi de kullanarak beceri haline getirmelerini sağlamaktır. Projemiz, Türkiye’den Antalya(2), Manisa, Gaziantep, Mersin(2),Trabzon illeri ile Avrupa’dan Ukrayna’nın katıldığı 8 ortakla birlikte yürütülen uluslararası bir projedir. Proje dili İngilizcedir. Projemiz 2020-2021 Eğitim Öğretim yılında Şubat ayında başlayıp Haziran ayı itibarıyla bitirilmiştir. Projenin temel amacı, yabancı dilde hedef kelime öğretiminde oyunlaştırma yöntemlerini kullanmak, oyun kartlarıyla oynayarak öğrenci motivasyonunu ve başarısını arttırmak, işbirlikçi ve takım çalışmaları ile yepyeni özgün ürünler oluşturmaktır. Öğrencilerin hedef dili öğrenmeye yönelik kaygılarının giderilmesi, ilgi, istek ve katılımlarının artırılması için oyunlaştırmanın kullanılması gerekli görülmüştür. Oyun temelli öğrenmenin kalıcı öğrenmeyi olumlu etkilediği düşüncesiyle, öğrencilerimiz projemizde her ay belirlenen kart oyunları ile pandemi sürecinde evde aile bireyleriyle, online platformda öğretmenleriyle ve yüz yüze eğitimde arkadaşlarıyla çeşitli kart oyunları oynayarak kalıcı kelime öğrenimini deneyimlemiştir. Projede 4 farklı kart oyunu oynanmıştır. Oyunların içeriğinde pekiştirme, bol tekrar, hız, hafıza, hatırlama, yaratıcılık ve tasarım gibi temel beceriler vardır. Oyunlar; “What is that card?, Cowboy Game, What is missing? ve My mom is... oyunudur. Her oyun farklı bir beceriyi geliştirmeye yönelik tasarlanarak hem evde, hem okulda hem de online ortamda oynanmıştır. Projede farklı pedagojik yöntemler kullanılarak öğrencilerin teknolojiyi kullanma becerileri ile yabancı dil becerileri geliştirilmiştir. Projenin amaçları, hedefleri, etkinlikleri ve ortak çalışmaları belirlenirken İngilizce dersi müfredatı multidisipliner olarak baz alınmıştır. Projede belirlenen amaçlara ulaşılma düzeyinin belirlenmesinde Google formlar anket aracı kullanılmıştır. Proje başında ön test soruları hazırlanmış , aynı sorular proje bitiminde son test olarak yeniden uygulanmış ve ön test-son test sonuçları karşılaştırıldığında projede beklenen hedeflere ulaşıldığı, oyunlaştırma yoluyla kalıcı kelime öğreniminin gerçekleştiği, aktif öğrenme ile motivasyonlarının arttığı görülmüştür. Oyunlaştırma yöntemi sonucunda öğrencilerin yaratıcı düşünme, girişimcilik, işbirlikçi çalışma ve dijital araçları yararlı ve doğru bir şekilde kullanma becerileri gelişmiştir. Proje sonunda öğrencilerin İngilizce öğretim programında yer alan konu ve kazanımlarına göre ortak ve işbirlikçi ürünler oluşturdukları, kart oyunları aracılığıyla eğlenerek kalıcı öğrenmeler sağladıkları fark edilmiştir. Proje boyunca kullanılan Web2.0 araçları ve diğer uygulamalarla öğretmenlerin hem bilişim teknolojilerini kullanım becerileri gelişmiş hem de Web2.0 araçlarının derslere entegrasyonu mesleki gelişimlerine katkı sağlamıştır. Öğrencilerin aktif katılımlarının, eğlenerek kalıcı öğrenmelerinin sağlanması için öğretim sürecinde kart oyunlarının ve oyunlaştırmanın kullanılması önerilmiştir. Anahtar Kavramlar: Tekrar, Hafıza, Oyunlaştırma, Yaratıcılık, Tasarım

Keywords: Oyunlaştırma,Tekrar,Hafıza,Tasarım,Yaratıcılık

Corresponding Author: AYNUR TAŞÇIGİL

EVLAD-I FATİHAN: KADİM ŞEHİRLER-BALKAN ÜÇGENİ PROJESİ

ABDULKERİM AYHAN, Türkiye, Konya

Evlad-ı Fatihan projesi; Milli Eğitim Bakanlığı Din Öğretimi Genel Müdürlüğü'nün Medeniyete yön veren Kadim Şehirler Projesi kapsamında yayımlanmış olduğu yazı gereğince öğrencilerin milli, manevi ve kültürel değerleri kazanmaları, ülke ve gönül coğrafyasına dair duyarlılık, sorumluluk ve tarih bilinci edinmeleri, medeniyetimizin beşiği olan önemli şehirleri ve mekanları tanımaları, öz güven sahibi ve donanımlı bireyler olarak yetişmeleri amacıyla "Balkan Üçgeni Gezisi" proje etkinliği uygulandı. Proje ile Kültür ve Medeniyetimizin özünü oluşturan milli, manevi ve kültürel değerler öğrencilere kazandırılmaya çalışılmıştır. Proje kapsamında geziye katılan öğrencilerde ülke ve gönül coğrafyasına dair duyarlılık, sorumluluk ve tarih bilinci oluşturulmaya çalışılmıştır. Proje ile medeniyetimizin beşiği olan önemli şehirleri, Osmanlı İmparatorluğunun fetih etmiş ve hüküm sürmüş olduğu, aynı zamanda tarihi han, hamam, cami, köprü, çeşme inşa etmiş olduğu Türkiye'den (Edirne, İstanbul), Kuzey Makedonya'dan (Üsküp, Ohrid, Totova/ Kalkandelen, Bitola/Manastır), Yunanistan'dan (Selanik, Kavala) ve Bulgaristan'dan (Sofya, Haskovo,Plovdiv) bölgeleri öğrenciler ile detaylı şekilde gezilmiş ve incelenmiştir. Gezi 2018 yılı Nisan ayında bir hafta boyunca karayolu ile yapılmıştır. Proje ile öğrencilerin kişisel ve mesleki gelişimlerine katkıda bulunarak bilgi düzeyleri arttırılmıştır. Projeye katılan öğrenciler ve öğretmenler gezi yazıları yazma, günlük tutma, fotoğraf çekme etkinliklerini yapmışlardır. Daha sonrasında katılımcıların sosyal medya platformlarında paylaşımlarda bulunmaları sağlanmıştır. Ayrıca, Şehir ve mekanların tarihçesi, kültürü, öne çıkan yönleri, sembolleri, önemli şahsiyetlerin özelliklerinin tanıtıldığı fotoğraf, resim ve harita gibi çalışmaların yer aldığı bir sergi düzenlenmiştir. Bunun yanı sıra, öğrenciler tarafından gezilen şehirlerin ve mekânların medeniyetimizdeki yeri ve önemi, sosyo-kültürel yapısı, doğal güzellikleri bilgilerin yer aldığı gazete, pano, bülten, dergi, afiş, broşür, kartpostal, albüm, poster, soru kartları, bulmaca, fotoğraf, gibi çalışmalar hazırlanmıştır. Öğrenciler tarafından gezi boyunca ziyaret edilen mekanlar hakkında kısa filmler hazırlanmıştır. Şehirler ve mekânlarla ilgili eseri ve çalışmaları olan araştırmacı, akademisyen, yazar, rehber ve uzman kişilerle öğrenciler buluşturulmuştur. Şehrin sembollerine ilişkin görsel öğelerin yer aldığı "Gezdiğimiz Şehirler ve mekanlar sergisi" katılımcılar tarafından hazırlanmıştır. Proje ile Tarihi mekanlar ve şehir kültürü ile ilgili kitap, dergi materyallerinin sergilenmesi, tanıtılması, kütüphaneye kazandırılması ve okunması sağlanmıştır. Projenin yaş grubu 15-19'dur. Projenin dili Türkçe ve İngilizcedir. Proje 2018-2019 Eğitim Öğretim yılı boyunca uygulanmıştır. Proje için geziye 30 öğrenci ve 12 Öğretmen katılmıştır. Projenin uygulanması için yaygınlaştırma sebebi ile tüm sınıf düzeylerinde öğrenciler tercih edilmiştir. Projenin uygulanmasında bireysel çalışmalar, grup çalışmaları, geziler, röportajlar, , ziyaretler, kitap okumaları, kaynak taramaları, makale incelemeleri, üniversiteler ile işbirliği gibi etkinlikler ve uygulamalar gerçekleştirilmiştir. Proje öğrencilerin değerler eğitimine hizmet eden kazanımlara ulaşmasını sağladı. Proje sayesinde öğrenciler kendi başlarına öğrenme faaliyetleri gerektiren çalışmalar yaptı. Proje boyunca öğrencilerin üretmiş olduğu ürünlerle proje sergisi gerçekleştirilmiştir. Proje öğrencilerin, ülkesinin dünya ülkeleri arasındaki yeri ve önemini fark etmesini sağladı. Proje ile öğrencilerin Türkiye ve geziye bulunan diğer üç Balkan ülkesi düzeyindeki kültürel zenginlikleri fark etmesi sağlandı. Proje öğrencilerin uluslararası düzeyde farklı kültürleri tanımada ve kendi kültürünü tanıma ve tanıtımda rol alması sağlandı. Proje ile öğrenciler ikinci yabancı dilleri olan İngilizceyi olan İngilizceyi gerçek hayatta kullanma fırsatına sahip oldukları gözlemlenmiştir. Proje sonunda yapılan bir haftalık gezinin öğrencilerin eğitim öğretim hayatına olumlu yansımaları olduğu gözlemlenmiştir. Okul dışı gezilerin öğrencilerin ve öğretmenlerin motivasyonlarını arttırdığı ve okula olan bağlılıklarını güçlendirdiği geziye katılan öğrencilere yapılan memnuniyet anketinde gözlemlenmiştir.

Keywords: Tarih ve Kültür,Gezi-Gözlem,Değerler Eğitimi,Yabancı Dil ,Araştırma,İnceleme,Coğrafya

Corresponding Author: ABDULKERİM AYHAN

THE STEM OF THE ECOSYSTEM(EKOSİSTEMİN STEMİ)

SIDDIKA YILMAZ, Türkiye, Konya - HATİCE ŞİMŞEK, Türkiye, Konya

4-6 yaş grubu öğrencilerimizin, okulöncesi eğitim müfredatıyla örtüşen, 5E öğretim modeli ile hazırlanmış STEM planları ile biyoçeşitlilik ve ekosistemin korunmasında aktif rol alan, bilinçli kuşaklar olmalarını amaçlıyoruz. Bununla birlikte STEM yaklaşımı ile araştıran, sorgulayan, sürece dahil olan, üreten, aldığı geri bildirimlerle kendini geliştiren, yardımlaşmaya ve işbirliğine açık bireyler olmaları da en büyük gayemiz. Proje sürecine dahil olacak proje ortaklarımızın ve ailemizin de bu amaçlarla örtüşen, gereken farkındalığa ulaşmış, destekleyici ve yol gösterici yetişkinler olmalarını sağlamak da diğer amaçlarımız arasındadır. Projemize 8 Türk ortak, ortalama 120 okulöncesi öğrencisi ve 120 veli katılmıştır. 5E öğretim modeli ile hazırladığımız stem planları ile proje temelli öğrenme sağlanarak öğrenci merkezli öğretim teknikleri kullanılmıştır. Bireysel ve grup çalışmaları yapılmış, öğrencilerimizin küçük olması sebebiyle dikkatlerini çekmek için merak duvarı, bilgisayarla öğretim, soru-cevap, tümevarım, eğitsel oyun seçilmiştir. Kazanımları kazandırmada; basitten-karmaşığa görsel anlatım, tümünden gelim ve tüme varım, bilinenden bilinmeyene öğrenme, sınıf dışı öğrenmede araştırma ödevi ve gezi-gözlem, drama, bireysel çalışma, sunum yapma, öğrenilenleri pekiştirmede; interaktif oyunlar, benzetme ve örneklendirme, kodlama ürün ortaya koymada; hikaye anlatımı ile senaryo temelli problem çözme, yaparak-yaşayarak öğrenme, beyin fırtınası, web2 araçları ile öğretim, sergi tekniği, Fen ve matematik alanı ile ilişkilendirme, ürün değerlendirilmede; sürekli ve bireysel değerlendirme, PUKÖ döngüsü, gözlem yapma, kayıt tutma, çember tartışma teknikleri, derecelendirilmiş rubrik kullanılmıştır. Yapılan öğrenci, veli ve öğretmen ön test sonuçları ve uygulamalar esnasında alınan geri dönütler sonucu hedef kitlenin çoğunluğunun stem ve ekosistem hakkında yeterli bilgi ve bilince sahip olmadığı görülmüştür. Ayrıca nesli tükenmekte olan bitki ve hayvanlar konusunda hiç fikir sahibi olmadıkları görülmüştür. Elde edilen bulgulardan yola çıkarak, çalışma takvimimizde yer alan etkinlikler ortaklarımızla işbirliği içinde düzenlenerek, projemiz için belirlediğimiz hedeflere proje çalışma takvimindeki çalışmaların özveriyle ve işbirliğiyle uygulanması ve her ay yaptığımız webinarlarla süreci birlikte değerlendirmemiz ile ulaşılmıştır. Öğretmenlerimizin de stem konusunda takım çalışmaları ve mesleki gelişim kursları ile kendilerini geliştirdikleri gözlenmiştir. Bireysel ve süreç değerlendirmesi, ziyaretçi görüşleri ve en önemlisi de yapılan veli, öğretmen, öğrenci son test sonuçlarından elde edilen verilerle öğrencilerimizde proje amacına ulaşıldığı görüldü.

Keywords:

Corresponding Author: SIDDIKA YILMAZ

CLIL CLUB

GAMZE ARGIT, Türkiye, Konya - FURKAN GÜLMEZ, Türkiye, Konya
BURHAN ZENGİN, Türkiye, Konya - LİLİANA, GUİMARÃES, Portugal, Juncal
ALEKSANDRA TONKOVIĆ, Croatia, Čakovec

Teachers and learners should accept the notion that foreign language education is so important. However, it may sometimes be challenging. Teachers and learners may need to use different methods to struggle with the problems in this process. Students may feel stressed if someone asks them to practice a foreign language. The idea behind the project was to find a way to overcome this issue. The students involved in the project had the same problem. They felt nervous and discomfort if people expected them to listen, speak, write or read in a foreign language. However, while they were playing games or discussing a topic not related to the language itself, they tended to be more relaxed. This observation was a great motivator to create a brilliant project including CLIL method, game-based method, and web2.0 tools melted in the same pot. The name of the project is CLIL CLUB. It is an eTwinning project. In the project, there were students between the age of 10-14, which means there were students from secondary and high schools. The partners were from Turkey, Croatia, and Portugal, and there were 62 members in the project. The language of the project was English. It started on the 19th of November and lasted until June in the 2020-2021 Academic Year. The primary purpose was to teach a foreign language and different disciplines effectively. In the project, there were various tasks for each month. The tasks were placed in lesson clubs and partners completed the duties using web2.0 tools and created joint products such as a virtual museum, music album, e-book, etc. The survey, voting, feedback pages were designed to see the results. Dissemination was one of the most significant parts of the project and various social media accounts were created for the project. It can be said that the project offered many opportunities for students to develop the basic skills in the whole curriculum such as entrepreneurship skills, communication skills, research-inquiry skills, problem-solving skills, creative and critical thinking skills, foreign language skills in a creative and helpful way. It can also be said that students were observed to manage to have many skills offered in the project at the end of the process. Trying different methods and feeling of success may have encouraged the members to continue working on eTwinning projects.

Keywords: CLIL, Foreign Language, Web2.0 Tools, Game, Eurpoan Quality Label

Corresponding Author: GAMZE ARGIT

İŞBİRLİKLİ ÖĞRENME YÖNTEMİ İLE HARİTA ÜZERİNDE ALTERNATİF BİR ETKİNLİK: ÜLKELERİ ÖĞRENİYORUM

KEREM BOZDOĞAN, Türkiye, Kayseri

Haritalar, insan hayatının her alanında oldukça geniş bir kullanım ağına sahiptir. Harita bilgisi ve becerisi, okullarda Sosyal Bilgiler ve Coğrafya derslerinde kazanılmaktadır. Haritalar yardımıyla öğrencilerin mekân algısı ve bilincinin geliştirilmesi hedeflenmektedir. Harita becerileri kendi içerisinde birtakım alt becerileri içermektedir. Bunlardan birisi de konum becerisidir. Harita becerileri, Sosyal Bilgiler Öğretim Programı'nda "İnsanlar, Yerler ve Çevreler" öğrenme alanında Harita Okuryazarlığı şeklinde altında ele alınmıştır. İşbirlikli öğrenme, öğrencilerin küçük gruplar halinde bir görevi yerine getirmek üzere ortak bir hedef doğrultusunda birlikte çalışma yoluyla bir konuyu öğrenme yöntemi olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu araştırmanın amacı, öğrencilerin İlköğretim Atlası ve Dünya Siyasi Haritasından yararlanarak işbirlikli öğrenme yöntemi ile Dünya ülkelerinin yerinin ve konumunun öğretilmesine yönelik alternatif bir etkinlik geliştirmektir. Araştırmada işbirlikli öğrenme yönteminde kullanılan Takım-Oyun-Turnuva (TOT) tekniği kullanılmış ve etkinlik, bir devlet ilkokulunun dördüncü sınıfında öğrenim gören 25 öğrenci ile yürütülmüştür. Araştırma sonucunda öğrencilerin tüm Dünya ülkelerinin yerini, bir oyun ve rekabet havası içerisinde birkaç derste öğrendikleri görülmüştür. Dolayısıyla öğrencilerin bu etkinliği oldukça eğlenceli buldukları görülmüştür. Dolayısıyla bu durumun öğrencilerin harita kullanımına yönelik becerilerinin geliştirilmesine olumlu katkıda bulunduğu söylenebilir.

Keywords: Harita becerileri, işbirlikli öğrenme, takım-oyun-turnuva tekniği, mekân algısı, konum bilgisi

Corresponding Author: KEREM BOZDOĞAN

BİR OKUL BİR EKOL “CANA CAN KAT”

AYFER KOYUNCU, Türkiye, Mersin - TEVHİDE TEMİZ, Türkiye, Mersin
AYŞE SOFU KIYMAZ, Türkiye, Mersin - MEHMET ZEKAİ TUTAL, Türkiye, Mersin
METİN KILIÇ, Türkiye, Mersin

Yaşadığımız hayatta sorunları en aza indirmek, insanların yüzündeki gülümsemenin sebebi olabilmek, merhametli duyarlı bireyler yetiştirmek, Türkiye Kızılay Derneğini ve çalışmalarını tanıtmak ve yaygınlaştırmak, İlk yardım ve İlk yardımcılığın önemini kavratmak, Sosyal sorumluluk Projelerinde birlik ve beraberliğin, yardımlaşma ve dayanışmanın ”ben değil biz olmanın” önemini vurgulamak, yardım organizasyonları ile paylaşmanın mutluluğunu yaşamak ve bunu davranış haline dönüştürmek amacı ile Kızılay iş birliği ile yapılan bir projedir. Okulumuz öğretmenlerine ve çalışanlarına proje hakkında bilgi verildi. Veli Bilgilendirme Toplantıları yapıldı. 2 Okul Öncesi 8 İlkokul sınıfına Sınıf Öğretmenleri gözetiminde proje öğretmenleri tarafından, proje bilgilendirme çalışmaları yapıldı. Bir Okul Bir Ekol Projesi içeriği ve detayları açıklandı. Bu projenin gönüllülük esasına dayalı bir SOSYAL SORUMLULUK PROJESİ olduğu, bu projenin KIZILAY ile iş birliği içinde yürütüleceği, Kızılay’ın çalışma alanları yaptıkları hizmetler hakkında bilgilendirmeler yapıldı. İlçe Sağlık Müdürlüğü işbirliği ile Anamur İlçe Sağlık Müdürlüğü toplantı salonunda İlçe Sağlık Müdürlüğü doktoru tarafından İlçe Milli Eğitim Müdürümüz İlyas MERCAN, Okul İdaresi, Okulumuz Öğretmenleri ve yardımcı personelin katılımı ile İlk Yardım Eğitimi yapıldı. Sınıf Öğretmenlerimiz ve Proje Öğretmenlerimiz tarafından sınıflarda yaş gruplarına uygun olarak İlk Yardım Eğitimi yapıldı. Türk Kızılay İnternet sitesinden ve EBA dan konu ile ilgili videolar ve çizgi filimler izletildi. Sağlık çalışanı velilerimizin desteği ile sınıflarımızda İlk Yardım setleri oluşturuldu. Anamur İlçe Milli Eğitim Müdürümüz ziyaret edilerek Proje tanıtımımız yapıldı. Yaptığımız çalışmalar ve hedeflerimiz paylaşıldı. İlk yardım Eğitimi için İlçe Sağlık Müdürümüz Dr. Cem ADİL ziyaret edilerek iş birliği yapıldı. Anamur Belediye Başkanı Hidayet KILIÇ ziyaret edilerek projemiz hakkında bilgilendirmeler yapıldı. Türkiye Kızılayı Anamur Temsilciliği Başkanı Ahmet YILDIRIM ziyaret edildi. Proje ile ilgili bilgilendirmeler yapıldı. Anamur Temsilciliğinin çalışmaları değerlendirildi. Türkiye Kızılayı Anamur Temsilciliğinin her türlü çalışmalarına destek verileceği gönüllü olarak çalışmalara katılacağı belirtildi. Anamur İlçe Emniyet Müdürlüğüne ve Toplum Destekli Polislerimize projemiz tanıtıldı. İş birliği içinde olunması kararlaştırıldı. Okul Ziyaretleri yapılarak proje etkinliklerimize destek sağlandı. Karnelerimizde Projemizi destekleyen etiketler kullanılarak projemizin daha çok kişiye ulaşması sağlandı. Anamur Meslek Yüksek Okulu ziyaret edildi. Projemiz hakkında fikir alış verişi yapıldı. Okulumuzda öğrencilerimizin biriktirdiği Avokado tohumları Öğretim Elemanı Hande GÖKSEL tarafından bilgilendirmeler yapılarak öğrencilerimizle birlikte fidelendi. Projemiz için CANA CAN KAT @kat_cana twitter hesabımız oluşturuldu. Yapılan etkinliklerimiz paylaşıldı. Okulumuzda oluşturduğumuz İYİLİK KUMBARASI nda öğrencilerimizin ve velilerimizin desteği ile toplanan yardımlarla ihtiyaç sahibi teyzemize Tekerlekli Sandalye alınarak İl Milli Eğitim Müdürümüz Sn. Adem KOCA ile birlikte teslim edilmiştir. Projeyi yürüten öğretmenlerimiz, Okul Personelimiz, velilerimiz ve öğrencilerimizle iş birliği içinde hazırlanan KURABİYE KAVANOZ larımız satılarak Lösev’e destek sağlandı. Öğrencilerimizi yaptığı resimlerden ayraçlar yapıldı ve bu ayraçlar satışa sunuldu. Anamur Boğuntu Köyü Muhtarı ve Boğuntu İlkokulu öğretmenleri ile işbirliği yapılarak Boğuntu İlkokulu ziyaret edilerek ihtiyaçları belirlendi ve ayraçlardan elde edilen gelire ihtiyaçlar karşılandı . Anamur İlçesi İlkokullar arası konusu “İYİLİK” olan ödüllü resim yarışması düzenlendi. Yarışmaya İlçemizden 10 ilkokulumuz toplam 50 eser ile katılım sağladı. Eserler İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından oluşturulan komisyonca değerlendirildi. Okulumuzda düzenlenen Cana Can Kat #iyiliksensizolmaz etkinliğimizde yarışma sonuçları açıklanarak ödül töreni yapıldı. Okulumuzda düzenlenecek olan Kan Bağışı ve Kök Hücre Bağışı öncesi velilerimize ve Anamur halkına Mersin Kan Bağış Merkezi Kan Bağışçısı Kazanım Uzmanı Hilal AYAS tarafından bilgilendirme eğitimi yapıldı. Projede görevli öğretmenlerimiz ve öğrencilerimiz Projede görevli öğretmenlerimiz ve öğrencilerimiz tarafından, hazırlanan afişler, el ilanları ve broşürler okullara, resmi kurumlara, esnafa ve Anamur halkına dağıtıldı. 12.03.2020 tarihinde Okulumuzun bahçesinde Mersin Kızılay iş birliği ile Kan Bağışı ve Kök Hücre Bağışı kampanyası düzenlendi. Kampanyamıza 102 gönüllü destek vererek 306 kişiye can oldular. Ülkemizin yaşadığı bu zorlu süreçte(COVID_19) desteğe biz de hazırız dedik ve Anamur Halk Eğitim Merkezine maske yapımında kullanılmak üzere kumaş yardımı yapıldı. Bayramda Çocukların Yüzü Yine Gülecek Yeter ki İnan Buna! sözünden yola çıkarak Anamur Anıtlı Köyü İlk Ve

Ortaokulu ile iş birliği yapılarak ihtiyaç sahibi çocuklara okul öğretmen ve velilerimizin yardımları ile bayramlık kıyafet alınarak bayram sevinçlerine ortak olundu. " Ben Olmak Değil Biz Olmak " sloganı ile çocuklarımızda MERHAMET, yardımlaşma ve paylaşma duygusu geliştirildi

Keywords: SEVGİ,İYİLİK,HOŞ GÖRÜ,BİRLİK BERABERLİK,KIZILAY,MERHAMET,SORUMLULUK,İLK YARDIM

Corresponding Author: AYFER KOYUNCU

BEYAZ EL DİVENLER: SAĞLIKLA İNŞA EDİLEN NESİLLER

ESER KARAL, Türkiye, Şırnak

Bu çalışma, öğrencilere kişisel temizlikleri ve çevre temizliği konularında küçük yaşlardan itibaren, aile ve okul desteği ile farkındalık ve bilinç kazandırmak, öğrencilere temizlikle ilgili verilecek uygulamalı eğitimler ile bilgi düzeylerini yükseltmek, bunu bütün yaşantısına uyarlamasını sağlamak amacıyla öğrenciyi merkeze alan yenilikçi bir projedir. Literatür taraması sonucu bilimsel çalışmalar derlenmiş, öğrencilerin hijyen hakkındaki bilgi düzeylerinin yeterli seviyede olmadığı tespit edilmesi üzerine, danışman öğretmen eşliğinde öğrencilere ve velilere “Hijyen Eğitimi” semineri verilmiştir. Seminer sonrasında bilgilendirici broşürler dağıtılmıştır. Her sınıfa “Çevre Andı” asılmış ve öğrencilere okutulmuştur. Öğrencilere uygulamalı eğitimlerle yaparak yaşayarak öğrenme yöntemiyle hijyen eğitimi verilmiştir. Her sınıf düzeyinden “Temizlik Elçileri” seçilmiş; sınıfta ve okulda yanlış görülen hijyen uygulamalarının düzeltilmesi ve arkadaşlarına rol model olması sağlanmıştır. Aylık “Okulun En Temiz Sınıfı” seçilmiş ve törenle plaket verilip farklı hediyelerle ödüllendirilmiştir. Seçilen sınıfın kapısına bir ay boyunca okulun en temiz sınıfı flaması asılmıştır. Aynı belirli günlerinde öğrencilere farkındalığı arttıracak temizlik temalı filmler izletilmiştir. Okul genelinde hijyen temalı şiir, resim, kompozisyon yarışması düzenlenmiştir. Okulda hijyen, sağlık ve temizlik konularını kapsayan “Beyaz Eldivenler Panosu” oluşturulmuştur. Yapılan çalışmaların görünürlüğünün artırılması için etkinlikler okul web sitesi ve sosyal medyada paylaşılmıştır. Projenin final aşamasında ise; öğrenci, öğretmen ve veli işbirliğinde beyaz eldivenler takılarak öncelikle sınıf sonra okul ve en son okulun çevresi temizlenmiş, pankartlarla sağlıklı yaşama dikkat çekilmiştir. Proje etkinlikleri ulusal basında da yer almıştır. Proje e-Twinning Ulusal Destek Servisi tarafından “Ulusal Kalite Etiket” ile ödüllendirilmiştir. Projenin Covid-19 salgın hastalık döneminden önce uygulanması, halen uygulanmaya devam etmesi, özellikle sağlıklı yaşam, temizlik ve hijyen eğitimlerini konu alması projeyi önemli kılmaktadır.

Keywords: Hijyen, temizlik, okul, sınıf, beyaz eldiven.

Corresponding Author: ESER KARAL

DAMARDAN DAMARA İYİLİK PINARI: KÖK HÜCRE FARKINDALIĞI

ESER KARAL, Türkiye, Şırnak

Bu çalışma lise öğrencilerinin kök hücre hakkındaki bilgi düzeylerinin incelenmesi, yapılacak etkinliklerle kök hücre ve gönüllü kök hücre bağışçısı olma konularında farkındalık kazandırılması, yardımlaşma ve erdemli olma değerlerinin öneminin vurgulanması amacıyla yapılmıştır. Araştırmada nicel araştırmalardan tarama modeli kullanılmıştır. Araştırmaya katılan bireyler kolay ulaşılabilir örnekleme yöntemiyle belirlenmiştir. Araştırmanın örneklemini farklı cinsiyet ve eğitim kademesinde olan 341 lise öğrencisi oluşturmaktadır. Çalışmada Kişisel Bilgi Formu ve Yılmaz Güven ve arkadaşları (2020) tarafından geliştirilen Kan Bağışında Bulunan Bireylerin Kök Hücre Hakkındaki Bilgi ve Tutumları formundan yararlanılarak oluşturulan form kullanılmıştır. Verilerin betimsel analizinde SPSS 23.00 programı kullanılmıştır. Çalışmanın sonunda katılımcıların kök hücre hakkında yeterli düzeyde bilgiye sahip olmadıkları, kök hücre bağışının nerede, nasıl yapılacağı ve ne kadar süreceğine ilişkin bilgi düzeylerinin düşük olduğu ve kök hücre konusunda bilgilendirmek istenildiği sonucuna varılmıştır. Ayrıca katılımcıların kök hücreyle ilgili bilgi edinme kaynaklarının sosyal medya ve internet (%68,6) olduğu, Türkiye’de yeterli düzeyde gönüllü kök hücre bağışçısı olmadığı (%90), kök hücre bağışının yardımlaşma olarak ifade edildiği (%38,4) sonucuna varılmıştır. Bu kapsamda araştırmacılar tarafından bilimsel çalışmalar incelenmiş, Kızılay ile işbirliği yapılarak kök hücre hakkında yetkililerden bilgiler alınmış, bilgiler doğrultusunda oluşturulan “Kök Hücre Farkındalığı” broşürleri dağıtılmıştır. Kızılay ile Talasemi ve Lösemi Derneği ziyaret edilmiş, gerekli işbirliği ve destek sağlanmıştır. Ayrıca okulda kök hücre farkındalık panoları oluşturulmuş, proje danışmanı gözetiminde öğrencilere uzaktan “Kök Hücre Farkındalığı” semineri verilmiştir. İlçeye gelen Kızılay kan aracı yetkilileri ile görüşülmüş ve öğretmenlerin farkındalık oluşturup örnek olmaları adına kan ve kök hücre bağışında bulunmaları sağlanmıştır. Proje görünürlük çalışmaları kapsamında sosyal medya hesabı oluşturulmuş ve devamlı paylaşımlar yapılmıştır.

Keywords: Kan, kök hücre, donör, bağış.

Corresponding Author: ESER KARAL

KOZMİK YAŞAM

TUĞBA CEBİROĞLU, Türkiye, Samsun - GAMZE KARACA, Türkiye, Tokat - NURAY TÖRNÜK, Türkiye, Tekirdağ
NURİYE YILDIRIM, Türkiye, Tokat - NESRİN TAN, Türkiye, Sakarya - TUĞBA SARICA, Türkiye, Tokat
MELİKE ÖZKAN, Türkiye, Tokat - GÖNÜL ŞENSOY KAPLAN, Türkiye, izmir
SENEM KARAMAN, Türkiye, Sakarya - NATAŠA RAJKOVIĆ, Hırvatistan, Croatia
VALENTINA CHIRA, ROMANYA, Jucu

Projemiz 5 farklı ülkeden okul öncesi düzeyindeki 17 öğretmen 350 öğrenci ile uygulanmıştır. Projemizde Montessori eğitimi almış sınıflarını bu araçlarla donatmış öğretmenler seçilmiştir. Projemiz Montessori metodundan Kozmik eğitimi bütüncül olarak ele almayı amaçlamıştır. Projemizi evren, gezegenler, dünya, hayvan çeşitliliği, bitki türleri, insanın rolü ,tarihi, medeniyetleri, kültürleri kapsamaktadır.Projemizde belirlenen amaçlara ulaşılma düzeyinin belirlenmesinde Montessori metoduna uygun özel bir ölçek oluşturulmuştur..Bu ölçekte çocuğun geliştirilen araçlara çalışırken öğretmenin sunumu tekrarı, alıştırılması, uzmanlaşması kriterleri baz alınmıştır ve sonucunda bir ürün ortaya çıkararak o amaçla ilgili veri analizi sağlanmıştır. 21. yüzyıl çocukları; bilim ve teknoloji alanındaki yeni gelişmelerin, iklim değişimlerin giderek arttığı küreselleşen dünyada yaşıyor.Bu becerilerinden geri kalmak istemeyen ülkeler çareyi fen bilimleri, matematik ,çevre eğitimi gibi alanlara önem vermekte ve bu önem doğrultusunda eğitim öğretimi geliştirmekte bulmuşlardır. Geleneksel yöntemlerle teknolojinin içine doğmuş bugünün çocuklarının ilgisini çekmek zorlaşmıştır. Bizler bu projede Montessori metodunda kozmik yaşamı ele alan akademik bir program hazırladık. Montessori metodu disiplinler arasıdır ve coğrafya, biyoloji, fizik, kimya ile bütünleştirir. Bu derslerle çocuklar tüm canlıların birbirleriyle olan bağlantılarını keşfederler. Coğrafya ve tarih ile medeniyetler ve ülkelerin özelliklerini öğrenirler. Tarih ile takvim, zaman çizelgeleri insanların çeşitli temel ihtiyaçları keşfedilir. Bir medeniyet araştırmasıyla başlayarak, öğrenciler tarihin katkılarını ve sorumlu bir vatandaş olmanın ne demek olduğunu ve dünyayı daha iyi ve daha huzurlu bir yer haline getirmenin yollarını araştırırlar. Kozmik Eğitim, çocukların dünyanın birliği ve nihailiğine dair, bir anlam ve amaç duygusu veren bir vizyon edinmelerine yardımcı olmuştur. Kozmik Eğitim çocuklarımıza küreselliği içinde değil, aynı zamanda karmaşıklığı içinde evreni keşfetme, inceleme ve bilgi edinme fırsatı ve özgürlüğü tanımış; çeşitli kozmik güçlerin, doğa yasalarını izleyerek nasıl çalıştığını ve etkileştiğini takdir etmeyi öğretmiştir.. Projemiz AMS eğitimcilerinden Betül Kamer Gün ile instagram yayınlarıyla ulusal platformlarda geniş kitlelere ulaşmıştır. Sonuçlar Çalışmalarımız sayesinde eleştirel düşünme ve problem çözme, iletişim ve işbirliği , esneklik ve uyum ,girişimcilik, sözlü ve yazılı iletişim ,bilgiye erişebilme ve analiz edebilme, merak ve yaratıcılık gibi 21. Yüzyıl becerileri geliştirilmiştir.Kozmik eğitimin temel amacı doğanın sitemine ve sistemdeki tüm varlıklara karşı gösterilmesi gereken saygı ve düzendir. Kozmik eğitim ile doğanın önemi çocuklara öğretilerek doğayı sevmeleri sağlanmıştır. Böylece çocukların evren içinde kendilerini bir yere ait hissetmelerine yardımcı olmaya çalışılmıştır. Montessori kozmik eğitim çalışmaları içerisinde evren, , gezegenler, dünyamız, canlı türleri, hayvan ve bitki ve insanı ele alır ve bunların arasındaki bağlantıyı gösterir. Yaygınlaştırma ile ilgili edinimleriniz. Ortaklarımızın davetleri ile birçok öğretmene ulaşmasını kolaylaştıran sosyal medya hesaplarında talep gören etkinliklerin uygulama videoları paylaşılmış, tüm ortaklara online eğitim düzenlenmiştir. Etkinliklerden sonra değerlendirme faaliyetleri gerçekleştirilmiş ve çeşitli anketler uygulanmıştır. Görünürlükle ilgili edinimleriniz. Aylık gerçekleştirilen çalışmalar ortak ve işbirlikçi ürün olarak tüm ortakların görev aldığı proje kitabı çıkarılmıştır. Ortaklar okullarında kitapta bulunan sunumları poster sunum olarak okul eTwinning panolarında sergilemişlerdir. Mesleki gelişim Ortakların Montessori eğitimci olması sebebiyle aylık eğitim programları oluşturulmuştur.Çalışmalar için özel araçlar tasarlanmış bu araçlar proje sonunda Montessori Kültür Sandığı adı altında Erken Çocukluk Daire Başkanlığına gönderilecektir. Öneriler Montessori eğitim yaklaşımı için Milli Eğitim Bakanlığı tarafından hazırlanmış net ve kesin bir uygulama rehberi bulunmamaktadır. Montessori eğitim yaklaşımının benimsendiği sınıflar için bu projede yürütülen çalışmalarının örnek uygulama niteliğinde fayda sağlayacağı düşünülmektedir.

Keywords: MONTESSORI,KOZMİK YAŞAM

Corresponding Author: TUĞBA CEBİROĞLU

BENETWISE

HAYRETTİN TOPUZ, Türkiye, Konya - FİLİZ ÇAKIRLI, Ankara, Etimesgut

Projemiz öğretim sürecinde hissedilen “öğrencilerin; medyanın sunduğu fırsatları, hakları ve sorumlulukları tam olarak kavrayamaması problemini çözmek amacı ile uygulanmıştır. Bu kapsamda proje ile “ Öğrencilerimizin hedeflenen Medya okuryazarı bireyler olması ve öğrencilerimizin dijital becerilerinin geliştirilmesi amaçlanmıştır. Ayrıca, Edebiyat dersi kazanımlarından; Metinde ortaya konulan bilgi ve yorumları ayırt etme, Görsel ve işitsel unsurları doğru ve etkili kullanma İngilizce Dersi kazanımlarından; Öğrenciler, yazılı bir metinde sosyal medyanın etkilerini değerlendirerek sonuç çıkarabilme. kazanımların öğretimi sağlanmıştır. Projemiz, ülkemizden lise düzeyinde 6 okul (Fen Lisesi, Sosyal Bilimler Lisesi, Anadolu Lisesi ve Meslek Lisesi) Sırbistan, Tunus, Romanya’dan 4 okul (lise düzeyinde) toplamda 10 okuldan 81 öğrenci ile yürütülmüştür. Projenin uygulanmasında; medyada ilkler, medyada eleştirel düşünme, haber analizi, yeşil ekran teknolojisi kullanılarak haber programı yapma, ve medya aracılığıyla sürdürülebilir kalkınma hedefleri kapsamında sosyal medyada hastag, change org etkinlikleri, proje karakteri kullanılarak m block aracılığıyla oyun uygulamaları tasarlanmıştır. Projede belirlenen amaçlara ulaşılma düzeyinin belirlenmesinde Proje ön test, Aylık faaliyet öz kontrol listesi, öğretmen ve veli anketi uygulanıp hedeflenen amaçlara ne düzeyde ulaşıldığı belirlenmiştir. Proje sonunda öğrencilerin öğretim programına, kazanımlara ulaşma düzeylerini belirlemek için medya okuryazarlığı becerileri anketi uygulanmış, projede görev alan öğrenciler ile görev almayan bir grup öğrenciler arasında uygulanan ölçme sonucunda projede görev alan öğrencilerin kazanımlara ulaşma oranının daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Projemiz başlarken başarılı ve mutlu bir proje için belirlenen proje kurallarından; ‘online etkinliklerde yazı yazarken küçük harf kullanmak (nette kibar olmak) , farklı kültürden kişiler olduğu için diğer kültürlere saygı göstermek, paylaşılan bir belge olması durumunda izin alıp atıfta bulunmak’ kurallarına tüm katılımcı öğrenciler tarafından uyulup saygı, hoşgörü ve fikri mülkiyet haklarına saygı değerlerine ulaşıldığı anlaşılmaktadır. Proje sürecinde öğrenciler medya üretim süreçleri konusunda bilgileri kendi başlarına öğrenerek öğrenmeyi öğrenme becerilerini geliştirmişlerdir. Proje süresince öğrenciler Pixton, padlet, story jumper, voki, animaker, greenscreen, triventy, edpuzzle, estory, clipping cenerator mblock araçlarını kullanmışlardır. Projede öğrencilerin gruplar halinde yaptıkları çalışmalardan; Medyanın ilkleri zaman çizelgesi, takım reklam afişi hazırlama, ‘chain challenge game e book, Tarihte yalan haber (e kitap), Bu bölümü gördün mü (e kitap sahte haber analizi), medya nasıl gücümüz olabilir video, BenetWise tv haber, medya aracılığıyla sürdürülebilir kalkınma hedefleri kapsamında Hastah challenge, online petition, instagram profile challenge , ürünleri elde edilmiştir. Öğrencilerin ortaya koyduğu reklam afişi hazırlama, Benetwise tv haberi sürdürülebilir kalkınma hedefleri kapsamında sosyal medyada üretim yapma, tasarladıkları oyunlardan öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerinin geliştiği anlaşılmaktadır. Öğrenciler oluşturdukları çalışmalarını bölgesel webinarlarda, proje tanıtım günlerinde ve okul ortamında sunmuşlar. Ayrıca ayın konusu etkinliğinde hazırladıkları takım çalışması reklam afişini Anadolu Üniversitesi İletişim Fakültesinden Doç dr. Gizem uğurluya değerlendirmesi için sunarak girişimcilik becerilerini geliştirdikleri belirlenmiştir. Projenin ‘medyadaki dezenformasyon sürecindeki uygulamalardan Tübitak 4006 projesinde Medya okuryazarlığı alt tematik alanda yapılan proje başvurusu kabul edilmiştir. Projemizi; Ankara, İstanbul, Eskişehir, Muğla ve Konya e Twinning bölge webinarlarında ayrıca proje etkinliklerimizi sosyal medya sayfamızda blog sayfamızda paylaşarak daha geniş kitlelere ulaştırmıştır. Proje sonunda projede görev alan öğretmenlerin medya okuryazarlığı konusundaki bilgi ve becerilerinin geliştiği, öğretmenlerimiz için uygulanan proje ön test ve son test ölçme araçları aracılığı ile Öğretmenlerimizin dijital becerilerinin geliştiğini ise TET SAT (öğretmen öz değerlendirme anketi aracılığı ile ölçülmüştür. Projemiz ulusal ve Avrupa kalite etiketi almıştır.

Keywords: Medya Okuryazarlığı, Sağlıklı medya diyeti, sahte haber, dezenformasyon, Eğlence medyam

Corresponding Author: HAYRETTİN TOPUZ

İŞTE BU BİZİM HİKÂYEMİZ

HAVVA HAMİYET SOKULLU, Türkiye, İstanbul

Yapılan araştırmalar, okuma alışkanlığında dünya sıralamasında oldukça geride olduğumuzu; gelişen teknolojiyle birlikte ve teknolojiyi doğru kullanamamamıza bağlı olarak bu alışkanlıktan iyice uzaklaştığımızı göstermektedir. Özellikle gençlerin okuma alışkanlığına yönelik tutum ve sonuçlarına yönelik araştırmalarda kelime bilgisinin zayıf olduğunu, dağarcıklarının geniş olmadığını göstermektedir. Küçük yaşlarda edinilmeyen alışkanlığın üzerine teknolojinin yanlış kullanımı da eklenince gençlerin kendilerini daha da az kelime kullanarak ifade etmeye başladıklarını göstermektedir. Bu da iletişimde farklı sıkıntılara yol açmaktadır. Ayrıca her şeye hızla ulaşıp her şeyin hızla tüketildiği teknoloji çağında beklemeye, dinlemeye tahammüllerinin olmadığı da gözlemlenmektedir. Bu verilerden yola çıkarak öğrencilerin hem kelime dağarcıklarını geliştirmek hem kendilerini daha doğru ifade edebilmelerine katkı sağlamak amacıyla “İşte Bu Bizim Hikayemiz” materyalini tasarladık. Ayrıca materyal; birbirlerini bekleme, dikkatle dinleme noktasında da öğrencilere katkı sağlamakta, sosyal ilişkilerini geliştirmektedir. Drama çalışmalarının genelde ilköğretim düzeyinde kullanıldığı gözlemlenmiş ancak lise öğrencilerinin bilişsel ve sosyal gelişimlerinde de dramının katkı sağlayacağı düşünülmektedir. İşte Bu Bizim Hikâyemiz materyalinin hazırlığı; kelimelerin tespit edilmesi ve bu kelimelerin yer aldığı kartlarını tasarımı ve üretimiyle başlamıştır. Üretimden sonra da rastgele seçilen öğrenci gruplarının dolaplarına kelime kartları yapıştırılmıştır. Dolabında kartı olan 5 öğrenci kartını aldıktan sonra tahtaya çıkıp 3 dakika kendi içinde değerlendirmesini ve sunum sırasına karar verir. Sonra ilk öğrenci elindeki kartta yazan kelimenin de geçeceği hikâyeye giriş yapar ve her öğrenci sırayla elinde bulunan karttaki kelimeyi de kullanarak 3 dakikalık süre içerisinde hikâyeyi devam ettirir. Ve son öğrenci hikâyeyi tamamlar. Hikâye tamamlandıktan sonra hikâyeyi dinleyen arkadaşları hikâyeleriyle ilgili soruları varsa onları yöneltir. Sorulardan sonra da hikâye anlatan grup kendini değerlendirir. Bu değerlendirme, süreç başından itibaren kayda alınan hikâye çalışmasının izlenmesiyle gerçekleştirilir. 9 ve 10. Sınıf Türk Dili ve Edebiyatı dersinde kullanılan materyalle öğrenciler, sağlıklı ve etkili iletişim kurabilme; duygu ve düşüncelerini yaratıcı şekilde dile getirebilme; eleştirel ve empati yaparak dinleyebilme, dinlediklerini analiz ederek olaylar arasında ilişki kurabilme, sesini ve beden dilini etkili kullanabilme yeterliliklerini kazanmaktadır. Dili iletişim amacıyla kullanır, kendine güvenip yaratıcı yollarla kendini ifade eder, sözcük dağarcığını geliştirir kazanımlara hizmet eden materyalle topluluk karşısında özgün metin ortaya koyan öğrencilerin kazandığı edinimlerden biri de durumu analiz edip olayı sürdürebilmedir. Öğrencilerin sabırla ve dikkatle bekledikleri, iletişim becerilerinin gelişimine katkı sağladığı da gözlemlenmiştir. Materyal hem Türk Dili ve edebiyatı zümresindeki öğretmenlerle hem de kendi dillerine uyarlayıp uygulayabilmeleri için yabancı dil öğretmenleriyle paylaşılmıştır. Öğrencilerin gruplar hâlinde ortaya koydukları hikâye çalışmaları, insert şeklinde sınıf panosunda yer almıştır. Materyalin hazırlık sürecinde öğretim tekniklerine dair bilgimi derinleştirme, uygulama sürecinde de oyunun eğitime katkısını gözleme noktasında faydalı olmuştur. Eğitim Reformu Girişimi (ERG) Eğitimde İyi Örnekler Finalinde çalışmanın poster sunumu gerçekleştirilmiştir. Katılımcılara ve misafirlere bilgi verilmiştir. Eğitim sürecinde yeni kelimelerle kendilerini ifade etmelerine, anlık gelişen durumlarda yapması gerekeni kurulayabilme, planlayabilme imkânı sağlayan eğitsel oyunların artırılması ve kullanılması önerilmektedir. Öğrencilerin dil becerilerindeki gelişim, diğer gelişim alanlarını da olumlu yönde etkileyeceğinden Türk Dili ve Edebiyatı dersinin tüm öğrenme alanlarında alışılmış uygulamaların dışına çıkılarak, öğrenciye daha zengin ve çeşitlendirilmiş öğrenme aktiviteleri sunulmalıdır. Kelime dağarcığını geliştirmeye ve öğrencilerin birlikte üretebileceği drama çalışmalarının sayısı artırılabilir. Dilin ve kültürün geliştirilmesi ve korunmasıyla ilgili değerler eğitimi faaliyetlerinin müfredata planlı bir şekilde yerleştirilmesi önerilmektedir.

Keywords: Hikâye,yaratıcı,drama,iletişim

Corresponding Author: HAVVA HAMİYET SOKULLU

ALTI ÜSTÜ EDEBİYAT

HAVVA HAMİYET SOKULLU, Türkiye, İstanbul

Sözel içerikli Türk Dili ve Edebiyatı dersinin öğrenilmesinde öğrencilerin güçlük yaşadığı tespit edilmiştir. Özellikle bilgilerin tekrar edilmemesi ve yeterli test çözülmemesi bilgilerin kalıcı hâle gelmesini zorlaştırmaktadır. Öğrenmede kullanılan yöntemler, dersin öğrenilmesinde ve öğrenilenlerin kalıcılığını artırmada büyük ölçüde etkilidir. Öğrencilerin öğrenmeye yönelik kaygılarının giderilmesi, ilgi ve katılımlarının artırılması için de sunum tekniğinin dışında içeriğin oyunlaştırılması gerekmektedir. Bilginin oyun aracılığıyla aktarılmasının kalıcı öğrenmeye olumlu etkileriyle ilgili yapılan araştırmalara dayanarak, ders kapsamında yer alan konu ve kazanımların, öğretim sürecine oyun dâhil edilerek öğretilmesi amaçlanmış ve “Altı Üstü Edebiyat” materyali hazırlanmıştır. Bilginin ezberle değil oyunla öğrenilmesi öğrencileri motive etmekte ve dikkat dağınıklığını azaltıp başarıyı arttırdığı gözlemlenmiştir. Ve çalışma sonucunda kazanımların eğitsel oyunlarla desteklenerek işlenmesinin öğrenci başarısı üzerine olan etkisi incelenmiştir. İnceleme, 12. sınıfta eğitim gören 100 lise öğrencisiyle gerçekleştirilmiştir. Ön test- son test kontrol gruplu yapılan incelemede bağımsız değişkenler olan oyunla öğretim ile geleneksel öğretim yönteminin, bağımlı değişken olan 12. sınıf öğrencilerinin akademik başarısına olan etkisi gözlemlenip, karşılaştırılmalı bir biçimde ortaya konmaya çalışılmıştır. Literatürde genel olarak ilköğretimde oyunun kullanıldığı ve başarıya etkisi gözlemlenmiş ancak lise öğrencilerinin akademik başarısında oyunun etkisi üzerine yeterli sayıda çalışma yapılmadığından alana katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Materyale kazanımların sınıflandırılması, ana başlıkların tespit edilmesi ve bunlarla ilgili içeriklerin hazırlanmasıyla başlamıştır. Yazar, Atasözü, Deyim, Kelime başlıklarında karar kılındıktan sonra küplerin tasarımı ve bu başlıklara ait soru kartları hazırlanmıştır. Ders esnasında oluşturulan gruplar küpleri atıp üste gelen alana ait soru kartlarından birini seçip soruyu grup arkadaşına sormasıyla oyun başlar. Temelde “12.sınıf Türk Dili ve Edebiyatı kazanımlarının eğitsel oyunla desteklenerek öğretilmesinin akademik başarıya etkisi var mıdır?” sorusuna cevap aranmıştır. Eğitsel oyunların kullanıldığı deney grubu ile yalnızca programa dayalı geleneksel öğretim kullanıldığı kontrol grubunun son-test net ortalamaları arasında anlamlı bir fark var mıdır? sorularına cevap aranmıştır. Ve yapılan uygulama ve testler sonucunda elde edilen veriler, SPSS kullanılarak analiz edilmiştir. İstatistiksel analizler sonucunda, ön-test sonuçları açısından gruplar arasında net ortalamalarında anlamlı bir fark çıkmamıştır. Ancak, son-test sonuçları, net ortalamaları karşılaştırıldığında, deney grubunun kontrol grubundan akademik olarak daha başarılı olduğunu göstermiştir. Ayrıca akademik başarıyla birlikte öğrenciler arasındaki iletişimin ve derse ilginin de arttığı gözlemlenmiştir. Ayrıca öğrencilerin ders kazanımlarıyla ilgili başka eğitsel oyunlar hazırlama ve uygulama noktasında istekli olduğu da tespit edilmiştir. Proje sonucunda öğrencilerin Türk Dili ve Edebiyatındaki konu ve kazanımlara uygun eğitsel oyunla kalıcı öğrenmeler sağladıkları görülmüştür. Projenin öğrencilere kazandırdığı edinimlerden biri de oyun esnasında öğrencilerin arkadaşlarını sabırla ve dikkatle bekledikleri, aralarındaki iletişim becerisinin gelişimine katkı sağladığı gözlemlenmiştir. Materyalin ölçümlenen etkisinden sonra okuldaki 12. sınıflardan iki tanesinde kullanılan materyal sonrasında diğer sınıflarda da kullanılmıştır. Ayrıca eğitim öğretim yılının başındaki seminer haftasında uyarlayabilmeleri için diğer zümrelerle paylaşılmıştır. Materyalin görünürlüğü ve etkisinin bilinirliğini arttırmak için ulusal materyal yarışmasına ve 53. Lise Öğrencileri Araştırma Projeleri’ne başvuru planlanmaktadır. Ders öğretmenlerin programda fazla değişikliğe gitmeden sınıf içinde amaca ve hedef kitleye uygun oyunları etkili bir biçimde uyguladıklarında öğrenci başarısına katkı sağlayacağı sonucuna varılmıştır ve bu yüzden öğretim sürecinde öğrencilerin ilgi, ihtiyaç ve beklentilerine göre eğitsel oyunların ve oyunlaştırmanın kullanılması önerilmektedir. Ayrıca bu materyal, dijitalle aktarılabilir.

Keywords: Eğitsel Oyun, Oyunla Öğretim, Edebiyat, İş Birliği

Corresponding Author: HAVVA HAMİYET SOKULLU

LET'S CODE TOGETHER

DİLARA YORULMAZ, Türkiye, Ankara - ŞEYMA ŞEK BALANDI, Türkiye, Bolu

BETÜL AYDIN, Türkiye, Bolu - FUNDA KERİMOĞLU, Türkiye, Ankara

DERYA AYDIN, Türkiye, Eskişehir - ZAHİDE GÜR, Türkiye, İzmir

FATMA KAYABAŞI, Türkiye, Mersin - PELİN EREN, Türkiye, Nevşehir - BAHATTİN AÇAR, Türkiye, Adana

Lets Code Together, 7-11 yaş aralığında öğrenci grubu ile yürütülen 6 ülkeden (Türkiye, Hırvatistan, İtalya, Gürcistan, Romanya, Tunus) 25 ortağı olan uluslararası bir eTwinning projesidir. 2020-2021 eğitim öğretim yılında Temmuz-Haziran döneminde gerçekleştirilmiştir. Projenin dili Türkçe ve İngilizce'dir. Proje; dijital çağda var olan bireylerin gelişen dünya şartlarına uyum sağlaması için 21.yy becerilerinden kodlama becerisini kazanmalarını sağlamak amacıyla yapılan kodlama temalı bir projedir. Proje başlangıcında projeye katılan öğretmenlerin ve öğrencilerin Dijital Dünya Vatandaşı olma yolunda bilgi işlemsel düşünme, algoritmik, yapısal düşünme becerilerini geliştirmek, aynı zamanda bilgi ve iletişim teknolojilerinin güvenli ve aktif bir biçimde kullanmalarını sağlamak, yenilikçi ve üretim odaklı olma becerilerini kazandırmak hedeflenmiştir. Proje sonunda; projeye katılan öğretmenlerde, öğrencilerde ve süreci yakından takip eden velilerde kodlama, proje tabanlı öğrenme, işbirlikli öğrenme, Web 2.0 araçlarının kullanımı vb. konularında farkındalık oluşmuştur. Proje ortağı öğretmenler ve öğrenciler, farklı illerden ve farklı ülkelerden meslektaşları ve akranlarıyla işbirlikli bir biçimde çalışarak aynı zamanda kültürel bir bağ kurmuşlardır. Projede öğrencilerin sürecin her aşamasında aktif çalıştığı, zihinsel yapıların sürekli yeniden örgütlendiği, ortaya bir ürünün konulduğu proje tabanlı öğrenme yöntemi uygulanmıştır. Çalışmalar 5 temel başlıkta planlanmıştır: Algoritma ve Akış Şeması Etkinlikleri, Materyal ile Kodlama, Lego ile Kodlama, Code.org ile Bilgisayarlı Kodlama, Scratch JR ile Bilgisayarlı Kodlama. Materyal ile kodlama aşamasında proje maskotumuz "RoboCode ile Kodla" isimli projemize özgün yaratıcı bir kodlama etkinliği tasarlanmıştır. RoboCode ile kodlama etkinlikleriyle gerçek dünya problemi olan pandemi ile ilgili problem çözme becerisi oluşturmak için otantik öğrenme yöntemi kullanılmıştır. Proje süreci boyunca öğrenciler farklı deneyimler yaşayarak hem somut hem de dijital ürünler ortaya koymuşlardır. Teknolojiyi etkin kullanıp Web 2.0 araçları ile yaratıcı çalışmalar oluşturmuşlardır. Proje yaygınlaştırma faaliyetleri kapsamında proje blogu ve sosyal medya hesapları oluşturulmuş ve yapılan çalışmalar paylaşılmıştır. Velilere, öğrencilere yönelik proje tanıtım toplantıları düzenlenmiş, Öğretmenler Kurulu ve Zümre Öğretmenler Kurullarında proje ortaklarının okullarındaki öğretmenlere de yapılan çalışmalar ile ilgili bilgilendirme yapılmıştır. Proje süresince yapılan çalışmalar proje ortaklarının okullarındaki farklı öğretmenler tarafından da uygulanmıştır. İl ve İlçe Milli Eğitim Müdürlüklerinin Ar-ge Birimleri tarafından düzenlenen toplantılarda proje tanıtım ve yaygınlaştırma çalışmaları yapılmış, Ar-Ge bültenlerinde de yer almıştır. Proje başlangıcında, proje süresince ve proje sonunda hem öğrencilere hem öğretmenlere yönelik anketler düzenlenmiş, bu anketlerin değerlendirmeleri detaylı bir şekilde yapılarak e-kitap haline getirilmiştir. Proje nihai ürünü olarak Bitmoji Sanal Kodlama Okulu tasarlanmış ve bütün etkinlikler sanal sınıflarda sunulmuştur. Bu ürün proje nihai ürünü olmakla birlikte tüm proje çalışmalarının bir arada olduğu sanal bir proje sergisi niteliğindedir. Projemiz Ulusal ve Avrupa Kalite Etiketi ile ödüllendirilmiştir. Ayrıca Avrupa Özel Ödüllerine başvuru yapılmıştır.

Keywords: Kodlama, Proje Tabanlı Öğrenme, eTwinning, web2.0, İşbirlikli Öğrenme

Corresponding Author: DİLARA YORULMAZ

CLIL CLUB

GAMZE ARGIT, Türkiye, Konya - FURKAN GÜLMEZ, Türkiye, Konya
BURHAN ZENGİN, Türkiye, Konya- ALEKSANDRA TONKOVIĆ, Croatia, Čakovec
LİLİANA GUİMARÃES, Portugal, Juncal

Teachers and learners should accept the notion that foreign language education is so important. However, it may sometimes be challenging. Teachers and learners may need to use different methods to struggle with the problems in this process. Students may feel stressed if someone asks them to practice a foreign language. The idea behind the project was to find a way to overcome this issue. The students involved in the project had the same problem. They felt nervous and discomfort if people expected them to listen, speak, write or read in a foreign language. However, while they were playing games or discussing a topic not related to the language itself, they tended to be more relaxed. This observation was a great motivator to create a brilliant project including CLIL method, game-based method, and web2.0 tools melted in the same pot. The name of the project is CLIL CLUB. It is an eTwinning project. In the project, there were students between the age of 10-14, which means there were students from secondary and high schools. The partners were from Turkey, Croatia, and Portugal, and there were 62 members in the project. The language of the project was English. It started on the 19th of November and lasted until June in the 2020-2021 Academic Year. The primary purpose was to teach a foreign language and different disciplines effectively. In the project, there were various tasks for each month. The tasks were placed in lesson clubs and partners completed the duties using web2.0 tools and created joint products such as a virtual museum, music album, e-book, etc. The survey, voting, feedback pages were designed to see the results. Dissemination was one of the most significant parts of the project and various social media accounts were created for the project. It can be said that the project offered many opportunities for students to develop the basic skills in the whole curriculum such as entrepreneurship skills, communication skills, research-inquiry skills, problem-solving skills, creative and critical thinking skills, foreign language skills in a creative and helpful way. It can also be said that students were observed to manage to have many skills offered in the project at the end of the process. The project was awarded with National Quality Label and European Quality Label. Trying different methods and feeling of success may have encouraged the members to continue working on eTwinning projects.

Keywords: CLIL, Foreign Language, Web2.0 Tools, Game, European Quality Label

Corresponding Author: GAMZE ARGIT

MY TEACHER IS A TOY

NİLAY DOKUR, Türkiye, Mersin - MEHMET ÇAĞLIKÜLEKÇİ, Türkiye, Kayseri
ÖZNUR CANATAN, Türkiye, Ankara - ÇİĞDEM KART, Konya, Türkiye
HACER YILDIRIM, Türkiye, Ankara - BURCU GEÇİCİ, Türkiye, İstanbul
NURTEN USLU, Türkiye, Denizli - CAROLINA SEBASTÍA, İspanya, Mallorca

Bu proje öğretim sürecinde İngilizce derslerinde yaşanan “dersi gereksiz ve sıkıcı bulma, yabancı bir dili konuşurken çekinme ve dili öğrenmeye karşı önyargılı davranma gibi yabancı dil öğrenimiyle ilgili öğrencilerin yaşadığı problemleri en aza indirmek amacı ile uygulanmıştır. Bu genel problem çerçevesinde öğrencilerin oyuncaklar yoluyla İngilizce dersine olan olumsuz tutumları değiştirilmeye çalışılmıştır. Bu yolla öğrencilere evlerinde oynadıkları eşyalar veya sevdikleri oyuncaklarıyla diyaloglar oluşturarak yada gerçek yaşam senaryolarını canlandırarak İngilizcenin eğlenceli bir şekilde öğrenilebileceği sezdirilmeye çalışılmıştır. Proje kapsamında dil öğrenimindeki temel beceriler olan dinleme, konuşma, okuma ve yazma becerilerini içeren aktivitelere ağırlık verilerek kendi dilinin yanı sıra yabancı bir dilde de kendini ifade edebilen ve dili etkin bir biçimde kullanabilen bireyler yetiştirmek hedeflenmiştir. Proje ile aynı zamanda İngilizce dersi kazanımlarından görsellerle desteklenmiş metinleri anlar, tekrarlanan eylemleri ifade etmek için bir dizi ifade kullanabilir; müzik dersi kazanımlarından kendi oluşturduğu ritim kalıbını seslendirir, müziklere kendi oluşturduğu ritim kalıbı ile eşlik eder; bilişim teknolojileri dersi kazanımlarından belirli bir amaç için oluşturduğu sununun tasarımını ve bileşenlerini biçimlendirir gibi kazanımların öğretimi sağlanmıştır. Bununla birlikte projemizde müfredatlarımızdaki birçok temayı yer verilmiştir. Öğrencilerimiz yalnızca ‘Thinglink aktivitesinde, 53 kelime, ‘Günlük Yaşam Ortak Kısa Film’ etkinliğinde İngilizcenin günlük 100 ifadesini ve ‘Yaşayan Bir Şehir’ etkinliğimizde, İngilizce’nin 40 farklı günlük teması kullanılmıştır. Proje Türkiye 7 ve İspanya’dan 1 toplam 8 okuldan 5 ve 8. Sınıf 110 öğrencinin katılımı ile gerçekleştirildi. Projenin uygulanması için İngilizce temelleri düşük olan 5. Sınıf öğrencileri ile İngilizce dersini sıkıcı bulan 8. Sınıf öğrenciler tercih edilmiştir. Projenin uygulanmasında öğrenciler oyuncak tanıtımlarında bireysel; benim güzel dünyam etkinliğinde yaratıcı düşünme; masal anlatımı etkinliğinde dramatisasyon; benim hedeflerim etkinliğinde takım çalışması; geleneksel yemekler etkinliği ile kültürel farklılıklara saygı duyma gibi değer ve becerilerini geliştirmeye yönelik etkinlik ve uygulamaları gerçekleştirmiştir. Proje amaçlarına ulaşılma düzeyinin belirlenmesinde öğrenci ve öğretmen öntest ve sontestleri, ay sonunda öğrencilerin öğrendiği kelimelerle oluşturdukları testleri içeren quizlet setleri ve dönem başı, ortası ve sonunda yapılan kahoot yarışmaları ile öğrencilerin projede öğrendikleri kalıplar ve kelime sayısı hakkında veriler elde edilmiştir. Projenin sonunda başlangıçta ulaşılma istenen İngilizce öğrenmeye karşı olumlu tutum geliştirme ve İngilizce’yi eğlenerek öğrenme amacına ulaşılma düzeyini belirlemek için genially veri toplama aracı ile 59 öğrencinin katıldığı ankette katılımcıların %86.4 ü projenin İngilizce öğrenmelerine olumlu katkısı olduğunu ve %76.3 ü proje ve etkinlikleri harika bulduklarını belirtmiştir. Böylece öğrencilerin birçoğunun İngilizce öğrenimine yönelik olumsuz tutumunun olumlu yönde değiştiği ve İngilizce’yi daha eğlenceli buldukları sonucuna ulaşabiliriz. Dünyayı değiştiren insanlar etkinliğinde öğrenciler çağımızdaki ve tarihteki fark yaratan bilim insanları araştırarak online bir müze sergisi oluşturmuşlardır. Böylece öğrencilerin ülkesinin dünya ülkeleri arasındaki yeri ve önemini, uluslararası düzeyde farklı kültürleri fark ettiği anlaşılmaktadır. Projede quizlet, canva, jigsawplanet, pixton, yeşil ekran ve daha birçok web2.0 araçlarını kullanmışlardır. Projede öğrencilerin gruplar halinde yaptıkları çalışmalardan 4 adet ebook ve 1 sanal sergi müzesi elde edilmiştir. Projemiz Ulusal ve Avrupa kalite etiketi almıştır. Projemiz alanında uzman profesörün da davetli olduğu final webinarında, 2021 Mersin Milli eğitim eTwinning dergisi ve 2021 Mersin eTwinning Çalıştayında, Okul web siteleri ve haberlerinde, blog, ve sosyal medya uygulamaları üzerinden yayınlaştırılmıştır.

Keywords: dil edinimi, eğlenerek öğrenme, İngilizce eğlenerek öğrenilir

Corresponding Author: NILAY DOKUR

4 SEASONS IN CHILD'S EYES

NURTEN ÖZEL, Türkiye, Konya - ΕΥΑΓΓΕΛΙΑ ΑΓΓΟΥΡΑ, Yunanistan, Serres
ΘΕΟΦΑΝΕΙΑ ΙΑΜΟΣΟΓΛΟΥ, Yunanistan, Serres - ΖΑΧΑΡΟΥΛΑ ΤΖΙΝΗ, Yunanistan, Serres
ΑΝΘΗ ΑΘΑΝΑΣΙΑΔΟΥ, Yunanistan, Nea Moudania - ΜΟΝΙΚΑ WISNIEWSKA, Polonya, Warszawa
ΕΙΡΙΝΙ ΜΑΡΝΑ, Yunanistan, Serres

4 seasons in Child's Eyes, uluslararası eTwinning projesi kapsamında olup Türkiye, Yunanistan ve Polonya proje ortakları ile oluşturulmuş bir projedir. Proje yaş grubu 3-6 yaşdır. Proje dili İngilizcedir. Projenin amacı okul eğitiminde önemli olan bilgi ve becerileri geliştirmenin yanı sıra öğrencilerin merak, aktivite ve özgüvenlerini destekleyerek onlara daha iyi eğitim olanakları sağlamak, öğrencilerin yaparak yaşayarak aktif katılımı ile öğrenmelerini gerçekleştirmektir. Proje ile okul müfredatımız mevsimlerle ilişkilendirilerek eğitim öğretim eğlenceli hale getirilmiş, öğrencilerin kendi okulları ve ülkeleri dışındaki arkadaşlarıyla iş birliği içinde çalışmalar yaparak öğrenmeleri sağlanmıştır. Bu çalışmalar öğrencilere çalışkanlık, sorumluluk ve özgüven değerlerini kazandırmıştır. Öğrencilerin uluslararası düzeyde farklı kültürleri tanıma ve kendi kültürünü tanıtmada rol almaları sağlandı. ChatterPix aracı okul öncesi öğrencileri tarafından kolaylıkla kullanıldığı için öğrenciler bu aracı bireysel olarak kullanmışlar ve teknoloji kullanma becerilerini geliştirmişlerdir. Proje Tabanlı Öğrenme yöntemiyle araştırarak, problem çözerek ve sorular sorarak öğrenen öğrenciler araştırma teknikleri ile eğlenerek öğrendiler. Öğrencilerin yaparak yaşayarak, araştırarak ve keşfederek öğrenmeleri sağlandı. Öğrencilerin üretim merkezli olmasının dışında sorgulayıcı, düşünebilen, özgün, yenilikçi, problemin çözümüne odaklı bireyler olarak yetişmeleri sağlandı. Aynı zamanda eğitim planının içeriğinin daha gerçekçi bir ortamda gerçekleşmesine yardımcı olundu. Bunun dışında olay sıralama, yeni şeyler keşfetme, olaylar arasında bağlantılar kurma gibi bilişsel yetilerin gelişmesine katkı sağlandı. Öğrenciler küçük yaş olmasına rağmen etkinlikler öğrencilerin ilgisini çekmekte çok başarılı olmuş, eğlenerek öğrenen çocuklarda kalıcı öğrenmeler gerçekleşmiştir. Planlanan ve uygulanan etkinlikler ilgi çekici, müfredata ve öğrenci seviyesine uygun hazırlanarak öğrencilerin aktif şekilde katılımıyla yürütülmüştür. Proje etkinlikleri alışılmışın dışında çoğunlukla iş birliği ile yapılan çalışmalardan oluşmuştur. Yapılan her çalışma sonunda ortaya işbirlikçi bir ürün çıkmıştır. Sonbahar mevsiminde sonbahar hikayesi, sonbahar oyunları ve sonbahar fitolojisi ürünleri; kış mevsiminde kış ortak şiiri, kış oyunları, ortak takvim ve kış deneyleri yapılmıştır. İlkbaharda ortakların yazmış oldukları şiir bir e-book ile birleştirilmiştir. İlkbahar aktiviteleri yapılmış, ortak kodlama etkinliği, mandala çalışmaları ve müzikle bahar resimleri yapılmıştır. Yaz mevsiminde çevre günü ortak gazete, ortak yaz resmi ve yaz akrostiş çalışmaları ve proje sanal sergisi yapılmıştır. Her mevsim webinar yapılmıştır. Her çalışmanın işbirlikçi olması öğrencilere iş birliği ile çalışmayı ve bir işi başlayıp bitirmeyi öğretmiştir. Öğrenciler tarafından grup çalışmaları ile "Sonbahar Hikayesi", "Yeni yıl takvimi", "Bahar Kodlama", "Ortak yaz resmi ve akrostiş" etkinlikleri yapılmıştır. Böylece tüm etkinlikler öğrencilerin girişimcilik becerilerini arttırmıştır. Proje bitiminden sonra farklı ortaklarla "Mevsimlerle STEM" Projesi kurulmuştur. Proje ile teknoloji kullanımı öğretmen ve öğrenciler tarafından harika bir şekilde öğrenilmiştir. Bu sayede dersler daha etkili, daha eğlenceli, daha verimli, dikkat çekici hale gelmiş ve öğrencilerin derslere aktif katılımları sağlanmıştır. Proje Türkiye, Yunanistan ve Polonya'da Ulusal Kalite Etiketleri ve Avrupa Kalite Etiketini ödülleri almıştır.

Keywords: Seasons, Child, Eyes

Corresponding Author: NURTEN ÖZEL

LET'S BE HUMANS BE ONE

HATİCE TAŞKIRAN, Türkiye, Konya - MUSTAFA ATLI, Türkiye
BRANKA RANIŠLAVLJEVIĆ, Sırbistan, - KRİSTİNA KRALJ, Hırvatistan,

Let's Be Humans Be One e Twinning projemizi 2020-2021 yılı içerisinde gerçekleştirdik. Bu projede Covid-19 Pandemi sürecinde öğrencilerin duygusal olarak yaşlılarıyla etkileşimde bulunmalarını ve kendilerini çeşitli Web2 araçları üzerinden yazılı ve görsel olarak ifade etmelerini amaçladık. Pandemi sürecinde en önemli sorunlardan biri öğrencilerin evlerinde geçirdiği sürede yaşadıkları duygusal boşluklardı. Özellikle bu konu üzerine etkinlikler belirlendi. Proje, toplamda 4 hafta ve her bir haftaya farklı etkinlikler uygulanmak üzere düzenlendi. Öğrenciler kişisel duygularını ifade eden, kimseyi dışlamadan, hepimizin birlikte yaşadığı bir dünyada olduğumuzu fark eden bireyler olarak yeni farkındalıklar edindiler. Ayrıca kişisel ürünlerini sergileme fırsatı buldular. Projenin ilk haftalarında web2 araçları üzerinden ülkelerini tanıtan çeşitli içerikler paylaşılar. Bu aşamada kendi ülkelerinin ve partner ülkelerin özelliklerini tanıma fırsatı buldular. Paylaşım dilinin tümüyle İngilizce olması öğretimde yaparak-yaşayarak öğrenme modeli üzerine kurgulandı. Bu bağlamda öğrendikleri yabancı dili yazılı ve sözlü olarak kullanma ve kendilerini gerçekleştirme imkanı buldular. 3. haftada videolar çekip İngilizceyi etkin kullanarak paylaşımında bulundular. Canva, Wordart ve Chatterpix gibi uygulamalar üzerinden hazırladıkları videolar, görseller ya da direkt kendi çizdikleri, bize ve arkadaşlarına aynı dünyada yaşadığımızı gösterir ürünlerle paylaşımlar yaptılar. Son haftaya gelindiğinde projenin özünü anlatır bir ortak ürün olması açısından hep birlikte bölümlerini her bir grubun ayrı ayrı devam niteliğinde yazdığı bir hikaye yazıldı. Bu hikayede yaratıcı düşünme becerilerini de harekete geçirerek projenin özünü ve öğrencilerin yaş grubuna uygun, düşünürken ve üretirken keyif alacakları bir atmosfer oluşturuldu. Projenin yaygınlaştırılması adına sosyal medyada proje adına sayfalar açıldı ve burada projeye ait ürünler öğrencilerin kişisel bilgileri ve fotoğrafları olmayacak şekilde paylaşıldı. Ayrıca yine proje adına bir web sayfası açıldı ve burada da projenin aşamalarının yer aldığı görseller ve web2 araçlarına doğru bağlantılar kurulan linkler eklendi. Bu projede yer alan öğretmenler olarak; projenin başında, ortasında ve sonunda online görüşmeler yaptık. Bu görüşmelerde projede kullanılacak web2 araçlarıyla ilgili hem mesleki gelişimimiz hem de öğrencilere danışmanlık yapabilmek adına bilgiler öğrendik. Ayrıca teknolojiyi yaygın ve etkin kullanma fırsatı bulduk. Projede sona gelindiğinde öğrencilerin hem duygusal hem bilişsel açıdan son derece tatmin oldukları bir süreç yaşandığı görülmüştür. Süreç sonunda öğrencilere isimlerine düzenlenmiş katılım sertifikaları verilmiştir. Projenin tamamlanma aşamasından sonra yapılan başvurular sonucu Ulusal ve Avrupa Kalite Etiketlerini almaya hak kazanmıştır.

Keywords: human, english, emotions, be human

Corresponding Author: HATICE TAŞKIRAN

TEENAGE LIFE DURING COVID

HATİCE TAŞKIRAN, Türkiye, Konya - SYLWESTER ZASONSKİ, Polonya
TEREZA VÍSKOVA, Çek Cumhuriyeti - ESTEFANÍA FERNANDEZ LOPEZ, İspanya
HANA SCHUBERTOVA, Çek Cumhuriyeti - VALENTİNA CEPANEC, Hırvatistan
MEHMET ALİ TAŞKIRAN, Türkiye

Teenage Life During Covid Projemiz 2020-2021 Eğitim-Öğretim yılının Mart ayında hayata geçirilmiş olup Haziran ayında son bulmuştur. Bu projede 11-13 yaş aralığındaki öğrencilerin Pandemi döneminde yaşamaları muhtemel olumsuz değişimlerin önüne geçmeyi ve Uluslararası düzeyde kendi yaşlıtlarının da aynı süreçten geçtiğini görmelerini amaçladık. Projenin kurucu üyelerinden biri ve bir öğretmen olarak uzaktan eğitim sürecinin öğrencileri bireyselleştirdiği ve bu durumu yaşayan tek ülkenin Türkiye olduğunu algıladıklarının farkındalığıyla öğretim programlarını da etkin kullanarak verimli bir üç ay geçirdik. Projenin en büyük amaçlarından biri İngilizceyi etkin bir şekilde kullanmalarını sağlamaktır. Bu bağlamda toplamda 5 farklı ülkeden 7 İngilizce öğretmeni ile birlikte 30'dan fazla öğrencinin web2 araçlarını etkin kullanarak birbiriyle iletişime geçmesini sağladık. Projenin ilk aşamasında öğrencilerin Flipgrid programı üzerinden kurucu öğretmenlerin hazırladığı konu başlığı altında kendilerini İngilizce olarak tanıtır birbirlerini tanımları sağlandı. Öğrendikleri yabancı dili daha önce hiç bu denli etkin ve farklı ülkeden arkadaşlarıyla kullanma fırsatları olmamıştı. Kendilerine güven ve kişisel yeteneklerini keşfetme, kullanma becerileri açısından verimli sonuçlar elde ettiler. İkinci aşamada yine aynı araç üzerinden Covid sürecinde gündelik yaşamlarını gösterir videolar çekerek paylaşımda bulundular. Bu aşamada yaparak-yaşayarak öğrenme modeline göre ve çok yönlü düşünme becerileri geliştirerek biz öğretmenlerin de ilgiyle izlediği, hedeflediğimizden de daha üst seviyede farklı disiplinleri kendi iradeleriyle ortaya koydukları videolar çektiler. Farklı mekanları öğretim materyali olarak kullanarak hem kültürel etkileşimde bulunup hem de yaşadıkları ortamı (odaları, mahalleleri, evleri, şehirdeki önemli bir park, vb.) gösterir paylaşımlarda bulundular Bu paylaşımlar her bir aşamada 100 ve daha fazla yayın yaklaşık 25.000 görülme ve 200'ün üzerinde yorum almıştır. Son aşamaya gelmeden önce partner öğretmenler tarafından açılan Padlet aracı üzerinden açılan sayfada öğrenciler birbirleriyle iletişime geçmiş ve sosyal medya hesaplarını, kişisel iradeleriyle, proje bitiminden sonra da görüşmek üzere almışlardır. Burada yine İngilizce olarak kendilerini birkaç cümleyle tanıttıktan sonra isterlerse bağlantı kurabilecekleri iletişim adresleri paylaşmışlardır. Projenin son aşaması ulaşılmak istenen hedefler açısından odak noktası olmuştur. 'Live Meeting' adı altında öğretmenler tarafından organize edilen gün ve saatlerde öğrenciler gruplar halinde İngilizce konuşarak ülkeleri ve kültürleri hakkında sohbetler etmişlerdir. Bu aşama için öğretmen danışmanlığında yoğun bir ön hazırlık yapılmış, her grubun kendi ülkesini tanıttığı powerpoint sunuları öğrenciler tarafından gruplar halinde hazırlanmıştır. Grup çalışmasının amaçlarına uygun olarak öğrencilerden sununun bölümlerini birlikte hazırlayıp ortak ürün ortaya çıkarmaları sağlanmıştır. Bir hafta içerisinde her grup en az iki farklı ülkeden yaşlıtlarıyla 30- 40 dk aralığında süren görüşmeler yapmıştır. Proje sonunda öğrencilere katılım belgesi verilmiştir. Projenin başında, ortasında ve sonunda partner öğretmenler olarak online görüşmeler gerçekleştirdik. Okullarımızdaki İngilizce eğitiminden ve farklı uygulamalardan bahsettik, bu anlamda mesleki gelişim açısından kazanımlar elde ettik. Bu toplantılar esnasında Flipgrid programını kendi aramızda kullanarak, etkin kullanım şeklini deneyimledik. Hem teknolojiyi etkin kullanma fırsatı hem de öğrenciye rehberlik ederken yeni uygulamaları keşfetme imkanı bulduk.

Keywords: teenage,covid,english,live,meetings

Corresponding Author: HATICE TAŞKIRAN

TEENAGE LIFE DURING COVID

HATİCE TAŞKIRAN, Türkiye, Konya - SYLWESTER ZASONSKİ, Polonya,
TEREZA VÍSKOVA, Çek cumhuriyeti - ESTEFANÍA FERNANDEZ LOPEZ, İspanya,
HANA SCHUBERTOVA, Çek Cumhuriyeti - VALENTİNA CEPANEC, Hırvatistan,
MEHMET ALİ TAŞKIRAN TAŞKIRAN, Türkiye

Teenage Life During Covid Projemiz 2020-2021 Eğitim-Öğretim yılının Mart ayında hayata geçirilmiş olup Haziran ayında son bulmuştur. Bu projede 11-13 yaş aralığındaki öğrencilerin Pandemi döneminde yaşamaları muhtemel olumsuz değişimlerin önüne geçmeyi ve Uluslararası düzeyde kendi yaşlıtlarının da aynı süreçten geçtiğini görmelerini amaçladık. Projenin kurucu üyelerinden biri ve bir öğretmen olarak uzaktan eğitim sürecinin öğrencileri bireyselleştirdiği ve bu durumu yaşayan tek ülkenin Türkiye olduğunu algıladıklarının farkındalığıyla öğretim programlarını da etkin kullanarak verimli bir üç ay geçirdik. Projenin en büyük amaçlarından biri İngilizceyi etkin bir şekilde kullanmalarını sağlamaktır. Bu bağlamda toplamda 5 farklı ülkeden 7 İngilizce öğretmeni ile birlikte 30'dan fazla öğrencinin web2 araçlarını etkin kullanarak birbiriyle iletişime geçmesini sağladık. Projenin ilk aşamasında öğrencilerin Flipgrid programı üzerinden kurucu öğretmenlerin hazırladığı konu başlığı altında kendilerini İngilizce olarak tanıtıp birbirlerini tanımları sağlandı. Öğrendikleri yabancı dili daha önce hiç bu denli etkin ve farklı ülkeden arkadaşlarıyla kullanma fırsatları olmamıştı. Kendilerine güven ve kişisel yeteneklerini keşfetme, kullanma becerileri açısından verimli sonuçlar elde ettiler. İkinci aşamada yine aynı araç üzerinden Covid sürecinde gündelik yaşamlarını gösterir videolar çekerek paylaşımda bulundular. Bu aşamada yaparak-yaşayarak öğrenme modeline göre ve çok yönlü düşünme becerileri geliştirerek biz öğretmenlerin de ilgiyle izlediği, hedeflediğimizden de daha üst seviyede farklı disiplinleri kendi iradeleriyle ortaya koydukları videolar çektiler. Farklı mekanları öğretim materyali olarak kullanarak hem kültürel etkileşimde bulunup hem de yaşadıkları ortamı (odaları, mahalleleri, evleri, şehirdeki önemli bir park, vb.) gösterir paylaşımlarda bulundular Bu paylaşımlar her bir aşamada 100 ve daha fazla yayın yaklaşık 25.000 görülme ve 200'ün üzerinde yorum almıştır. Son aşamaya gelmeden önce partner öğretmenler tarafından açılan Padlet aracı üzerinden açılan sayfada öğrenciler birbirleriyle iletişime geçmiş ve sosyal medya hesaplarını, kişisel iradeleriyle, proje bitiminden sonra da görüşmek üzere almışlardır. Burada yine İngilizce olarak kendilerini birkaç cümleyle tanıttıktan sonra isterlerse bağlantı kurabilecekleri iletişim adresleri paylaşmışlardır. Projenin son aşaması ulaşılmak istenen hedefler açısından odak noktası olmuştur. 'Live Meeting' adı altında öğretmenler tarafından organize edilen gün ve saatlerde öğrenciler gruplar halinde İngilizce konuşarak ülkeleri ve kültürleri hakkında sohbetler etmişlerdir. Bu aşama için öğretmen danışmanlığında yoğun bir ön hazırlık yapılmış, her grubun kendi ülkesini tanıttığı powerpoint sunuları öğrenciler tarafından gruplar halinde hazırlanmıştır. Grup çalışmasının amaçlarına uygun olarak öğrencilerden sununun bölümlerini birlikte hazırlayıp ortak ürün ortaya çıkarmaları sağlanmıştır. Bir hafta içerisinde her grup en az iki farklı ülkeden yaşlıtlarıyla 30- 40 dk aralığında süren görüşmeler yapmıştır. Proje sonunda öğrencilere katılım belgesi verilmiştir. Projenin başında, ortasında ve sonunda partner öğretmenler olarak online görüşmeler gerçekleştirdik. Okullarımızdaki İngilizce eğitiminden ve farklı uygulamalardan bahsettik, bu anlamda mesleki gelişim açısından kazanımlar elde ettik. Bu toplantılar esnasında Flipgrid programını kendi aramızda kullanarak, etkin kullanım şeklini deneyimledik. Hem teknolojiyi etkin kullanma fırsatı hem de öğrenciye rehberlik ederken yeni uygulamaları keşfetme imkanı bulduk.

Keywords: teenage,covid,english,live meetings

Corresponding Author: HATICE TAŞKIRAN

STEM İN SEASONS

NURTEN ÖZEL, Türkiye, Konya - LAURA BAJORİÜNĒ, Litvanya, Pasaka
KRİSTĪNA KALĪNAUSKĪENĒ, Litvanya, Pasaka - SÜREYYA AVCI, Türkiye, Konya
MERAL AY, Türkiye, Tokat - YASEMİN DEMİR, Türkiye, Konya
LEYLA ERDOĞAN, Türkiye, Zonguldak - NĪMET KAYA ÖZEN, Türkiye, İstanbul
NURGÜL TAŞ, Türkiye, Mardin - SEDA SAMANCIOĞLU, Türkiye, Aydın

STEM in Seasons, uluslararası eTwinning projesi kapsamında olup Türkiye ve Litvanya proje ortakları ile oluşturulmuş bir projedir. Proje yaş grubu 3-6 yaşır. Proje dili İngilizcedir. Proje okul öncesi öğrencilerine STEM'in açılımı olan fen, teknoloji, mühendislik ve matematik becerilerini disiplinler arası bir şekilde her mevsim bir tema olarak yaparak yaşayarak öğretmek amacıyla kurulmuştur. Proje ile öğrenciler gerçekçi, iş birliğine dayalı, daha düşünce odaklı ve de problem çözmeyi teşvik eden öğrenme deneyimini sağlamışlardır. İyi planlanmış, teşvik edici, gelişimsel açıdan uygun STEM etkinlikleri; tüm alanlarda çocukları geliştirmeyi amaçlayarak, 21. Yüzyıl becerileri olan, Okuma / Dil Becerileri, Matematik Okuryazarlığı, Fen Okuryazarlığı, Eleştirel Düşünme ve Problem Çözme, İletişim ve İşbirliği, Yaratıcılık ve Yenilikçilik, İnisiyatif Kullanma ve Kendini Yönlendirme, Sosyal, Kültürler Arası Beceriler, Liderlik ve Sorumluluk, Üretkenlik ve Hesap Verebilirlik, Medya, Enformasyon ve ICT Okuryazarlığı kazandırmak için çalışmıştır. Proje Tabanlı Öğrenme yöntemiyle araştırarak, problem çözerek ve sorular sorarak öğrenen öğrenciler araştırma teknikleri ile eğlenerek öğrendiler. Öğrencilerin yaparak yaşayarak, araştırarak ve keşfederek öğrenmeleri sağlandı. Seçilen temalar öğrencilerin üretim merkezli olmasının dışında sorgulayıcı, düşünebilen, özgün, yenilikçi, problemin çözümüne odaklı olan bireylerin yetişmesini sağladı. Aynı zamanda eğitim planının içeriğinin daha gerçekçi bir ortamda gerçekleşmesine yardımcı oldu. Bunun dışında olay sıralama, yeni şeyler keşfetme, olaylar arasında bağlantılar kurma gibi bilişsel yetilerin de gelişmesine katkı sağlandı. Öğrencilerde paylaşma ve iş birliği duygusunu geliştirmiştir. Ders müfredatı ile birlikte yürütüldüğü için dersler daha anlaşılır, verimli, iş birliği ve öğrenci aktifliği ile sürdürülmüştür. Öğrenciler küçük yaş olmasına rağmen temalar öğrencilerin ilgisini çekmekte çok başarılı olmuş, eğlenerek öğrenen çocuklarda kalıcı öğrenmeler gerçekleşmiştir. Aktivite planları ilgi çekici, müfredata ve öğrenci seviyesine uygun hazırlanarak öğrencilerin aktif şekilde katılımıyla yürütülmüştür. Öğrencilerin uluslararası düzeyde farklı kültürleri tanıma ve kendi kültürünü tanıtmada rol almaları sağlandı. ChatterPix aracı okul öncesi öğrencileri tarafından kolaylıkla kullanıldığı için öğrenciler bu aracı bireysel olarak kullanmışlar ve teknoloji kullanma becerilerini geliştirmişlerdir. Proje ve proje ortakları tanıtım videoları oluşturulmuş ve yaygınlaştırma amacıyla paylaşımlar yapılmıştır. Proje sonunda değerlendirme Google Forms ile Öğretmenler, öğrenciler ve velilere uygulanmıştır. Proje başında ve proje sonunda anketler uygulanmış, anket sonuçlarımız twinspace, blog, facebook sayfalarında paylaşılmış ve analizleri yapılmıştır. Final ürünü olarak proje isminin harfleri ortaklar iş birliği ile öğrenci katılımıyla oluşturulmuştur. eTwinning günü ortak ürünü ve sanal sergi yapılmıştır. Her mevsim sonunda anketlerle öğrenciler en sevdikleri etkinliği belirlemişlerdir. Proje Türkiye ve Litvanya'dan Ulusal Kalite Etiketleri ve Avrupa Kalite Etiketleri ödülü almıştır.

Keywords: STEM, Seasons

Corresponding Author: NURTEN ÖZEL

DOĞA ELÇİLERİ

BAHAR ALTUĞ, Türkiye, HATAY - BİRGÜL TÜRKAY, Türkiye, HATAY
ESİN DÖNMEZLER, Türkiye, Mersin - NESLİHAN ÇİĞDEM, Türkiye, İstanbul
SEMRA SALİHA TESELLİ, Türkiye, Muğla - İLKAY TOPRAK, Türkiye, HATAY
SEMRA ÇÖKELİLER, Türkiye, Muğla - GÜLLÜ ELMAS, Türkiye, Mersin

Bahar Altuğ Özel bahar-yenmis@hotmail.com COVID 19 Pandemi sürecinde anaokuluna giden çocuklarda ruh sağlığı, zihin sağlığı ve beden sağlığının önemi iyice ortaya çıkmış, bu konuda eğitimde yenilikçi yöntemleri deneme ihtiyacı duyulmuştur. Bu kapsamda proje ile okul öncesinde doğa ve çevre farkındalığı oluşturmaya çalışılmış ve dört farklı ilde anaokulu düzeyindeki sekiz okulda 142 öğrenci ile uygulanmıştır. Projede hedeflenen amaca ulaşılması erken yaş eğitiminde önemli bir yer tutan çevre ve doğa hakkında bilinçli farkındalık oluşturulması açısından önemli görülmektedir. Proje ile aynı zamanda sosyal ve duygusal gelişim kazanımları, motor gelişim kazanımları, dil gelişimi kazanımları ve bilişsel alan kazanımlarının öğretimi sağlanmıştır. Tüm çalışmalar süresince e-Güvenlik ve telif hakkıyla ilgili konular göz önünde bulundurulmuştur. Ana Amaç: Erken yaş eğitiminde önemli bir yer tutan çevre ve doğa hakkında bilinçli farkındalık oluşturmak İkincil Amaçlar: a) Çocukların motor, bilişsel, duygusal ve dil gelişimine katkı sağlamak ve ekip çalışması yapma becerilerini arttırmak b) Aileleri proje sürecine dahil etmek c) Sınıfta verimli ve etkili teknoloji kullanmak Proje etkinlikleri süresince proje tabanlı öğrenme yönteminin yanı sıra teknoloji kullanımı ve yaparak yaşayarak öğrenme gibi yenilikçi ve yaratıcı pedagojik yaklaşımlar kullanılmıştır. Postermiywall, wordart, emaze, weebly, quiver, blockposter, canva, youtube, piZap, Google slide, Google Forms web 2 araçları yoğun olarak kullanılmıştır. Ölçme değerlendirme yaparken nitel araştırma yaklaşımı kullanılmış ve veri toplama aracı olarak her etkinlik sonunda tek grup öğretmen ve veliye yönelik anket formları hazırlanmıştır. Ek olarak; proje verileri, gözlem, fotoğraf ve video kayıtları yardımıyla toplanmıştır. Projenin yaygınlaştırılması için bir web sitesi ve sosyal medya hesapları bulunmaktadır. Etkili bir yaygınlaştırma için projenin final etkinliği olarak 2. UPUES 2022 Sempozyumuna başvurulmasına karar verilmiştir. Proje etkinliklerinde çocukların takım çalışması yapma becerilerini geliştirici bireysel ve ekip çalışmaları tasarlanarak çocukların motor, bilişsel, duygusal ve dil gelişimine katkı sağlandı ve ekip çalışması yapma becerileri artırıldı. Beş Duyu farkındalığı etkinliği çocukların çoğunun pandemi sonrası yedikleri şeylerin tadına varamıyor ve hissedemiyor olmasından etkilenilip tasarlanmıştır. Bu etkinlik ile çocuklarımızın beş duyu farkındalık becerilerini geliştirmeleri hedeflenmiştir. Doğa İçin Tişört tasarlama etkinliğinde çocuklarımız hem el kaslarını ve yaratıcılık becerilerini geliştirme hem de bir ürün ortaya çıkarma fırsatı yakalamıştır. Bu etkinliğe aile katılımı da sağlanmış, eğitimin evde devam etmesi nedeni ile çocuklarda kalıcı öğrenme olduğu gözlemlenmiştir. Çiçekleri Birleştirelim Etkinliği çocuklara bir yapbozun parçası olma fırsatı vermiş, birlikte çalışma ve ortaya bir ürün çıkarma fırsatı yakalamışlardır. Çocuklarımızın çok küçük olması nedeni ile onların dikkatini çekmek için artırılmış gerçeklik teknolojisi kullanılmıştır. Kelebeğin Yaşam Döngüsü etkinliğinin amacı, artırılmış gerçeklik teknolojisinin okul öncesi dönemde kullanımını incelemektir. Etkinlik sonrasında yapılan anketler sonucunda artırılmış gerçeklik teknolojisinin okul öncesi dönemde kullanılmasının çocukların ilgi ve dikkatini çektiği, çocuklara gerçeklik hissi yaşattığı, proje içeriğini somutlaştırdığı, bilgiyi renkli ve hareketli sunmasından dolayı çocukların etkinliğe istekli katılmalarını ve etkinliğe odaklanmalarını sağladığını göstermiştir. Doğada Farkındalık Yürüyüşü etkinliğinde, Çocuklar ile beraber “dinleme ve farkındalık yürüyüşü” düzenlenmiş, çocuklar çevrelerinde olup biteni fark etmeleri için teşvik edilmiştir. Sınıf arkadaşları ve öğretmenleri ile birlikte yapılan bu yürüyüş ve yapraklarla resim oluşturma etkinliği, öğrencilere yaparak ve yaşayarak öğrenme fırsatı vermiştir. Proje web sitemiz: <https://dogaelciler.weebly.com> Proje Çıktılarımız: 1. Okul Öncesinde Doğa Farkındalığı Oluşturma e-Rehberi https://docs.google.com/presentation/d/17LJ_C636HXomT0Il6l01PgKeD8dqslkK2DBTWJ0tBhU/edit#slide=id.p 2. Proje Adı İle Kolaj Çalışması <https://www.postermiywall.com/index.php/poster/view/255eff4c4d1c138872e8563c5039460d> 3. Sanal Sergi <https://www.emaze.com/@ALROIQLLW/bahar?r=@RDMDTD>

Keywords: doğa ve çevre eğitimi, bilinçli farkındalık, eğitimde teknoloji kullanımı

Corresponding Author: BAHAR ALTUĞ

MUCİZE ARILAR

ÖZLEM HOROZ, Türkiye, Hatay - HATİCE DOĞAN, Türkiye, Hatay
NESLİHAN AKCAN, Türkiye, Hatay - ŞEBNEM ŞEN AKSOY, Türkiye, İzmir
TEVHİDE TEMİZ, Türkiye, Mersin - NURAN ÜLKER, Türkiye, Konya
KÜBRA YILDIZ, Türkiye, Hatay - EMEL TURAN, Türkiye, Mersin
EDA YILDIRIM, Türkiye, Sakarya - BERRAK SARIÇAM, Türkiye, Amasya

Mucize Arılar Projesi, farklı okullardan on ilkokul üçüncü sınıf öğretmenini bir araya getiren ve arıların yaşamını, insan yaşamındaki önemini detaylı araştırmaya yönelik etkinlikler içeren ulusal bir eTwinning projesidir. Bu proje öğretim sürecinde hissedilen Arıların yaşamımızdaki önemi nedir? Arıların yaşamını tehdit eden faktörler nelerdir? Problemlerini çözmek amacı ile uygulanmıştır. Ana amaçlar: 1.Arıların ekosisteme katkıları, yaşamımızdaki önemi ve arıları tehdit eden faktörler hakkında farkındalık oluşturulması, 2.Sınıfta verimli teknoloji kullanımı İkincil amaçlar: 1.Öğretmen ve öğrencilerin 21.yüzyıl becerilerinin geliştirilmesi 2.Öğrenciyi araştırma yapmaya teşvik ederek öğrenme isteğinin, farkındalığının ve merak etme güdüsünün artırılması 3.Velilerin proje sürecine katkı sağlaması Proje ile aynı zamanda 3.sınıf Fen Bilgisi dersi kazanımlarından bilimsel bilgileri bilme ve anlama, araştırma ve keşfetme, tasarlama ve problem çözme; 3.sınıf Bilişim dersi kazanımlarından farklı amaçlar için günlük hayatta kullanılan teknolojileri fark etme, eğitim amaçlı kullanılan yazılım ve uygulamaları kullanma kazanımlarının öğretimi sağlanmıştır. Proje 6 farklı ilde ilkokul düzeyindeki 10 okulda 3. Sınıfa giden 77 öğrenci ile uygulanmıştır. Projenin uygulanması için müfredata uygunluğu sebeple 3. sınıfı öğrenciler tercih edilmiştir. Projenin uygulanmasında 6 etkinlik ve uygulamaları gerçekleştirilmiştir. Projenin ölçme değerlendirme sonuçlarına ulaşmak için nitel araştırma yaklaşımı tercih edilmiş, veri toplama aracı olarak tek grup öğretmen anketleri, veli anketleri, öğrenci anketleri ve gözlem formları, sözlü sunum dereceli puanlama formları, kullanılmıştır. Anket ölçümlerinin yanı sıra öğrencilerin bilgi, beceri ve tutumlarını sergilemeleri için gözlem, performans ödevi, açık uçlu sorular gibi çoklu değerlendirme teknikleri kullanılmıştır. Proje etkinlikleri süresince proje tabanlı bilgisayar destekli öğrenme yaklaşımı ve araştırmaya dayalı öğrenme yöntemi gibi yenilikçi ve yaratıcı pedagojik yöntemler kullanılmıştır. Bu süreçte öğrenciler hem bilgisayar kullanma becerilerini geliştirici bireysel çalışmalar yaparak poster, logo, kelime bulutu gibi ürünler hazırlamış hem de küçük grup çalışmaları yapmaya teşvik edilerek bu becerilerini geliştirmişlerdir. Ortak okullar arasındaki iletişim ve bilgi alışverişi merkezi buluşma yeri olarak kullanılan Twinspace de gerçekleşmiş, Messenger grup, Web sitesi, Facebook grup ve Instagram hesapları da hızlı ve verimli iletişim ile projenin yaygınlaştırılması için aktif olarak kullanılmıştır. Forumlar da paylaşılan sorular öğrenci ve öğretmenler tarafından cevaplanarak hem etkili iletişim kurulmuş hem de bilgi paylaşımı yapılmıştır. Ortaklar arası materyal değişimi etkinliğinde öğrenciler Origami sanatını kullanarak kitap ayraçları yapmayı öğrenmiş, eşleştirildikleri okulun öğrencilerine yeni yıl armağanı olarak göndermiştir. Ortak okul görüşmeleri de proje ortaklarının işbirliği, iletişim ve bilgi alışverişi yapma becerilerini geliştirmiştir. Arılarla Macera adlı Dijital Oyun etkinliğine aile de katılmış, çocukların aileleri ile birlikte evde oynadığı bu etkinlik, çocukların güvenli internet ortamında arıların macera dolu yaşamını eğlenerek keşfetmelerine fırsat vermiştir. Karma Öğrenci Grupları Etkinliğinde, twinspace öğrencileri gruplara ayrılmış, araştırma yapmaya teşvik edilmiş ve bir gruba katılarak ortaya bir ürün çıkarmalarına fırsat verilmiştir. Teknolojinin sınıfta kullanılması öğrencileri farklı ve yenilikçi bir yöntemle tanıştırmış, onlara sınıf içerisinde değişik iletişim ve işbirliği şekillerini öğrenme fırsatı vermiştir. Instagram adresi: <https://www.instagram.com/mucizearilar6/> e-sergimiz: <https://www.emaze.com/@ALROFORCO/mucze-arilar> Proje sonunda iki ayrı çıktı elde edilmiştir: Proje öğretmenleri tarafından hazırlanan Arıların Yaşamını Tehdit Eden Faktörler e-Rehberi https://docs.google.com/presentation/d/17LJ_C636HXomT0ll6l01PgKeD8dqslkK2DBTWJ0tBhU/edit#slide=id.p Proje öğrencileri tarafından hazırlanan ve arıların yaşamını anlatan 'Arı Viz Viz' hikayesidir. <https://www.storyjumper.com/book/read/124042232/61f52707ca063#> Projenin yaygınlaştırılması için bir web sitesi ve sosyal medya hesapları bulunmaktadır. Etkili bir yaygınlaştırma için projenin final etkinliği olarak 2. UPUES 2022 Sempozyumu'na başvurulmasına karar verilmiştir.

Keywords: e,arıların yaşamımızdaki önemi,sınıfta teknoloji kullanımı,21.yüzyıl becerileri

Corresponding Author: ÖZLEM HOROZ

CLIL CLUB

GAMZE ARGIT, Türkiye, Konya - FURKAN GÜLMEZ, Türkiye, Konya
BURHAN ZENGİN, Türkiye, Konya - ALEKSANDRA TONKOVIĆ, Croatia, Čakovec
LİLİANA GUÍMARÃES, Portugal, Juncal

Teachers and learners should accept the notion that foreign language education is so important. However, it may sometimes be challenging. Teachers and learners may need to use different methods to struggle with the problems in this process. Students may feel stressed if someone asks them to practice a foreign language. The idea behind the project was to find a way to overcome this issue. The students involved in the project had the same problem. They felt nervous and discomfort if people expected them to listen, speak, write or read in a foreign language. However, while they were playing games or discussing a topic not related to the language itself, they tended to be more relaxed. This observation was a great motivator to create a brilliant project including CLIL method, game-based method, and web2.0 tools melted in the same pot. The name of the project is CLIL CLUB. It is an eTwinning project. In the project, there were students between the age of 10-14, which means there were students from secondary and high schools. The partners were from Turkey, Croatia, and Portugal, and there were 62 members in the project. The language of the project was English. It started on the 19th of November and lasted until June in the 2020-2021 Academic Year. The primary purpose was to teach a foreign language and different disciplines effectively. In the project, there were various tasks for each month. The tasks were placed in lesson clubs and partners completed the duties using web2.0 tools and created joint products such as a virtual museum, music album, e-book, etc. The survey, voting, feedback pages were designed to see the results. Dissemination was one of the most significant parts of the project and various social media accounts were created for the project. It can be said that the project offered many opportunities for students to develop the basic skills in the whole curriculum such as entrepreneurship skills, communication skills, research-inquiry skills, problem-solving skills, creative and critical thinking skills, foreign language skills in a creative and helpful way. It can also be said that students were observed to manage to have many skills offered in the project at the end of the process. The project was awarded with National Quality Label and European Quality Label. Trying different methods and feeling of success may have encouraged the members to continue working on eTwinning projects.

Keywords: CLIL, Foreign Language, Web2.0 Tools, Game, European Quality Label

Corresponding Author: GAMZE ARGIT

TIME JOURNEY FROM PAST TO TODAY WITH MUSEUMS

NURULLAH KILINÇ, Türkiye, Kahramanmaraş

We have to look at our past to build our future, if we want to build our future on solid foundations, we must know our history and act accordingly. We need young people to protect their environment, nature, history and cultural heritage. If we want to leave a nice future for our young people who are the guarantee of our future, it is essential to educate them on this issue first. For this purpose, as our School Teachers and students, we want to make use of our museums, which hold our past, in educational activities. This study, which is also a great opportunity to increase the interest of our young people in the museum and to develop historical awareness, will also improve the use of technology in the lessons. Thanks to this project, we intend to consolidate the information learned in the lessons through one of the most important elements in education with the method of education in the museum.

Keywords: Time Journey, Museums ,Past ,Today

Corresponding Author: NURULLAH KILINÇ

YAŞASIN SANAT!

FATMA ZEHRA BAŞIBÜYÜK, Türkiye, Adana - SATI SARICA, Türkiye, Adana
AİKATERİNİ GOLTSİOU, Yunanistan, Atina - CLAUDIA RIZZARO, İtalya, Anzio (RM)
JOANNA MIĆHAŁOWSKA-STOMMA, Polonya, Olsztyn - ŞEBNEM ŞEN AKSOY, Türkiye, İzmir
ZEHRA DURUM, Türkiye, Adana - HİCRAN TÜRKAN, Türkiye, Antalya
DERYA YILDIRIM, Türkiye, Muğla - AYCAN UYSAL, Türkiye, Muğla
ŞERİFE TUĞÇE GÜLTEKİN GÖKKAYA, Türkiye, Adana - EZGİ BABUR, Türkiye, İstanbul

Yaşasın Sanat! uluslararası eTwinning kapsamında olup Türkiye, İtalya, Yunanistan, Polonya ortakları ile gerçekleştirilmiş sanatsal ve yenilikçi bir projedir. Projemiz pandemi sürecinde eğitim öğretimin uzaktan yapılmasıyla ortaya çıkmıştır. Sanatın evrensel olgusuna dayanarak öğrencilerimizi bu zorlu süreçte sanatla buluşturup onlara destek olmak amacıyla yürütülmüştür. Bu genel problem çerçevesinde tüm dünyada okulların kapanmasıyla öğrencilerde sosyalliğin azalması, duygusal gelişimlerinin zarar görmesi, fiziksel aktivite eksikliği, belirsizliklerden kaynaklanan stres, sokağa çıkma kısıtlamaları, sanatsal ve kültürel etkinliklerden mahrum kalmaları gibi problemlere çözümler oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu kapsamda proje ile online ortamda sanatsal ve kültürel etkinlikler yaparak öğrencilerin sosyalleşmelerini artırmak, ulusal ve evrensel sanat eserlerini ve sanatçıları tanıyarak empati kurmasını sağlamak, işbirliği, paylaşma, sorumluluk alma, kendi işine saygı duyduğu kadar başkalarının işine de saygı duyma bilinci kazandırmak, hayal gücünü ve yaratıcı düşünme becerilerini geliştirmek, İyi sanat izleyicisi olabilmeleri için ortam yaratarak sanat kültürlerini geliştirmek, teknolojiyi verimli kullanmalarını sağlamak hedeflerine ulaşılmıştır. Projede hedeflenen amaca ulaşılması çocukların pandemide görecekleri psikolojik zararların azaltılması, bilinçsiz ve amaçsız teknoloji kullanımının önüne geçilmesi açısından önemli görülmektedir. Proje 4 farklı ülke ve 8 farklı şehirde, ortaokul düzeyindeki 11 okulda 160 öğrenci ile uygulanmıştır. Öğretim programlarında yer alan temel beceriler proje aktivitelerinde yer almaktadır. Şiir yazma-resim yapma etkinliği görsel sanatlar dersi çalışmalarını oluştururken sanat elemanları ve tasarım ilkelerini kullanır kazanımı ile entegre edilirken öğrencilerde şiir yazma etkinliği ile yaratıcı yazma becerileri gelişir. Zihin haritası ile BT dersi kazanımı ile farklı ve eş zamanlı olarak kullanılan iletişim teknolojilerini sınıflandırır. Esafety etkinliği ile öğrenciler etik ve bilişim etiğiyle ilgili temel kavramları açıklar, sosyal bilgiler dersi kazanımı ile teknoloji kullanımının sosyalleşme ve toplumsal ilişkiler üzerindeki etkisini tartışır. 23 Nisan etkinliğinde hazırlıklı konuşma yapar. Sunum çalışmasında hem araştırma-sorgulama becerisi kazanırken hem de problem çözme becerisine odaklanır. Senaryo çalışmasında metin ve sembol gibi unsurların yol gösterici etkilerini göz önünde bulundurarak doğrudan bilgi alışverişi gerektiren görevler sırasında etkileşimde bulunur, animasyon yapma etkinliğinde dijital teknolojiyi kullanarak görsel yaratıcı tasarımlar yapar, hikaye kartları etkinliğinde güncel olayları görsel sanat çalışmalarına yansıtır. Rönesans portresi etkinliğinde görsel sanat çalışmalarında geleneksel ve çağdaş sanat malzeme-tekniklerini kullanır. Birlikte şarkı söyleme etkinliğinde öğrenciler ortaklaşa oluşturduğu video dosyasını çevrimiçi olarak paylaşırken Müzik eserlerini sergiler. Öğrencilerin ortaya koyduğu etkinliklerden çıkan ürünlerden öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerinin geliştiği anlaşılmaktadır. Öğrencilerimiz uzman buluşmalarında kendi yeteneklerini sergileyerek girişimcilik becerilerini geliştirmişlerdir. Proje sürecindeki uygulamalardan online uluslararası sanat bienali fikri ortaya çıkmıştır. Projemiz okul web sitelerimizde, Kozan İlçe MEM Facebook sayfasında, Adana Gündemi haber sitesinde, Kozan Son Fikir Gazetesinde, HaberTürk sitesinde, İHA haber ajansının sitesinde, Muğla eTwinning bülteninde, Kozan Sirelif gazetesinde yayınlanmıştır. Ayrıca projemiz Kozan İlçe MEM Ar-Ge birimi tarafından düzenlenen proje pazarında yer almıştır. Uzman konuşumuz Prof. Dr. Sinan CANAN "AÇIK BEYİN" Youtube kanalında projemizden bahsetti, yaygınlaştırmamıza destek oldular. Proje etkinliklerimiz projemizin Blog, Instagram ve Facebook sayfasında paylaşılmıştır. Proje sonunda öğretmenlerin web 2.0 araçlarının kullanımında bilgi ve becerilerinin geliştiği, sanatsal alanlarda farkındalığın arttığı, Google form ve Twinspace anketleri ile elde edilen verilere dayalı olarak ortaya konulmuştur. Projenin uygulama sürecinden ve elde edilen sonuçlardan hareketle öğrencileri sanatla buluşturan etkinliklerin artırılması önerilebilir. Projedeki tüm ortaklar hem Ulusal Kalite Etiketini hem de Avrupa Kalite Etiketini almıştır.

Keywords: eTwinning, sanat, teknoloji, evrensellik, sosyalleşme

Corresponding Author: FATMA ZEHRA BAŞIBÜYÜK

BİR UBUNTU MASALI

MELEK GÖKSU, Türkiye, Kayseri - TOLGA POLAT, Türkiye, Kayseri

BİR UBUNTU MASALI Melek Göksu, Tolga Polat Bu proje öğretim sürecinde “öğretmenlerin teknolojiyi derslerine entegre etme” problemini çözmek amacı ile uygulanmıştır. Bu genel problem çerçevesinde “öğretmenlerin dijital yetkinliklerini artırma, web araçlarını tanıma, birlikte işbirliği içinde ürün ortaya koyma” problemlerine çözümler oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu kapsamda proje ile “proje tabanlı öğrenme” çalışılmıştır. Projede hedeflenen amaca ulaşmak için eTwinning portalı kullanılmıştır. Proje ile; okul öncesi ve ilkokul 2.dönem kazanımlarının öğretimi sağlanmıştır. Müfredat entegrasyonu temel konusu “doğal hayat ve doğada hayat” seçilmiştir. Proje 19 farklı ilde okul öncesi, ilkokul ve ortaokul düzeyindeki 90 okulda 137 sınıf düzeyinde 800 üzerinde öğrenci ile uygulanmıştır. Projenin uygulanması için 4-11 yaş sınıfı öğrenciler tercih edilmiştir. Projenin uygulanmasında 2. Dönem müfredata uygun etkinlik ve uygulamaları gerçekleştirilmiştir. Projede belirlenen amaçlara ulaşma düzeyinin belirlenmesinde anket ölçek ve Google form veri toplama araçları kullanılmıştır. Veri toplama araçları projede yer alan öğretmen, öğrenci ve veliler için ayrı ayrı düzenlenerek uygulanmıştır. Projenin uygulanması sonunda proje başlangıcında ulaşılmak istenen öğretmenlerin dijital yeterliliğini artırma düzeyini belirlemek için anket veri toplama aracı ile elde edilen verilere göre, olumlu sonuca ulaşılmıştır. Proje sonunda öğrencilerin öğretim programına kazanımlara ulaşma düzeyleri anket ile ölçülmüş ve olumlu olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin projede sevgi saygı hoşgörü birlikte iş yapabilmek, sorumluluk alma değerlerine ulaştığı yaptıkları çalışmalardan anlaşılmaktadır. Proje sürecinde öğrenciler sağlıklı beslenme ve kişisel temizlik faaliyetleri ile sağlıklı yaşam becerilerini geliştirmişlerdir. Öğrenciler, su tasarrufu hakkında bilimsel araştırmalar yapmıştır. Öğrencilerden elde edilen olumlu dönütler ile öğrencilerin ülkesinin dünya ülkeleri arasındaki yeri ve önemini, ülkemiz düzeyindeki kültürel zenginlikleri, uluslararası düzeyde farklı kültürleri fark ettiği anlaşılmaktadır. Proje süresince öğrenciler, canva, learningapps, tagul, jigsawplanet, kodlama, wordwall, gibi bir çok web2.0 araçlarını kullanmışlardır. Projede öğrencilerin gruplar halinde yaptıkları çalışmalardan, orman olalım hello, bir ubuntu masalı ortak ürünler elde edilmiştir. Öğrencilerin ortaya koyduğu ortak ürünler, kendi fikirlerden öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerinin geliştiği anlaşılmaktadır. Öğrenciler oluşturdukları farklı ürün ve fikirleri çevrelerinde bulunan kişilere sunarak girişimcilik becerilerini geliştirdikleri belirlenmiştir. Anahtar Kavramlar: eTwinning, imece, teknoloji, dijital, web. Sonuçlar 1. Projede hedeflenen öğretmenlerin dijital yetkinliğinin artırılması, yapılan çalışmalarla olumlu sonuçlanmıştır. 2. Öğretmenler web araçlarını tanıdılar, proje tabanlı öğrenmede dijital yeterliliklerini arttırmışlar ve farklı illerden farklı zümrelerle işbirliği içinde ortak ürün çıkarabilmişlerdir. 3. Öğrencilerle ilgili edinimleriniz a. Proje, öğretim programında yer alan kazanımlara hizmet etmektedir b. Projeniz öğrencilerin değerler eğitimine hizmet eden kazanımlara yer verildi c. Proje sayesinde öğrenciler kendi başlarına öğrenme faaliyetleri gerektiren çalışmalar yaptı d. Öğrenciler bilimsel bir araştırma ortaya koydu. 4. Yaygınlaştırma ile ilgili edinimleriniz. Projenizden kendiniz ya da başkalarınca yeni bir proje oluşturulmuştur. Proje daha sonra çalışma alanında yeni uygulayan kişiler mevcuttur 5. Görünürlükle ilgili edinimleriniz. a. Proje boyunca öğrencilerin ürettiği ürünlerle proje sergisi gerçekleştirildi b. Projeden elde edilen verilerle uluslararası bir eTwinning dışında bir bilimsel organizasyonunda bildiri sunumu gerçekleştirildi 6. Mesleki gelişim Proje öğretmenlerin mesleki gelişiminde yeni öğretim yöntem, teknik ve araçlarını kullanma becerisinin gelişimine katkı sağladı 7. Ödüller Proje üyeleri, kalite etiketlerini aldı. Öneriler Benzer projelerle aynı konuda çalışmalar yapılarak öğretmen ve öğrencilerin gelişimine katkı sunulabilir.

Keywords: eTwinning, kayseri, ubuntu, web, imece

Corresponding Author: MELEK GÖKSU

ZEKA VE BECERİ OYUNLARI

EMEL YORULMAZ, Türkiye, İstanbul

ZEKA VE BECERİ OYUNLARI Emel YORULMAZ emeliyorulmaz@gmail.com Özet Projemizde ana amacımız öğrencilerimizin çeşitli zeka ve beceri oyunlarını öğrenmeleri oyun tasarımları ve zeka gelişimine faydalı olacak eğlenceli becerilerini geliştirmektir. Projemiz, 2020- 2021 öğretim yılı, pandemi döneminde bir bölümü online eğitim olarak geçen Ocak, Haziran aylarında arasında, 10 Türk, 1 Azerbaycan, 1 Gürcistan ve 1 İtalyan ortak ile gerçekleştirdiğimiz uluslararası bir projedir. Müfredatla eşleştirdiğimiz kazanımlarımız etrafında çalışarak belirlediğimiz hedeflerimize ulaştık. Proje süresince öğrenciler aktif çalışmışlar ve öğrendiklerini ve geliştirdikleri becerilerini dijital alanda ifade etmişlerdir. Bu süreçte çalışmalar multidisipliner bir yaklaşımla koordine edilmiş ve öğrenciler özgün çalışmalar meydana getirmişlerdir. Web 2.0 araçlarını doğru bir şekilde kullanmayı, hızlı ve doğru düşünmeyi öğrenmişler, proje öğrencilerin özgüvenlerinin gelişmesine katkıda bulunmuştur. Aileleri ile de kaliteli vakit geçirmişler ve değerlendirme sonuçlarına göre çalışmalarımız hem öğrencilerimiz hem de öğretmenlerimiz ayrıca velilerimiz için de çok verimli olmuştur. Öğrencilerimiz ayrıca maddi olarak zorlanmadan ve geri dönüştürerek zeka oyunlarına ulaşabilmişlerdir. Projemizde bu oyunlar dışında zeka gelişimlerine faydalı olacak kağıt-kalem oyunları, eğlenceli beceriler, farklı yaratıcı etkinlikler ve yarışmalara da yer verilmiştir. Giriş Bilim ve teknoloji dünyasındaki gelişmeler doğrultusunda yaşanan ilerlemelere uyum sağlayabilmek, onlarla rekabet edebilmek, değişen olaylara ve durumlara adapte olabilmek için zihinsel yeterliliklerimizin ilerlemesi, gelişmesi ve yerinde olması gerekmektedir. Dünya genel olarak büyük bir dijital yapılanma çağının içine girmişken eğitimin de bundan ayrı olması düşünülemez. Bu nedenle proje çalışmalarımızı pandemi sürecinde bir dönemi de online olarak devam eden okul etkinliklerimizi dijital çağın gerektirdiği bilgi ve becerilerin geliştirilmesine yönelik olarak tasarladık. Beers'a (2011) göre 21. yüzyıl, teknolojideki görülmemiş büyüme ve sonrasındaki bilgi patlaması ile dijital çağın başlangıcı olarak kabul edilmektedir. Yeni bir çağa karşı karşıyayız. Geri dönüp baktığımızda insanlık her döneminde kendi hikayesini üretmek oluşturmuştur. Üretim şekli ve hatta üretim ilişkileri oluşturarak hayatını inşa etmiştir. Bu projede dijital çağın, kültürel ortamlardan esinlenerek şekillendirilmeye çalışıldığı görülmektedir. Dünya dijital yapılanma çağının içine girerken eğitimin de bundan ayrı olması düşünülemez. Proje çalışmalarımızda online olarak devam eden okul etkinliklerimizi dijital çağın gerektirdiği bilgi ve becerilerin geliştirilmesine yönelik olarak tasarladık. Projemizde katılımcı ülkelerdeki öğrencilerin merak ve öğrenme isteklerini canlı tutmak amacı ile yola çıkmıştır. Katılımcı ülkeler Portekiz, Ukrayna ve Türkiye'dir. En önemli amaçlarımızdan biri pandemi sürecinde evde kalmak zorunda olan öğrencilerin uzaktan eğitime devam ederken interaktif ve uluslararası bir projeye keyifle katılarak, bu zor süreçte kendilerini yönetebileceklerinin farkına varmalarını sağlamaktır. Bu projede çocuklar bir anlamda oyunlarla ve eğlenerek öğrenmişlerdir. Yaptığımız etkinlikler, onların bilişsel, duyuşsal ve psikomotor becerilerini geliştirmiştir. Proje; öğrencilerin hayal gücü, düşünme yeteneği, sorumluluk duygusu, işbirliği ve iletişim gibi becerilerinin de gelişmesine katkıda bulunmuştur. Kuramsal Çerçeve Akıl ve zeka oyunları çocukların IQ oranlarını ve mantıklı düşünme, problem çözebilme becerilerini artırabiliyor. Bunun üzerine belirli araştırmalar olduğu biliniyor. Artık çocukların elinde Ipad, Iphone ve teknolojinin her alanına kolayca ulaşabildikleri bir yaşam var. Bu nedenle zeka ve bilinç gelişimleri çok hızlı oluyor. Her şeyi çok kısa zamanda algılıyor ve farklı değerlendirebiliyorlar. Akıl ve zeka oyunlarının çocukların gelişimine etkileri de bu nedenle çok farklı oluyor. Bu konu, çocuk gelişiminde çok önemli bir yer kaplıyor. (Türköver, 2018) Zeka oyunları sayesinde çocukların beyninin yüksek performans göstermesi mümkün. Bu şekilde de daha mantıklı ve daha isabetli kararlar alabiliyorlar. Zeka oyunları sayesinde çocuklar kavrama, bilinçaltında etken tanıma ve anlama becerileri hızlanabilir. Bunu belirtirken şunu da söylemek gerekiyor. Zeka oyunları bazen tek başına, bazen de bir grupta oynanmalıdır. Her iki şekilde de zeka gelişimine etkisi son derece yüksektir. Tabi ki bazen bireysel, bazen de grup şeklinde oynanması daha faydalıdır. Bu şekilde daha etkili olduğu gözlemlenmiştir. Akıl ve zeka oyunları çocukların geleceğe dönük tahmin ve projeksiyon yapma becerilerini de artırıyor. Bu durumda da çocuk eğitim ve öğrenim hayatıyla ilgili daha iyi seçimler yapıyor. Daha iyi arkadaşlar ediniyor. Bir diğer önemli etkisi ise, çocuğun detaylarda kaybolmayıp tümü yani bütünü görebilme yeteneğinin artmasıdır. Çocuklar özellikle de ülkemizde birçok sınav ve başarı kriteri içinde kaybolabiliyor ama aslında hedef tektir ve hedef birdir. Bu hedef, nihai başarı ve istenilen eğitime ulaşmış istenilen hayatı yaşamaktır. İşte bu bütünün içinde kalmak çok önemli. Bu nedenle çocuğunuzun zeka ve akıl oyunları ile

desteklenen beyni, bu tür becerileri daha kolay ve daha kısa zamanda kavrayacaktır. Eğitimde Dijital Oyunlar Çalıştayı sonuç raporunda belirtildiği üzere “Bilindiği gibi artık eğitim ortamlarında sadece öğrencinin öğrenmişlik düzeyinin ölçülmesi yeterli değildir. Dijital oyunlar ile öğrenme ve sürecin içerisinde ölçme değerlendirme yapılması sadece öğrenenin gelişimini değil, yöntemi, eğitim programını, süreci de değerlendirecektir. İstatistiksel olarak çok daha kolay ve fazla veriye sahip olma imkanı sağlayacaktır. Sürecin tamamı ölçüldüğü için öğrencinin bir günlük sınav stresi ve kaygısı yüzünden haksız değerlendirilmesinin önüne geçecektir. Yapılması önerilen pilotlamanın içerisinde dijital ölçme değerlendirme ve izleme sistemi entegre edilerek denenmelidir. (Eğitimde Dijital Oyunlar Çalıştayı, 2017) Eğitimde teknolojinin etkin kullanılması amacıyla çeşitli eğitimler düzenlenmektedir. Gerçekleştirilen araştırmada, ülkelerin geliştirdikleri eğitimde teknoloji politikalarıyla eğitim kurumlarına sağlanan donanım ve yazılım birimlerinin sürdürülebilirlikleri net bir biçimde belirtilmediği sonucuna ulaşılmıştır. (Tekin, A. & Polat, E.,2014)) Milli Eğitim Bakanlığı 21. Yüzyıl becerileri çerçevesinde öğrencilerin sahip olmaları gereken yeterlik ve becerilere ilişkin bir çerçeve belirlemiştir. Bu yeterliklerin öğrencilere müfredat çerçevesinde kazandırılması hedeflenmiştir. Bahsedilen bu yeterliklerin arasında anadilde iletişim, yabancı dillerde iletişim, matematik yeterliği yanında bilim ve teknoloji, yeterliği, dijital yeterlik, öğrenmeyi öğrenme, inisiyatif alma ve girişimcilik algısı, sosyal ve kamusal yeterlikler, kültürel farkındalık ve ifadedir. Dijital yeterlilik ve becerilerin özellikleri ise şunlardır: Teknoloji araçlarını anlama, araçları profesyonel amaçlar için kullanabilme, hayatına kolaylık sağlayacak şekilde kullanma (Cansoy, 2018) Proje Hakkında Projemizde katılımcı ülkelerdeki öğrencilerin merak ve öğrenme isteklerini canlı tutmak ve dijital becerilerini geliştirmek amacı ile yola çıkmıştır. Katılımcı ülkeler Portekiz, Ukrayna ve Türkiye’dir. En önemli amaçlarımızdan biri pandemi sürecinde evde kalmak zorunda olan öğrencilerin uzaktan eğitime devam ederken interaktif ve uluslararası bir projeye keyifle katılarak, bu zor süreçte kendilerini yönetebileceklerinin farkına varmalarını sağlamaktır. Bu projede çocuklar evlerinde oyun oynarken öğrendiler. Oyunlar onların bilişsel, duyuşsal ve psikomotor becerilerini geliştirmiştir. Bu proje ile öğrencilerin hayal gücü, düşünme yeteneği, sorumluluk duygusu, işbirliği ve iletişim becerileri gelişmiştir. Projemizi özelde kendi öğrencilerimle İlkokul 4. Sınıf düzeyinde multidisipliner bir yaklaşımla müfredata entegre ettik. Projemizin disiplinler arası olması ile ilgili olarak Matematik, Türkçe, İngilizce, Görsel Sanatlar, Sosyal Bilgiler, Beden Eğitimi, Serbest Etkinlikler ve Müzik dersleri kazanımlarından seçkiler doğrultusunda etkinliklerimizi planlayarak müfredata entegre ettik. Örnek olarak Matematik dersi “Belli bir kurala göre artan ve azalan sayı örüntüleri oluşturur” kazanımı doğrultusunda Kahoot soruları hazırladık. “Elde ettiği veriyi sunmak amacı ile farklı gösterimler kullanır.” Kazanımı ile ilgili olarak çeşitli tangram etkinlikleri yaptık. Görsel Sanatlar “Farklı materyalleri kullanarak üç boyutlu çalışmalar yapar.” kazanımları ile çeşitli kutu ve masa oyun tasarımları yapıldı ve oynandı. Beden Eğitimi dersi “Oyunlarda dengeleme gerektiren hareketleri etkili kullanır.” kazanımı doğrultusunda çeşitli denge oyunları oynadılar. “Kurallı takım oyunları oynar.” Kazanımı ile çeşitli online ve fiziksel takım oyunları oynadılar. “Oynadığı oyunların içindeki hareket becerilerini tanımlar.” Kazanımı ile oynadıkları oyunları anlattılar ve video çektiler. Kendilerinin ve arkadaşlarının performanslarını değerlendirdiler. Müzik dersi “Müziklere kendi oluşturduğu ritim kalıpları ile eşlik eder.” kazanımları ile çeşitli ritm oyunları oynadılar. Sosyal Bilgiler dersi “Geleneksel çocuk oyunlarını değişim ve süreklilik açısından günümüzdeki oyunlarla karşılaştırır.” kazanımı ile geleneksel oyunlarla dijital oyunları karşılaştırdılar. İnsan Hakları ve Yurttaşlık dersi “İnsanların farklılıklarına saygı gösterir.” kazanımı doğrultusunda farklı şehirlerde ve farklı ülkelerdeki arkadaşlarının farklı yönlerine saygı göstermeyi öğrendiler. Öğrenciler hem ülkemizde hem de diğer ülkelerde oynanan ortak ve farklı oyunları öğrendiler. Birbirlerinin videolarını izleyerek aynı oyunu oynarken bile farklı bölgelerde küçük bazı farklılıklar olabileceğini farkettiler. Webinarlarda bir arada zeka oyunları uzmanlarının sunumlarını izlediler onlara sorular sordular, pek çok bilgi, beceri ve deneyim kazandılar. Programın değerlendirilmesi hazırlanan ön test ve son test anketleriyle öğretmenler, öğrenciler ve velilerimiz tarafından yapılmıştır. Öğretmen, öğrenci ve velilerin son anket dönütlerine göre projede oldukça etkili sonuçlar oluşmuştur. Velilerimiz ayrıca video çekimleri yaparak proje memnuniyeti ile düşüncelerini sözlü olarak dile getirmişlerdir. Sonuçlar Projede ele alınan problemin çözümüne ilişkin sonuçlar Öğrencilerin proje sürecinde kendi oyunlarını üretmeleri sağlandı. Problem çözme becerileri ve iletişim becerileri gelişti. Teknolojiyi doğru ve verimli kullanmaları, aileleriyle, arkadaşlarıyla kaliteli vakit geçirmeleri sağlandı. Özgüven, dikkat, konsantrasyon ve el becerileri gelişti. İletişim ve sosyal becerileri artmış oldu. Farklı şehir veya ülkelerdeki arkadaşlarıyla ortak ürünler ortaya koymuş oldular. Zeka ve Beceri Oyunları” projesi ülkeler arası iyi bir işbirliğiyle öğrencilerin akıl yürütme, problem çözme becerilerini, yaratıcılıklarını geliştiren, takım olma ve aidiyet duygusunu kazandıran, teknolojiyi tanıyıp dijital ortamda kendilerini ifade ederek özgüvenli birer birey olmalarını, böylece 21. Yüzyıl becerilerine ulaşmalarını sağlamıştır. Projede öğrenciler okuldaki

bilgi ve becerileri pekiştirirken pek çok yeni bilgiye ulaştılar ve doğru bilgiye ulaşma yollarını öğrendiler. Öğrenmenin zaman ve mekanla sınırlanamayacağını fark ettiler. Öğretmenler mesleki açıdan kendilerini geliştirip Web 2.0 araçlarının kullanımı ile farklı ve yenilikçi düşünme becerileri kazandılar. Dijital alanda ifade ve beceri yeteneğini ortaya çıkaran pek çok etkinlik, öğrenciler kadar öğretmenleri de etkiledi ve geliştirdi. Yapılan çalışmalar, öğrencilerin diğer ülkelerdeki farklılıklara saygı duymalarını sağladı. Kültürler arası etkileşim küresel bir bakış açısı kazandırdı. Uluslararası multidisipliner bir yaklaşımla, dikkat, konsantrasyon, hızlı ve stratejik düşünme becerileri gelişirken, özgüvenleri de arttı. Pandemi döneminde arkadaşlarıyla aileleriyle, zeka ve beceri oyunları oynayarak daha kaliteli vakit geçirdiler. Web 2.0 araçlarını doğru bir şekilde kullanmaya başladılar. Evrensel oyunlar çerçevesinde etkinliklerini yürüten öğrenciler, “Sorumluluk Sahibi ve Bilinçli Bir Dünya Vatandaşı” olmanın anlamını ve önemini kavradılar. Okulların Web sitelerinde proje çalışmalarımız paylaşıldı. Bu anlamda okulumuzda eTwinning projemiz tanındı ve zeka oyunları ve eTwinning hakkında farkındalık oluştu. Proje çalışmalarının dijital olarak sürdürülebileceği görüldü. Öğrenci, öğretmen ve veli anketi sonuçları projenin çok iyi bir etki bıraktığını gösterdi. Ortak işbirlikçi çalışma “Bilinçli ve Güvenli İnternet Günü Etkinliği”, “İşbirlikçi Takvim Çalışması”, “Kahoot Turnuvası” çok eğitici ve öğretici bulundu. “Büyüleyici Yolculuk” adlı bulmacalı dijital hikaye kitabı ve diğer çalışmalar da çok ilgi gördü. Broşür hazırlandı. Proje basında dikkat çekti. Ulaşılan genel hedefler “Zeka ve Beceri Oyunları” projesi ülkeler arası iyi bir işbirliğiyle öğrencilerin akıl yürütme, problem çözme becerilerini, yaratıcılıklarını geliştiren, takım olma duygusunu kazandıran, teknolojiyi tanıyıp dijital ortamda kendilerini ifade ederek özgüvenli birer birey olmalarını, böylece 21. Yüzyıl becerilerine ulaşmalarını sağladı. Projede öğrenciler okuldaki bilgi ve becerileri pekiştirirken pek çok yeni bilgiye ulaştılar ve doğru bilgiye ulaşma yollarını öğrendiler. Öğrenmenin zaman ve mekanla sınırlanamayacağını fark ettiler. Öğrencilerle ilgili edinimler Projemizi öğrencilerimle birlikte İlkokul 4. Sınıf düzeyinde multidisipliner bir yaklaşımla müfredata entegre ettik. Projemizin disiplinler arası olması ile ilgili olarak Matematik, Türkçe, İngilizce, Görsel Sanatlar, Sosyal Bilgiler, Beden Eğitimi, Serbest Etkinlikler ve Müzik dersleri kazanımlarından seçtikler doğrultusunda etkinliklerimizi planladık. Örnek olarak Matematik dersi “Belli bir kurala göre artan ve azalan sayı örüntüleri oluşturur” kazanımı doğrultusunda Kahoot soruları hazırladık. “Elde ettiği veriyi sunmak amacı ile farklı gösterimler kullanır.” kazanımı ile ilgili olarak çeşitli tangram etkinlikleri yaptık. Görsel Sanatlar “Farklı materyalleri kullanarak üç boyutlu çalışmalar yapar.” kazanımları ile çeşitli kutu ve masa oyun tasarımları yapıldı ve oynandı. Beden Eğitimi dersi “Oyunlarda dengeleme gerektiren hareketleri etkili kullanır.” kazanımı doğrultusunda çeşitli denge oyunları oynadılar. “Kurallı takım oyunları oynar.” kazanımı ile çeşitli online ve fiziksel takım oyunları oynadılar. “Oynadığı oyunların içindeki hareket becerilerini tanımlar.” kazanımı ile oynadıkları oyunları anlattılar ve video çektiler. Kendilerinin ve arkadaşlarının performanslarını değerlendirdiler. Müzik dersi “Müziklere kendi oluşturduğu ritim kalıpları ile eşlik eder.” kazanımları ile çeşitli ritm oyunları oynadılar. Sosyal Bilgiler dersi “Geleneksel çocuk oyunlarını değişim ve süreklilik açısından günümüzdeki oyunlarla karşılaştırır.” kazanımı ile geleneksel oyunlarla dijital oyunları karşılaştırdılar. İnsan Hakları ve Yurttaşlık dersi “İnsanların farklılıklarına saygı gösterir.” kazanımı doğrultusunda farklı şehirlerde ve farklı ülkelerdeki arkadaşlarının farklı yönlerine saygı göstermeyi öğrendiler. Öğrenciler hem ülkemizde hem de diğer ülkelerde oynanan ortak ve farklı oyunları öğrendiler. Birbirlerinin videolarını izleyerek aynı oyunu oynarken bile farklı bölgelerde küçük bazı farklılıklar olabileceğini farkettiler. Webinarlarda bir arada zeka oyunları uzmanlarının sunumlarını izlediler onlara sorular sordular, pek çok bilgi, beceri ve deneyim kazandılar. Türkçe, Bilgi Teknolojileri disiplinlerarası çalışması ile “İnternet’i öğreniyorum, iletişim kuruyorum ve işbirliği yapıyorum”, “dijital eğitim ve okuryazarlık oluşturma” kazanımları doğrultusunda öğrencilerin teknolojik iletişim becerilerini geliştirmek için diğer okullarla işbirliği adına eTwinning portalını yaratıcı ve olabildiğince fazla kullandılar. Öğrenme çıktıları olarak da sorumluluk, araştırma yapma, farklı kültürleri tanıma, farklılıklara, kurallara saygı gösterme, Web 2.0 araçlarını tanıma ve ortak çalışmalarda görev alarak kendi bölümünü zamanında hazırlama, zaman organizasyonu, çeşitli oyun tasarımları hazırlama ve kendi videosunu çekme gibi sonuçlar oluşmuş, tüm çalışmalar öğretim programına entegre edilmiştir. Yapılan çalışmalar, öğrencilerin diğer ülkelerdeki farklılıklara saygı duymalarını sağladı. Kültürler arası etkileşim küresel bir bakış açısı kazandırdı. Uluslararası multidisipliner bir yaklaşımla, dikkat, konsantrasyon, hızlı ve stratejik düşünme becerileri gelişti. Projede öğrendikleri oyunları arkadaşlarıyla, aileleriyle oynadılar. Zeka ve beceri oyunlarımızı keyifle oynayarak kaliteli vakit geçirdiler. Öğrenciler Web 2.0 araçlarını tanıdılar ve bilinçli bir şekilde ilk defa kullanmış oldular. Projedeki teknoloji kullanımı, öğrencilerin öğrenim hayatlarında ve ileriki yaşamlarında teknoloji okuryazarı, aktif ve katılımcı bireyler olmalarında önemli bir adım oldu. Evrensel oyunlar çerçevesinde etkinliklerini yürüten öğrenciler, “Sorumluluk Sahibi ve Bilinçli Bir Dünya Vatandaşı” olmanın anlamını öğrendiler ve önemini kavradılar. Öğrenciler ulusal ve evrensel değerlerin farkına vardılar. Yaygınlaştırma

ile ilgili edinimler Projemiz okulların web sitelerinde çalışmalarımız paylaşıldı. Bu anlamda okul çevrelerinde projemiz tanındı. Zeka, beceri oyunları ve eTwinning hakkında farkındalık oluştu. Proje çalışmalarının gerek yüzyüze eğitimle ve gerekse dijital olarak sınır tanımadan her platformda sürdürülebileceği görüldü. Blog hazırlanıp projenin yaygınlaşması sağlandı. Ayrıca facebook, instagram gibi sosyal medya mecralarında oluşturulan proje hesapları ilgi ve beğeni ile takip edildi. Projemiz çeşitli yerel basın mecralarında yayınlandı ve ilgi gördü. Görünürlükle ilgili edinimler Projemizin öğrenci, öğretmen ve veli anketi sonuçları projenin çok iyi bir etki bıraktığını gösterdi. Ortak işbirlikçi çalışma “Bilinçli ve Güvenli İnternet Günü Etkinliği”, “İşbirlikçi Takvim Çalışması”, “Kahoot Turnuvası” çok eğitici ve öğretici bulundu. “Büyüleyici Yolculuk” adlı bulmacalı dijital hikaye kitabı çok ilgi gördü. Broşür hazırlandı. Proje basında da dikkat çekti. Proje ortak çalışma alanı için Twinspace, projeyi yaygınlaştırmak için Blog kullanıldı. Projemizin etkinlikleri için özel Facebook ve Instagram sayfası oluşturuldu. Proje ile ilgili iletişim ve işbirliği yapmak için aktif olarak Whatsapp, Twinboard, Twinmail, online toplantılar için Zoom kullanıldı. Projedeki anketler içinse SurveyMonkey kullanıldı. “Büyüleyici Yolculuk” adlı işbirlikçi bulmacalı dijital hikaye kitabımız için StoryJumper kullanıldı. Okul sitelerinde yayınlandı ve oldukça ilgi gördü. Video paylaşımları içinse YouTube yoğun olarak kullanıldı. Mesleki Edinimler Dijital devrimin eğitimde de kendini gösterdiği bu süreçte öğrencilere bilgisayarı doğru kullanma alışkanlığı kazanmaları, güvenilir ve doğru bilgiye teknolojik anlamda nasıl ulaşabilecekleri konusunda rehberlik edildi. Öğretmenler mesleki açıdan kendilerini geliştirip Web 2.0 araçlarının kullanımı ile farklı ve yenilikçi düşünme becerileri kazandılar. Dijital alanda ifade ve beceri yeteneğini ortaya çıkaran pek çok etkinlik, teknoloji kullanımı öğrenciler kadar öğretmenleri de etkiledi ve geliştirdi. Proje Twinspace hakkında öğrenciler bilgilendirildi. Google Maps ile çalışma yaptığımız ülkelerin yerini bulup araştıran öğrencilerimiz Bitmoji, Voki, ChatterPix gibi araçlar ile avatar yaratıp videolar oluşturdular. Kelime bulutları için WordArt , Mentimeter, beyin fırtınası için Scrumlr, Web 2.0 oyunları için Cram, Wordawall, Learningapps, Jigsawplanet ve Quizizz kullanıldı. Projede kullanılan diğer Web 2.0 araçları şunlardır; Proje afiş ve poster çalışmaları için Canva ve PosterMywall aylık çalışmalarımız için Padlet, videolar oluşturmak için VivaVideo, Movavi Clips, VideoShow, InShot; resim ve fotoğrafları kolajlamak için PicCollage, Pixiz, PicsArt, PhotoGrild gibi araçlar kullanıldı. Güvenli ve Bilinçli İnternet Kullanımı Ortak İşbirlikçi Çalışması için Thinglink, e-dergi için ise PubHTMLS kullanıldı. Ortak Kahoot sorularımız Google Docs üzerinde yazıldı. E-güvenlik konusu ile tüm öğretmenler detaylı bilgilere ulaştılar. Siber güvenlik uzmanlarının davet edildiği projemizin öğretici webinarlarına öğrenciler ile birlikte öğretmenlerimiz de katıldılar. E-güvenlik kurallarına projemizde dikkat edildi. Öğrenci velilerinden yapılacak çalışmalar için veli izin belgeleri alındı. Youtube video, resim ve müziklerin kullanım haklarına da dikkat edildi. Ödüller Projemize katılan tüm öğretmenler Ulusal Kalite Etiket Ödülü ve Avrupa Kalite Etiket ödülü almışlardır. Öneriler Uluslararası kültür alışverişini de mümkün kılan proje sürecimiz öğrencilerin interaktif bir şekilde neler yapabileceklerini dijital alana uyarlama, uygulama, analiz, sentez gibi düşünme becerilerini ve yaratıcılıklarını geliştirmeye yönelik çalışmalar yapmalarına olanak vermiştir. Projemizdeki etkinlikler pek çok ders alanına uyarlanabilir. Yarışmalar yapılabilir. Çalışmalarımız ışığında yeni oyunlar geliştirilebilir. Bu konuda başka projeler yapılabilir. Disiplinlerarası çalışmalar oluşturulabilir. Kaynakça Beers, S. (2011). 21st century skills: Preparing students for their future. Cansoy, Ramazan (2018) Uluslararası Çerçvelere Göre 21.Yüzyıl Becerileri ve Eğitim Sisteminde Kazandırılması Volume 7, Issue 4, 3112, 3134, İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi Türköver, Berna (2018) Akıl ve Zeka Oyunlarının Çocukların Gelişimindeki Önemi (milliyet.com.tr) Tekin, A. & Polat, E. (2014) EĞİTİMDE TEKNOLOJİ POLİTİKALARI: TÜRKİYE VE BAZI ÜLKELER. Eğitimde Kuram ve Uygulama , 10 (5) , 1254-1266 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/eku/issue/5463/74143> Uluslararası Çocuk ve Bilgi Güvenliği Etkinlikleri / Eğitimde Dijital Oyunlar Çalıştayı Sonuç

Keywords: Zeka,Beceri,Oyun,eTwinning

Corresponding Author: EMEL YORULMAZ

DÜŞMEYEN NESNELER

MELTEM KAYA, Türkiye, Mersin

Newton mekaniğinde merkezkaç kuvveti, dönen bir referans çerçevesinde bakıldığında tüm nesnelere üzerinde etkili gibi görünen bir eylemsizlik kuvvetidir. Ortaokul öğrencilerinin yerçekimi sürtünme kuvveti ve merkezkaç kuvvetini anlamalarını sağlayacak oyuncak tarzı aletler tasarlanmıştır. 1)Balanslı Kutu: Kinetik enerji lastikte potansiyel enerji olarak birikir ve tekrar kinetik enerjiye dönüşür. Kinetik enerji sayesinde kutu tekrar geri döner ve lastik yeniden kıvrılarak potansiyel enerji birikir. bu alet ile enerji dönüşümü öğretilmesi amaçlanmaktadır. 2) Yükselen Sarkaç: İp kalem içinden geçirilir. Üstte kalan kısma küçük, altta kalan kısma büyük somun bağlanır ve çevrildiğinde sürtünmeden büyük somunun üste çıktığı gözlenir. Sarkaç bırakıldığında arasındaki mesafe çok hızlı azalır. Sarkaç bir ipin bir ucuna rahatlıkla sallanabilecek şekilde bağlanan bir kütle ile oluşturulan düzenektir. Düzenek kütle çekim kuvveti yüzünden denge konumunu muhafaza etmeye meyillidir. Kütle denge konumundan alındığında yer çekimi kuvveti tarafından denge noktasına getirilmek üzere hızlandırılacak ve bu da denge noktası etrafında bir salınımına yol açar. Fransız fizikçi Foucault, Foucault sarkacı adı ile anılan hayali bir sarkaç yardımı ile dünyanın kendi eksenini etrafında döndüğünün kanıtlanabileceğini öngörmüştür. Daha sonra da oldukça büyük bir sarkaç yardımı ile ilk kez dünyanın kendi eksenini etrafında döndüğünü gözler önüne sermiştir. 3)Düşmeden Sarıl: İpin diğer ucuna tek bir somun bağlanır ve parmağın bir ucuna gerilerek bırakılır ve somunların düşmediği gözlenir. 4)Bumerang Silindir: Çubuğa deftere kabı sarıldıktan sonra ileri doğru fırlatılarak açılması ve tekrar toplanması sağlanır. 5)Döner Bloklar: Tahta ve kurdelelerle yapılan mekanizma sürekli olarak dönebilir. özel olarak tasarlanan düzenek sayesinde sürekli dönebilen bir mekanizma oluşturulur. tübitak 4006 sergilenen projemiz zor fizik konularını rahatlıkla ve eğlenerek öğretilmeye imkan sunar.

Keywords: merkez kaç,sürtünme,yerçekimi

Corresponding Author: MELTEM KAYA

ZEKA VE PROJE OYUNLARI

EMEL YORULMAZ, Türkiye, İstanbul

1 ZEKA VE BECERİ OYUNLARI Emel YORULMAZ emeliyorulmaz@gmail.com Özet Projemizde ana amacımız öğrencilerimizin çeşitli zeka ve beceri oyunlarını öğrenmeleri oyun tasarımları ve zeka gelişimine faydalı olacak eğlenceli becerilerini geliştirmektir. Projemiz, 2020- 2021 öğretim yılı, pandemi döneminde bir bölümü online eğitim olarak geçen Ocak, Haziran aylarında arasında, 10 Türk, 1 Azerbaycan, 1 Gürcistan ve 1 İtalyan ortak ile gerçekleştirdiğimiz uluslararası bir projedir. Müfredatla eşleştirdiğimiz kazanımlarımız etrafında çalışarak belirlediğimiz hedeflerimize ulaştık. Proje süresince öğrenciler aktif çalışmışlar ve öğrendiklerini ve geliştirdikleri becerilerini dijital alanda ifade etmişlerdir. Bu süreçte çalışmalar multidisipliner bir yaklaşımla koordine edilmiş ve öğrenciler özgün çalışmalar meydana getirmişlerdir. Web 2.0 araçlarını doğru bir şekilde kullanmayı, hızlı ve doğru düşünmeyi öğrenmişler, proje öğrencilerin özgüvenlerinin gelişmesine katkıda bulunmuştur. Aileleri ile de kaliteli vakit geçirmişler ve değerlendirme sonuçlarına göre çalışmalarımız hem öğrencilerimiz hem de öğretmenlerimiz ayrıca velilerimiz için de çok verimli olmuştur. Öğrencilerimiz ayrıca maddi olarak zorlanmadan ve geri dönüştürerek zeka oyunlarına ulaşabilmişlerdir. Projemizde bu oyunlar dışında zeka gelişimlerine faydalı olacak kağıt-kalem oyunları, eğlenceli beceriler, farklı yaratıcı etkinlikler ve yarışmalara da yer verilmiştir. Giriş Bilim ve teknoloji dünyasındaki gelişmeler doğrultusunda yaşanan ilerlemelere uyum sağlayabilmek, onlarla rekabet edebilmek, değişen olaylara ve durumlara adapte olabilmek için zihinsel yeterliliklerimizin ilerlemesi, gelişmesi ve yerinde olması gerekmektedir. Dünya genel olarak büyük bir dijital yapılanma çağının içine girmişken eğitimin de bundan ayrı olması düşünülemez. Bu nedenle proje çalışmalarımızı pandemi sürecinde bir dönemi de online olarak devam eden okul etkinliklerimizi dijital çağın gerektirdiği bilgi ve becerilerin geliştirilmesine yönelik olarak tasarladık. Beers'a (2011) göre 21. yüzyıl, teknolojiye göre büyüme ve sonrasındaki bilgi patlaması ile dijital çağın başlangıcı olarak kabul edilmektedir. Yeni bir çağla karşı karşıyayız. Geri dönüp baktığımızda insanlık her döneminde kendi hikayesini üreterek oluşturmuştur. Üretim şekli ve hatta üretim ilişkileri oluşturarak hayatını inşa etmiştir. Bu projede dijital çağın, kültürel ortamlardan esinlenerek şekillendirilmeye çalışıldığı görülmektedir. Dünya dijital yapılanma çağının içine girerken eğitimin de bundan ayrı olması düşünülemez. Proje çalışmalarımızda online olarak devam eden okul etkinliklerimizi dijital çağın gerektirdiği bilgi ve becerilerin geliştirilmesine yönelik olarak tasarladık. Projemizde katılımcı ülkelerdeki öğrencilerin merak ve öğrenme isteklerini canlı tutmak amacı ile yola çıkılmıştır. Katılımcı ülkeler Portekiz, Ukrayna ve Türkiye'dir. En önemli amaçlarımızdan biri pandemi sürecinde evde kalmak zorunda olan öğrencilerin uzaktan eğitime devam ederken interaktif ve uluslararası bir projeye keyifle katılarak, bu zor süreçte kendilerini yönetebileceklerinin farkına varmalarını sağlamaktır. Bu projede çocuklar bir anlamda oyunlarla ve eğlenerek öğrenmişlerdir. Yaptığımız etkinlikler, onların bilişsel, duyuşsal ve psikomotor becerilerini geliştirmiştir. Proje; öğrencilerin hayal gücü, düşünme yeteneği, sorumluluk duygusu, işbirliği ve iletişim gibi becerilerinin de gelişmesine katkıda bulunmuştur. 2 Kuramsal Çerçeve Akıl ve zeka oyunları çocukların IQ oranlarını ve mantıklı düşünme, problem çözebilme becerilerini artırabiliyor. Bunun üzerine belirli araştırmalar olduğu biliniyor. Artık çocukların elinde Ipad, Iphone ve teknolojinin her alanına kolayca ulaşabildikleri bir yaşam var. Bu nedenle zeka ve bilinç gelişimleri çok hızlı oluyor. Her şeyi çok kısa zamanda algılıyor ve farklı değerlendirebiliyorlar. Akıl ve zeka oyunlarının çocukların gelişimine etkileri de bu nedenle çok farklı oluyor. Bu konu, çocuk gelişiminde çok önemli bir yer kaplıyor. (Türköver, 2018) Zeka oyunları sayesinde çocukların beyninin yüksek performans göstermesi mümkün. Bu şekilde de

Keywords: Zeka, Beceri, Oyun, eTwinning

Corresponding Author: EMEL YORULMAZ

ZEKA VE BECERİ OYUNLARI

1 ZEKA VE BECERİ OYUNLARI Emel YORULMAZ emelmyorulmaz@gmail.com Özet Projemizde ana amacımız öğrencilerimizin çeşitli zeka ve beceri oyunlarını öğrenmeleri oyun tasarımları ve zeka gelişimine faydalı olacak eğlenceli becerilerini geliştirmektir. Projemiz, 2020- 2021 öğretim yılı, pandemi döneminde bir bölümü online eğitim olarak geçen Ocak, Haziran aylarında arasında, 10 Türk, 1 Azerbaycan, 1 Gürcistan ve 1 İtalyan ortak ile gerçekleştirdiğimiz uluslararası bir projedir. Müfredatla eşleştirdiğimiz kazanımlarımız etrafında çalışarak belirlediğimiz hedeflerimize ulaştık. Proje süresince öğrenciler aktif çalışmışlar ve öğrendiklerini ve geliştirdikleri becerilerini dijital alanda ifade etmişlerdir. Bu süreçte çalışmalar multidisipliner bir yaklaşımla koordine edilmiş ve öğrenciler özgün çalışmalar meydana getirmişlerdir. Web 2.0 araçlarını doğru bir şekilde kullanmayı, hızlı ve doğru düşünmeyi öğrenmişler, proje öğrencilerin özgüvenlerinin gelişmesine katkıda bulunmuştur. Aileleri ile de kaliteli vakit geçirmişler ve değerlendirme sonuçlarına göre çalışmalarımız hem öğrencilerimiz hem de öğretmenlerimiz ayrıca velilerimiz için de çok verimli olmuştur. Öğrencilerimiz ayrıca maddi olarak zorlanmadan ve geri dönüştürerek zeka oyunlarına ulaşabilmişlerdir. Projemizde bu oyunlar dışında zeka gelişimlerine faydalı olacak kağıt-kalem oyunları, eğlenceli beceriler, farklı yaratıcı etkinlikler ve yarışmalara da yer verilmiştir. Giriş Bilim ve teknoloji dünyasındaki gelişmeler doğrultusunda yaşanan ilerlemelere uyum sağlayabilmek, onlarla rekabet edebilmek, değişen olaylara ve durumlara adapte olabilmek için zihinsel yeterliliklerimizin ilerlemesi, gelişmesi ve yerinde olması gerekmektedir. Dünya genel olarak büyük bir dijital yapılanma çağının içine girmişken eğitimin de bundan ayrı olması düşünülemez. Bu nedenle proje çalışmalarımızı pandemi sürecinde bir dönemi de online olarak devam eden okul etkinliklerimizi dijital çağın gerektirdiği bilgi ve becerilerin geliştirilmesine yönelik olarak tasarladık. Beers'a (2011) göre 21. yüzyıl, teknolojiye göre görülmemiş büyüme ve sonrasındaki bilgi patlaması ile dijital çağın başlangıcı olarak kabul edilmektedir. Yeni bir çağla karşı karşıyayız. Geri dönüp baktığımızda insanlık her döneminde kendi hikayesini üreterek oluşturmuştur. Üretim şekli ve hatta üretim ilişkileri oluşturarak hayatını inşa etmiştir. Bu projede dijital çağın, kültürel ortamlardan esinlenerek şekillendirilmeye çalışıldığı görülmektedir. Dünya dijital yapılanma çağının içine girerken eğitimin de bundan ayrı olması düşünülemez. Proje çalışmalarımızda online olarak devam eden okul etkinliklerimizi dijital çağın gerektirdiği bilgi ve becerilerin geliştirilmesine yönelik olarak tasarladık. Projemizde katılımcı ülkelerdeki öğrencilerin merak ve öğrenme isteklerini canlı tutmak amacı ile yola çıkılmıştır. Katılımcı ülkeler Portekiz, Ukrayna ve Türkiye'dir. En önemli amaçlarımızdan biri pandemi sürecinde evde kalmak zorunda olan öğrencilerin uzaktan eğitime devam ederken interaktif ve uluslararası bir projeye keyifle katılarak, bu zor süreçte kendilerini yönetebileceklerinin farkına varmalarını sağlamaktır. Bu projede çocuklar bir anlamda oyunlarla ve eğlenerek öğrenmişlerdir. Yaptığımız etkinlikler, onların bilişsel, duyuşsal ve psikomotor becerilerini geliştirmiştir. Proje; öğrencilerin hayal gücü, düşünme yeteneği, sorumluluk duygusu, işbirliği ve iletişim gibi becerilerinin de gelişmesine katkıda bulunmuştur. 2 Kuramsal Çerçeve Akıl ve zeka oyunları çocukların IQ oranlarını ve mantıklı düşünme, problem çözebilme becerilerini artırabiliyor. Bunun üzerine belirli araştırmalar olduğu biliniyor. Artık çocukların elinde Ipad, Iphone ve teknolojinin her alanına kolayca ulaşabildikleri bir yaşam var. Bu nedenle zeka ve bilinç gelişimleri çok hızlı oluyor. Her şeyi çok kısa zamanda algılıyor ve farklı değerlendirebiliyorlar. Akıl ve zeka oyunlarının çocukların gelişimine etkileri de bu nedenle çok farklı oluyor. Bu konu, çocuk gelişiminde çok önemli bir yer kaplıyor. (Türköver, 2018) Zeka oyunları sayesinde çocukların beyninin yüksek performans göstermesi mümkün. Bu şekilde de daha

Keywords: Zeka, Beceri, Oyun, eTwinning

Corresponding Author: EMEL YORULMAZ

YARATICI OKUMA ÇALIŞMALARININ İLERİ OKUMA FARKINDALIK DÜZEYİNE ETKİSİNİN İNCELENMESİ

SAFA GÖKBERK ÖZBEK, Türkiye, Konya - BATUHAN MUTLU, Türkiye, Konya
ESMA YALDIZ, Türkiye, Konya - MENŞURE ALKIŞ KÜÇÜKAYDIN, Türkiye, Konya

İnsan, her canlı gibi zarurî ihtiyaçları olan, çevresiyle uyum sağlayan, konuşma yetisi olan, sosyal ve donanımlı bir varlıktır. Donanımlı olması öncelikle bilgi seviyesi ve düşünme becerilerinin hayatına uygun bir şekilde yansıtmasıyla gerçekleşir. Bunun için okuma yoluyla yeni bilgiler öğrenir ve akıl süzgecinden geçirerek yetkin bir canlı haline gelmektedir. Eğitim öğretimde yakın geçmişe kadar “birey okuyarak bilgiye ulaşır” düşüncesi ile okuduğunu anlama anlayışı egemen olmuşken günümüzde öncelik verilmeye başlanan eğitim anlayışı bilgiyi eleştiren ve bildiklerinden yeni bilgi yaratan bireyleri yetiştirmektir. Okullarda yetiştirilen bireylerden günümüzün küresel dünyasının yeni ihtiyaçlarına yaratıcı çözümler getirmesi beklenmektedir. Bu, okullarda yapılan çalışmalarda anlamının ötesinde bilgiyi eleştirme ve bilgi yaratma becerisini geliştirmeye önem verilmesini gerekli kılmıştır. Okuma süreci; okuma öncesi, okuma sırası ve okuma sonrası olarak bölümlenebilir. Okuyucu için okumanın anlamlı olması adına “okuma stratejileri” bu süreçte eşlik eder. Bu süreçte etkili stratejilerin kullanımı için alanyazın “ileri okuma” kavramına işaret eder. Stratejik okuma yapmak okuma sürecinin bir ilkesidir ve stratejiler kullanılmadığında okuduğunu anlama düzeyinin azaldığı belirtilmiştir. Yakın tarihte PISA ülkemizdeki okuduğunu anlama düzeyini düşük gösteren bir çalışma yayınlamıştır. Bu, ileri okuma farkındalığını bireylere kazandırmanın önemini göstermektedir. Okuduğunu anlamının da ötesinde okuyucu okuduğunu anlamadığında okuduğunu eleştiremeyecek ve bildiklerinden özgün bilgiler yaratamayacaktır. Yaratıcı okuma çalışmalarında okuyucunun metindeki bilgiyi anlamasıyla birlikte yorumlaması, eleştirmesinin ardından özgün bir bilgi yaratması hedeflenir. Bu çalışmaların üst düzey düşünme gerektirmesi ve bireyin düşünme becerilerine kazandırdıkları düşünüldüğünde okuma stratejilerini kullanmanın önemi anlaşılmaktadır. Dolayısıyla bu çalışmada yaratıcı okuma çalışmalarının öğrencilerin ileri okuma farkındalık düzeyine etkisini incelemek amaçlanmıştır. TÜBİTAK 2209-A kapsamında yürütülen çalışmanın örneklemini 2021-2022 öğretim yılında Konya ili Karapınar ilçesinde öğrenim gören 6.sınıf öğrencileri olmuştur. Bu kapsamda Konya ili Karapınar ilçesindeki bir devlet okulunun 6. sınıf seviyesinde öğrenim göreceği iki sınıftan birisi deney grubunu, diğer sınıf kontrol grubunu oluşturmuştur. Kontrol grubuna Türkçe Dersi Öğretim Programı uygulanırken deney grubunda yaratıcı okuma çalışmaları uygulanmıştır. Çalışmada katılımcıların ileri okuma farkındalık düzeylerini belirlemek amacıyla Akbaba(2020) tarafından geliştirilen ileri okuma farkındalık ölçeği kullanılmıştır. Araştırmanın sonucu alanyazında diğer çalışmalara katkıda bulunacaktır. Yaratıcı okuma çalışmalarında farklı bakış açılarını ifade etmeleri ve görüşlerinin saygı ile karşılanması öğrencilerin okumaya ve okuma etkinliklerine karşı motivasyonunu artırmaktadır. Hayal güçlerini kullanmaları ve yaratımda bulunmaları öğrencilerin çalışmaya karşı meraklarını çekmektedir. Hayal kurma ve yaratımda bulunmalarını okuma stratejileri desteklediği için ileri okuma yapmaya istekli oldukları gözlemlenmiştir.

Keywords: İleri okuma farkındalığı, okuduğunu anlama, ortaokul öğrencileri, yaratıcı okuma

Corresponding Author: SAFA GÖKBERK ÖZBEK

ÖZEL YETENEKLİ ÖĞRENCİLERE SORGULAMA TEMELLİ ÜST DÜZEY DÜŞÜNME BECERİLERİNİN ÖĞRETİMİ (SORGULAYABİLSEM)

DOÇ. DR. AHMET KURNAZ, Türkiye, Konya - CANAN ŞENTÜRK BARIŞIK, Türkiye, Konya
MEHMET UZA, Türkiye, Konya - NİHAYET SOMUNCU, Türkiye, Çankırı
SEYHAN PULLUKÇU, Türkiye, İstanbul - ZUHAL KÜÇÜK, Türkiye, Yalova

Bu proje “Sorgulama temelli yaklaşıma uygun geliştirilen özel yeteneklilere özgü temaların üst düzey düşünme becerileri üzerine etkisi nasıldır?” problemini çözmek amacıyla uygulanmıştır. Problem çerçevesinde “Eleştirel düşünme, yaratıcı düşünme, iletişim, araştırma, problem çözme, karar verme, girişimcilik, öğrenme stratejileri, gözlem, sosyal katılım ve empati becerisi” alanlarında çözümler oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu kapsamda uygulanan temaların öğrencilerde yarattığı farklılık incelenmiştir. Özel yetenek alanlarına özgü içerik ve uygulamaların, öğrencilerin gelişimlerine etkisi açısından projede hedeflenen amaca ulaşılması önemlidir. Proje ile Karakter Eğitimi modülünden ‘karar alma süreçlerine katılır, başkalarının fikir ve görüşlerinin önemine inanır’; Liderlik ve Girişimcilik modülünden ‘grup içindeki rolünü fark eder, grupla işbirliği içerisinde çalışır’; Bilimsel Araştırma Becerileri modülünden ‘verilen malzemelerle proje yapmaya istekli olur, geri dönüşüm malzemelerini değerlendirir.’; Düşünme Becerileri modülünden ‘belirli problem karşısında strateji geliştirir, verilen kısıtlamalar dahilinde, en iyi çözümleri bulur.’ kazanımlarının öğretimi sağlanmıştır. Proje 4 farklı ilde (Çankırı, Konya, Yalova, İstanbul) Destek2 (4.sınıf) / Byf (5.sınıf) düzeyindeki Bilim Sanat Merkezleri’nde 78 öğrencide uygulanmıştır. P4C temelli etkinlik ve soruşturma uygulamaları gerçekleştirilmiştir. Çalışma nicel araştırma yöntemlerinden ön test son test kontrol gruplu yarı deneysel desen olarak tasarlanmıştır. Veri toplama aracı olarak Kurnaz (2018)’in geliştirdiği ‘Öğrenci becerileri gözlem formu’ kullanılmıştır. Proje sonunda ‘Özel yetenekli öğrencilere sorgulama temelli üst düzey düşünme becerilerinin öğretimi’ amacına ulaşılma düzeyini belirlemek için elde edilen verilerin Wilcoxon İşaretili Sıralar Testi analiz sonuçlarına göre, müdahale programı öncesinde deney ve kontrol grubu arasında anlamlı farklılık yokken müdahale sonrasında deney grubunun puanları anlamlı derecede yükselmiştir. Örneğin ön test toplam puan ortalaması $X = 736,82$ iken son puan ortalaması $X = 862,29$ ’a yükselmiştir. Öğrencilerin soruşturma halkasında görüşleri saygıyla dinlemeleri, söz hakkı almaları, karşıt fikirler beyan edildiğinde hoşgörülle yaklaşmaları, sevgi, saygı, hoşgörü değerlerine ulaşıldığını göstermektedir. Soruşturmaların ardından öğrenciler bilgilerini kullanarak çevrelerinde değişime sebep olmuştur. ‘Geri Dönüşüm’, ‘Teknoloji Bağımlılığı’, ‘Güvenli İnternet’ temaları kapsamındaki faaliyetleri ile araştırma yapma, ürün tasarlama ve sonuçları arkadaşları ile paylaşma adımlarında kendi başlarına süreci yöneterek öğrenme becerilerini geliştirmişlerdir. Temalar kapsamında kendi ülkesi ve diğer ülkelerdeki süreçlere yönelik araştırmalar gerçekleştirilmiştir. Öğrencilerden 3’lü bir takım Tübitak projesi (2204) yazımını ve 1 öğrenci p4c yöntemiyle sorgulamaya ilişkin bildiri yazma çalışmasını gerçekleştirmektedir. Proje süresince öğrenciler pixton, coogle, canva,jigsawplanet, vb. birçok web2.0 araçlarını kullanmışlardır. Projede öğrencilerin grup çalışmalarından şiirler, sloganlar, maskotlar, heykel (kil) ve ahşap ürünler elde edilmiştir. Proje amacına uygun fikir ve ürün tasarımlarından öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerinin geliştiği anlaşılmaktadır. Öğrencilerin oluşturdukları ürün ve fikirlerini, sanal ve yüz yüze sergi şeklinde sunmalarıyla girişimcilik becerilerinin geliştiği belirlenmiştir. Projedeki uygulamalardan Erasmus ve Tübitak proje fikirleri ortaya çıkmıştır. Proje sonuçlarının etkililiğinin ortaya konulmasıyla Destek grupları ve Byf grubunun yanı sıra diğer gruplarda ve Bilsenlerde uygulanmaya başlanmıştır. Proje yerel gazetelerde, il ve ilçe proje tanıtım webinarlarında ve TRT Çocuk Haberin Olsun Programı’nda yayınlanarak geniş kitlelere ulaşmıştır. Projede görevli öğretmenlerin P4C yöntemi uygulama, uyarın hazırlama, teknoloji kullanımı ve ders içeriği hazırlamaya yönelik bilgi ve becerilerinin geliştiği yarı yapılandırılmış görüşme formlarından elde edilen verilere dayalı olarak ortaya konulmuştur. Projenin uygulama sürecinden ve sonuçlardan hareketle temaların daha uzun periyotlarda uygulanması gerektiği, böylece belirtilen değişkenlere yönelik daha uzun süreli etkinlikler işlenerek üst düzey düşünme becerilerini oluşturan kavramlar arasındaki ilişkilerin daha etkili anlamlandırılacağı önerilebilir.

Keywords: Özel yetenek, Sorgulama, Üst Düzey Düşünme

Corresponding Author: CANAN ŞENTÜRK BARIŞIK

UZAKTAN EĞİTİM DÖNEMİNDE REHBERLİK HİZMETLERİNİN ÖĞRENCİ DENEYİMLERİ AÇISINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ

MELEK AKYAY, Türkiye, Konya - BEYZA SULTAN YILDIZHAN, Türkiye, Konya
MENŞURE ALKIŞ KÜÇÜKAYDIN, Türkiye, Konya

COVID-19 pandemisi nedeniyle ülkemizde acil uzaktan eğitime geçilmiştir. Bu doğrultuda rehberlik ve psikolojik danışma hizmetleri de çevrimiçi ortamlara taşınmıştır. Rehberlik hizmetleri, öğrencilerin kişisel, mesleki ve psikolojik gelişimi açısından önemli bir yere sahiptir. Dolayısıyla bu araştırmanın amacı uzaktan eğitimde lise son sınıf öğrencilerinin rehberlik ve psikolojik danışma servisi deneyimlerinin açığa çıkarılmasıdır. Araştırma sonucunda elde edilecek bulgular ışığında, uzaktan eğitimde rehberlik hizmetlerinin eksik ve güçlü yönlerinin ortaya çıkarılması ve bu yönde önerilerin sunulması hedeflenmiştir. TÜBİTAK 2209-A programı kapsamında yürütülen bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden olgu bilim deseni kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubu Adana ili Seyhan ve Saimbeyli ilçelerinden, araştırmacılar tarafından belirlenmiş ölçütlere göre seçilen 10 kişiden oluşmaktadır. Katılımcılar belirlenirken amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme formu araştırmacılar tarafından hazırlanmıştır. Elde edilen verilere içerik analizi uygulanmıştır. Araştırmanın sonucuna göre uzaktan eğitim döneminde rehberlik hizmetlerinden faydalanan öğrencilerin sorunlar yaşadığı ve bu sistemden memnun olmadıkları görülmüştür. Öğrenciler genellikle internet sorunu, dersin sorumlusuna ulaşamama, zamanın kısıtlı olması gibi sorunlar yaşamıştır. Araştırmanın sonucu doğrultusunda ortaya çıkan bulguların uzaktan eğitim sisteminde nelerin düzeltilmesi gerektiği gibi birçok konuya ışık tutacağı ve gelecek araştırmalar için öncü nitelikte olacağı düşünülmektedir. Araştırmadan elde edilen bulgulara dayanarak çevrimiçi ortamlarda sunulan rehberlik hizmetlerinin öğrenci görüşleri açısından değerlendirilmesi önerilmektedir. Böylece rehberlik hizmetlerinin gelişime açık yönleri ile zorlukları ortaya çıkarılmış olacaktır.

Keywords: rehberlik hizmetleri, öğrenci, uzaktan eğitim

Corresponding Author: MELEK AKYAY

DOĞA ELÇİLERİ

BAHAR ALTUĞ, Türkiye, Hatay - ESİN DÖNMEZLER, Türkiye, Mersin
BİRGÜL TÜRKAY, Türkiye, Hatay - NESLİHAN ÇİĞDEM, Türkiye, İstanbul
SEMRA TESELLİ, Türkiye, Muğla - SEMRA ÇÖKELİLER, Türkiye, Muğla
İLKAY TOPRAK, Türkiye, Hatay - GÜLLÜ ELMAS, Türkiye, Mersin

COVID 19 Pandemi sürecinde anaokuluna giden çocuklarda ruh sağlığı, zihin sağlığı ve beden sağlığının önemi iyice ortaya çıkmış, bu konuda eğitimde yenilikçi yöntemleri deneme ihtiyacı duyulmuştur. Bu kapsamda proje ile okul öncesinde doğa ve çevre farkındalığı oluşturmaya çalışılmış ve dört farklı ilde anaokulu düzeyindeki sekiz okulda 142 öğrenci ile uygulanmıştır. Projede hedeflenen amaca ulaşılması erken yaş eğitiminde önemli bir yer tutan çevre ve doğa hakkında bilinçli farkındalık oluşturulması açısından önemli görülmektedir. Proje ile aynı zamanda sosyal ve duygusal gelişim kazanımları, motor gelişim kazanımları, dil gelişimi kazanımları ve bilişsel alan kazanımlarının öğretimi sağlanmıştır. Tüm çalışmalar süresince e-Güvenlik ve telif hakkıyla ilgili konular göz önünde bulundurulmuştur. Ana amaç erken yaş eğitiminde önemli bir yer tutan çevre ve doğa hakkında bilinçli farkındalık oluşturmak, ikincil amaçlar ise; çocukların motor, bilişsel, duygusal ve dil gelişimine katkı sağlamak, aileleri proje sürecine dahil etmek ve sınıfta verimli ve etkili teknoloji kullanmaktır. Proje etkinlikleri süresince proje tabanlı öğrenme yönteminin yanı sıra teknoloji kullanımı ve yaparak yaşayarak öğrenme gibi yenilikçi ve yaratıcı pedagojik yaklaşımlar kullanılmıştır. Ölçme değerlendirme yaparken nitel araştırma yaklaşımı kullanılmış ve veri toplama aracı olarak her etkinlik sonunda tek grup öğretmen ve veliye yönelik anket formları hazırlanmıştır. Ek olarak; proje verileri, gözlem, fotoğraf ve video kayıtları yardımıyla toplanmıştır. Projenin yaygınlaştırılması için bir web sitesi ve sosyal medya hesapları bulunmaktadır. Etkili bir yaygınlaştırma için projenin final etkinliği olarak 2.UPUES 2022 Sempozyumuna başvurulmasına karar verilmiştir. Proje etkinliklerinde çocukların takım çalışması yapma becerilerini geliştirici bireysel ve ekip çalışmaları tasarlanarak çocukların motor, bilişsel, duygusal ve dil gelişimine katkı sağlanmış ve ekip çalışması yapma becerileri artırılmıştır. Beş Duyu farkındalığı etkinliği çocukların çoğunun pandemi sonrası yedikleri şeylerin tadına varamıyor ve hissedemiyor olmasından etkilenilip tasarlanmıştır. Doğa İçin Tişört tasarlama etkinliğinde çocuklarımız hem el kaslarını ve yaratıcılık becerilerini geliştirme hem de bir ürün ortaya çıkarma fırsatı yakalamıştır. Bu etkinliğe aile katılımı da sağlanmış, eğitimin evde devam etmesi nedeni ile kalıcı öğrenme gerçekleşmiştir. Çiçekleri Birleştirelim Etkinliği çocuklara bir yapbozun parçası olma fırsatı vermiş, birlikte çalışma ve ortaya bir ürün çıkarmışlardır. Çocuklarımızın çok küçük olması nedeni ile onların dikkatini çekmek için artırılmış gerçeklik teknolojisi de kullanılmıştır. Etkinliğin amacı, artırılmış gerçeklik teknolojisinin okul öncesi dönemde kullanımını incelemektir. Etkinlik sonrasında yapılan anketler sonucunda artırılmış gerçeklik teknolojisinin okul öncesi dönemde kullanılmasının çocukların ilgi ve dikkatini çektiği, çocuklara gerçeklik hissi yaşattığı, proje içeriğini somutlaştırdığı, bilgiyi renkli ve hareketli sunmasından dolayı çocukların etkinliğe istekli katılmalarını ve etkinliğe odaklanmalarını sağladığını göstermiştir. Çocuklar ile beraber “dinleme ve farkındalık yürüyüşü etkinliği” düzenlenmiş, çocuklar çevrelerinde olup biteni fark etmeleri için teşvik edilmiştir. Sınıf arkadaşları ve öğretmenleri ile birlikte yapılan bu yürüyüş ve yapraklarla resim oluşturma etkinliği, öğrencilere yaparak ve yaşayarak öğrenme fırsatı vermiştir. Projenin uygulanması sonunda proje başlangıcında ulaşılmak istenen okul öncesinde doğa farkındalığı ve teknoloji kullanımı amacına ulaşılma düzeyini belirlemek için anket veri toplama aracı ile elde edilen verilere göre; öğretmenlerin %87.5'i bu projenin mesleki gelişimlerine katkıda bulunduğunu düşünmekte, %75'i ise projenin çocukların doğa farkındalığı becerilerini geliştirdiğini belirtmektedir. Öğretmenlerin %100'ü proje ile aynı zamanda çocukların sosyal ve duygusal gelişim kazanımları, motor gelişim kazanımları, dil gelişimi kazanımları ve bilişsel alan kazanımlarının öğretimine katkı sağladığını belirtmişlerdir.

Keywords: doğa, farkındalık, teknoloji

Corresponding Author: BAHAR ALTUĞ

NO BARRIERS FOR ETWINNERS

DEMET KOÇOĞLU, Türkiye, Balıkesir - ARZU KÖRPEOĞLU, Türkiye, Balıkesir
YUSUF DELİER, Türkiye, Yozgat - GAMZE KAYA, Türkiye, Yozgat - Ş. SEDEF AKTAŞ, Türkiye, İzmir

No Barriers for eTwinners öğrencilerin yabancı dil becerilerini geliştirmeyi ve İngilizce iletişimdeki önyargılarını ortadan kaldırmayı hedefleyen uluslararası bir eTwinning projesidir. Bu proje Türkiye'den 10, İtalya'dan 7, Polonya'dan 3, İsveç'ten 1, Fransa'dan 1, Slovakya'dan 1 olmak üzere toplam 23 öğretmen ve 364 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Ekim 2020 ile Haziran 2021 arasında 12-15 yaş düzeyindeki ortaokul öğrencileriyle yürütülen projenin dili İngilizcedir. Öğrencilerin yabancı dile ilgisini arttırmaya ve 21. yüzyıl becerilerini geliştirmeye odaklanan projenin amaçları arasında öğrencilerin Web 2.0 araçlarını proje tabanlı öğrenme kapsamında kullanması ve hedef dilde ürünler ortaya koyması bulunmaktadır. Bunların yanı sıra, öğrencilerin yaratıcılıklarını geliştirmek, İngilizce dersine ilişkin özgüvenlerini ve motivasyonlarını arttırmak da projenin amaçları arasında yer almaktadır. Bu kapsamda; öğrencilerin eleştirel düşünme, yaratıcı düşünme, problem çözme gibi üst düzey zihinsel becerilerini geliştiren birçok etkinlik gerçekleştirilmiştir. Proje sürecinde öğrenci ve öğretmenlerin tercihleri anketler aracılığıyla alınmış; karar alma, ürün oluşturma, uygulama ve değerlendirme adımları işbirliği içinde yürütülmüştür. Forum alanındaki tartışma başlıklarıyla hem öğrencilerin hem de öğretmenlerin proje alt temaları hakkında görüşleri alınmış, takım çalışmaları yürütülmüş, aktif ve akran destekli öğrenmeyi öne çıkaran ürünler oluşturulmuştur. Projede disiplinlerarası bir yaklaşımla öğrenme fırsatları oluşturulmuş ve bütüncül öğrenme sağlanmıştır. Öğrenciler uluslararası öğrenci takımlarıyla çalışarak Canva, Madmagz, Autorap, Kapwing, StoryJumper gibi Web 2.0 araçlarını kullanmış ve 13 farklı ortak ürün oluşturmuştur. Ayrıca forum alanında ilgi çekici ve güncel başlıklar açılarak öğrencilerin akranlarıyla İngilizce iletişimlerini kuvvetlendirmesi, kültürlerarası farklılıklar hakkında bilgilenmesi, empati kurma becerilerinin gelişmesi sağlanmıştır. Öğrenciler karışık ülke takımlarıyla çalışarak dijital oyun, broşür, e-kitap, şarkı vb. ürünler ortaya koymuştur. Projedeki öğrencilerin iletişimsel yetilerini arttırmak için 19 uluslararası toplantı düzenlenmiştir. Bu toplantılarda öğrenciler kendi ülkelerinin kültürel zenginliklerini tanıtmave farklı ülkelerin kültürlerini öğrenme fırsatlarının yanı sıra yeni arkadaşlar edinme olanağı da elde etmişlerdir. Aylık temaların sonundahazırlanan oyunlaştırma etkinlikleriyle ara değerlendirmeler yapılmıştır. Her bir temada öğrencilerin hazırbulunmuşluk seviyelerini belirlemek için ön anketler ve ilerleme düzeyini görmek için son anketler yapılmıştır. Aylık temaların dışında, çevrim içi güvenlikle ilgili farkındalığı arttırmak ve sorumlu, saygılı, eleştirel ve yaratıcı bir teknoloji kullanımını teşvik etmek için "Güvenli İnternet Günü" etkinlikleri düzenlenmiştir. Ayrıca proje üyelerinin Avrupa kültürü içinde yeni bakış açılarını fark etmelerine yardımcı olan "eTwinning Günü" de proje kapsamında kutlanmıştır. Yürütülen faaliyetlerle öğrencilerin iletişim kurma, işbirliği yapma, yaratıcı düşünme, üretken olmagibi kritik becerilerinin geliştirilmesi sağlanmıştır. Projede uygulanan ön ve son testlerden elde edilen veriler analiz edilmiştir. Analiz sonuçlarına göre projenin ana ve ikincil amaçlarına ulaştığı görülmüştür. Bu sonuçlar forum alanında paylaşılarak katılımcıların değerlendirmeleri alınmıştır. Proje sonunda velilerin görüşleri alınarak veli işbirliği de sağlanmıştır. Proje sürecinde ortaya çıkan ürünler, ortakların zümreleri ve diğer sınıf öğrencileriyle paylaşılmıştır. Yaygınlaştırma etkinlikleri için bloglar, okul internet siteleri, proje sitesi ve sosyal medya hesapları kullanılmıştır. Ayrıca proje, "Balıkesir Çevrimiçi eTwinning Çalıştayı 1-2", "13 İL 1000 eTwiner Çalıştayı" ve "eTwinerlar Projelerini Tanıtıyor" YouTube canlı yayınında tanıtılmıştır. Ayrıca proje sonunda sanal sergi düzenlenmiştir. Bunlara ek olarak proje, 2022-2024 yıllarını kapsayan bir Erasmus+ projesine dönüştürülerek 60 bin Avro ile hibelenirilmişdir. Proje sonu öğretmen anketi sonuçlarına göre öğretmenler projeye dijital ve mesleki yeterliliklerinin arttığını belirtmişlerdir. Proje hem Ulusal hem de Avrupa Kalite Etiketini ödüllendirilmiştir.

Keywords: İngilizce, Önyargı, Web 2.0, eTwinning

Corresponding Author: DEMET KOÇOĞLU

ÇEVRE SORUNLARINA STEM (STEM TO ENVIRONMENTAL PROBLEMS)

EMİNE ŞENAY DOĞANER, Türkiye, Konya - ÖMER GARAN, Türkiye, Eskişehir

2018-2021 yılları arasında uygulanan STEP To STEM (STEM TO ENVIRONMENTAL PROBLEMS) projesi Erasmus+ KA201 Okul Eğitimi için Stratejik Ortaklık başlığı altında desteklenmiştir. Letonya, Türkiye, Romanya, Polonya ve Bulgaristan olmak üzere 5 ülkeden toplamda 20 öğrenci ve 10 öğretmenin katıldığı projenin amacı öğrencilerin çevre sorunlarına STEM eğitim yaklaşımını kullanarak çözüm önerileri geliştirmeleridir. STEM eğitim yaklaşımını kullanan öğrenciler bu disiplinlere ait becerilerini geliştirmelerinin yanında ayrıca problem çözüme, işbirlikçi öğrenme ve eleştirel düşünme gibi 21. yy becerilerini geliştirme olanağına da sahip olmuşlardır. Proje sonunda katılımcı öğrencilerin STEM yaklaşımı ve 21. yy becerileri ile ilgili görüşleri incelenmiştir. Nicel araştırma yönteminin benimsendiği çalışmada fen, teknoloji matematik, mühendislik ve 21. yüzyıl becerileri olmak üzere 5 boyutta hazırlanan anket soruları Google formlar aracılığı ile katılımcı öğrencilere gönderilmiştir. Toplanan veriler içerik analizi yöntemi ile incelenmiştir. Analiz sonucunda elde edilen veriler STEP To STEM projesinden sonra öğrencilerin STEM alanlarına olan ilgilerinin arttığını göstermektedir. Özellikle fen alanına yönelik ilgi diğer alanlara oranla pozitif yönde artmıştır. Ayrıca öğrencilerin farklı ülkelerden akranlarıyla işbirliği içinde çalışma becerilerinin de olumlu yönde etkilendiği verisine ulaşılmıştır. Tüm bu sonuçlar STEP projesinin öğrenciler için olumlu sonuçlar elde ettiğini kanıtlamaktadır. Öte yandan bu sonuçlar ileride yapılacak farklı projelere referans olması açısından değerlidir.

Keywords: STEM,Çevre Sorunları,Erasmus+

Corresponding Author: EMİNE ŞENAY DOĞANER

DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI YALNIZLIĞI TETİKLER Mİ?

MELİKE KAVLAK, Türkiye, Afyon - ALİ İSMET SARILIR, Türkiye, Adana - BÜŞRA TÖNBOL, Türkiye, Uşak

Sosyalleşme ihtiyacı, insanlığın varoluşundan beri yeme, içme gibi temel ihtiyaçlarımızdan biri olmuştur. Ancak teknolojinin insan yaşamının pek çok alanına hâkim olması, iletişim açısından bazı problemleri de beraberinde getirmiştir. Teknolojinin gelişmesiyle telefon, tablet, bilgisayar gibi aletler daha işlevsel hale gelmiştir. Bu gelişme, bireyin sosyalleşme ve eğlence ihtiyacını sanal ortamlardan karşılamaya itmiştir. Bu ihtiyaçları karşılayan kavramlardan biri de dijital oyundur. Her yaşta insanın oynadığı bu oyunlar özellikle lise çağındaki öğrenciler arasında daha yaygın olarak görülmektedir. Ancak dijital oyunlara gereğinden fazla ayrılan zaman lise çağındaki gençlerde birtakım sorunlara yol açmıştır. İlgili araştırmalarda dijitalleşmeyle birlikte yalnızlık düzeylerinin arttığı ifade edilmiştir. Özellikle çok uzun süre dijital oyunla vakit geçirmek, bireyi gerçek dünyadan koparıp sanal dünyaya bağımlı hale getirmektedir. Dolayısıyla bu çalışmada dijital oyun bağımlılığı ile yalnızlık düzeyi arasındaki ilişki saptanmaya çalışılmıştır. TÜBİTAK 2209-A kapsamında yürütülen bu çalışmanın örneklemini 2021-2022 eğitim öğretim yılında Afyonkarahisar Şuhut ilçesinde yer alan lise öğrencileri oluşturmaktadır. Çalışmada nicel araştırma yöntemlerinden ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Veri toplama aracı olarak Yalnızlık Ölçeği UCLA ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği – Çocuk Formu kullanılmıştır. Verilerin analizinde betimleyici istatistiksel analizler, t-testi ve tek yönlü ANOVA kullanılmıştır. Araştırmanın sonunda dijital oyun bağımlılığının kişinin gerçek hayattan uzaklaşmasına, içe kapanmasına ve yalnız hissetmesine sebep olduğunu göstermiştir. Elde edilen bulgular hem literatürdeki boşluğu doldurmaya hizmet edecek hem de konuyla alakalı başka çalışmalara ışık tutacaktır.

Keywords: Bağımlılık, dijital oyun, yalnızlık.

Corresponding Author: MELİKE KAVLAK

“STEM EĞİTİCİ EĞİTİMİ” PROJESİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ

DERYA ACAR BAŞEĞMEZ, TÜRKİYE, ANKARA

Bu araştırmanın amacı, “STEM Eğitici Eğitimi” projesi kapsamında alınan eğitimin etkililiğinin değerlendirilmesidir. STEM Eğitici Eğitimi” projesi Ankara Kalkınma Ajansı tarafından 2021 yılı teknik destek programı 5. dönem başvuruları kapsamında desteklenmiştir. Araştırmanın örneklemini proje kapsamında eğitim alan öğretmenler oluşturmaktadır. Bu çalışmada nicel araştırma yöntemlerinden tek grup ön test-son test deneysel desen kullanılmıştır. Araştırmanın verileri, proje kapsamında eğitim alan öğretmenlere uygulanan ölçekler yoluyla 7-11 Şubat 2022 tarihleri arasında ön test-son test uygulamasıyla toplanacaktır. Öğretmenlerin STEM uygulamalarına ilişkin özyeterlik ve STEM farkındalık puanlarının ön test-son test puanlarının karşılaştırılmasına ilişkin verilerin normal dağılım göstermesi durumunda ilişkili örneklerde t testiyle veriler analiz edilecektir. Verilerin normal bir dağılım göstermemesi durumunda ilişkili örnekler t testinin nonparametrik karşılığı olan Wilcoxon testiyle analiz yapılacaktır. “STEM Eğitici Eğitimi” projesi kapsamında STEM alanına ilişkin öğretmenlerin özyeterlik ve farkındalıklarının artırılması sağlanmıştır.

Keywords: STEM, ÖZYETERLİK, FARKINDALIK

Corresponding Author: DERYA ACAR BAŞEĞMEZ

ENJOYABLE LANGUAGE TEACHING (ELT)

MURAT ÇELİK, Türkiye, Batman - AİTANA SEREROLS, İspanya, Barselona
MARİE-ANGE MARMİLLON, Fransa, Amiens - ANGELIA SUBIN, Romanya, Timişvar
SELÇUK GÜRLEKOĞLU, Türkiye, Manisa - FATİMA BAYRAK, Türkiye, Bursa
EMEL GÜNDOĞAN, Türkiye, Mersin - ASLI CİRİZ, Türkiye, Mersin - ZEYNEP UYSAL, Türkiye, Edirne
HATİCE DİLEK DURAY, Türkiye, Isparta - KEVSER SEVİNÇ, Türkiye, Batman

In this project there were 120 students and the average age of them was 12. There were 12 partners from 5 countries. Our project is a language and culture project based on 4 skills and web 2.0 tools. Our main goal is improving 4 skills in English. We had listening, speaking, reading and writing activities. We carried out activities such as writing short stories, reading poems in mother tongue and English, ELT Radio Podcast Series Quizizz competitions, rebus puzzle studies, preparing online games with web 2.0 tools and a calendar. We created e-magazine, and eBooks with mixed international team meetings. We hold 6 ELT Radio Podcast Series Quizizz Competitions on Zoom. We had ELT Actionbound activity. We evaluated our project with pre and final surveys and videos. This project was student centered. In our project, we had volunteers aged 12-13, open to learning, enthusiastic, excited, responsible and independent students and were constantly active and communicating. During the project, interaction and collaboration among students was at the highest level. In addition, after each early period, brainstorming was done about the goals, results and benefits of the event. Flexible activities were carried out by keeping the imagination of the students in the activities determined monthly. The students were registered on twinspace and they took an active role in the project. Collaborative working method was used at every stage of the project. Both social skills and creativity skills improved. The purpose and objectives of the activity were discussed using the information gathering method before each event. They also improved their social skills by meeting and collaborating with students who are not in their own class. They performed both individually and in group work. The evaluation of the activities was made orally at the end of each activity. Students created digital works by designing logos and posters with web 2.0 tools. Students learned twinspace and introduced themselves in the pages. Students gained cultural awareness as a group work, they improved their social skills by writing joint short stories with different students from all over the world. Our students came together in the Zoom program for the ELT Radio Podcast Series. We hold 6 ELT Radio Podcast Series Quizizz Competitions. Our students introduced themselves in the beginning of each meeting it provided cultural interaction. They prepared online games with different web 2.0 tools. It improved their writing skill. They read poems in mother tongue and English, they prepared rebus puzzle studies and a calendar. They understood the importance of collaborative work. They used Actionbound program for ELT actionbound and told sentences with if clause. We created e-journal and eBooks with mixed international team meetings. In our project, tasks were shared between the project participant teachers, and the road map of the project was prepared. We created mixed international teams under the responsibility of mentors, and students were able to work on project topics and work in collaboration. We used bitmoji web 2.0 tool in our introductions. We used Canva in our logo and poster works. We prepared our digital school boards with linoit. We used many different web 2.0 tools.

Keywords: İngilizce, English, language, dil, yabancı dil, web 2.0, eğlenceli dil öğretimi, etwinning, elt

Corresponding Author: KEVSER SEVİNÇ

ZEKA VE BECERİ OYUNLARI

EMEL YORULMAZ, Türkiye, İstanbul

Özet Zeka ve beceri oyunları ile bir çok alanda çocukların beyni daha yüksek performans gösterebiliyor. Organize olmayı, mantıklı ve doğru karar almayı öğrenebiliyorlar. Kavrama, anlama becerileri hızlanabiliyor. Bazen tek başına, bazen de bir grupta oynanan oyunlar düşünme becerilerini geliştiriyor. Projemizde özellikle pandemi döneminde katılımcı ülkelerdeki öğrencilerin merak ve öğrenme isteklerini canlı tutmak, kavrama, organizasyon, kendini yönetme ve dijital becerilerini geliştirmek amacı ile yola çıkmıştır. Katılımcı ülkeler İtalya, Azerbaycan, Gürcistan ve Türkiye'dir. 13 proje ortağı ve 6-10 yaş grubu 96 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Proje 2020-2021 eğitim öğretim yılında ocak ayı itibariyle başlamış, Mayıs ayı itibariyle sonlandırılmıştır. Pandemi süresince evde kalmak zorunda olan öğrenciler, uzun bir süre uzaktan eğitime devam ederken, interaktif ve uluslararası bir projeye keyifle katılarak, bu zor süreçte zamanlarını ve kendilerini en iyi şekilde organize edebileceklerinin farkına varmışlardır. Öğrenciler evlerinde oyun oynarken öğrenmiş, çeşitli zeka ve beceri oyunlarına katılmış, kendi oyun tasarımlarını oluşturmuşlardır. Projede çeşitli grup etkinlikleri ve yarışmalar da keyifle gerçekleştirilmiştir. Proje sürecinde zeka oyunları uzmanları davet edilerek online webinarlarda öğrenci, öğretmen ve velilerin farkındalık kazanmaları sağlanmıştır. Projenin öğrencilerin bilişsel, duyuşsal ve psikomotor becerilerini geliştirdiği gözlemlenmiştir. Yapılan anket çalışmaları sonucunda projenin çok ilgi gördüğü ve katılımcıların hayal gücünü ve düşünme becerilerini geliştirdiği görülmüştür.

Keywords: Zeka, Beceri, Oyun, eTwinning, İlkokul

Corresponding Author: EMEL YORULMAZ

GÜVENLİ OKUL SAĞLIKLI DÜNYA

AHMET MÜCAHİT BOR, Türkiye, Konya - OLGU YILMAZ, Türkiye, Antalya
AVNİ AKYEL, Türkiye, Sakarya - ZUHAL TARLIĞ, Türkiye, İzmir
SERCAN PINAR, Türkiye, Konya - DÜRDANE ÖCAL, Türkiye, Gaziantep
UĞURAKİF KOÇAK, Türkiye, Sakarya - MELEK ÖNER, Türkiye, Kocaeli
KÜBRA HİLAL ŞAPOĞLU, Türkiye, Sakarya - ÖNDER EĞERCİ, Türkiye, Sakarya

“Güvenli Okul Sağlıklı Dünya” 16-19 yaş grubu lise öğrencilerinin yürüttüğü bir eTwinning projesidir. Türkiye’den 10 farklı okuldan yaklaşık 50 öğrenci ile yürütülen bu projede öğrencilerimizde iş sağlığı ve güvenliği kültürü oluşturma, iş güvenliği ekipmanlarını tanıma ve farklı meslek gruplarında kullanılan kişisel koruyucu ekipmanlarını öğrenmeleri hedeflenmiştir. Yapılan araştırmalar iş kazası sayısının azımsanamayacak düzeylerde olduğunu göstermektedir. Çalışma ve sosyal güvenlik bakanlığının verilerine göre Türkiye de her gün 172 iş kazası meydana gelmekte ve bu kazalarda 4 kişi ölmekte, 6 kişi ise sürekli iş göremez hale gelmektedir. Türkiye iş kazası açısından Avrupa da birinci, Dünyada ise ikinci sıradadır. İş kazalarının önlenmesi, dolayısıyla iş güvenliğinin sağlanması adına atılacak adımların en başında bu konuda eğitilmiş insan sayısını artırmak gelmektedir. Ülkemizde çalışanların iş sağlığı ve güvenliği konusunda yeterince bilgiye sahip olmadıkları ve bu konunun çok önemli olduğu bilinen bir gerçektir. İş sağlığı ve güvenliği kültürünü oluşturma açısından müfredata entegre edilmiş bir eğitim programıyla ilkökul sıralarından başlayarak tüm öğrencilerin bu eğitimi almasının mutlaka gerekli olduğu ortaya çıkmaktadır. Projemiz bu ihtiyaca ışık tutması, öğrencilerde farkındalık oluşturmaya adına alanında önemli bir ihtiyaca cevap vermektedir. Ayrıca proje sürecinde öğrencilerimiz farklı özelliklere sahip web.02 araçlarını etkinliklerde kullanarak hızla gelişen ve çeşitlenen teknolojinin imkânlarından faydalanma, bu araçları tanıma-kullanmalarına fırsatı elde etmişlerdir. Proje dijital araçlar kullanılarak, afiş ve broşürler hazırlanılarak, twinspace’de ortak etkinlikler ve çevrimiçi eğitimlerde bir araya gelerek gerçekleştirilmiştir. Öğrenciler iş sağlığı ve güvenliği konularında bilinçlenirken karma takımlar oluşturarak gerçekleştirdikleri çalışmalarıyla günlük hayatta ve okulda iş güvenliği ile ilgili işbirlikçi ve ortak ürünler oluşturmuşlardır. Farklı kurumlardan iş güvenliği örneklemelerine ve konunun uzmanı insanlar tarafından verilen konferanslara çevrimiçi eğitimle ulaşmışlar, okullarında iş sağlığı ve güvenliği köşesi oluşturmuşlardır. Proje sonunda yapılan anket sonuçları projenin öğrenci-veli-öğretmen iş birliği içinde gerçekleştirildiğini ve etkinliklerin öğrenci beceri ve kazanımlarına olumlu yansıdığını göstermiştir. Ayrıca proje; okul dışı alanlara da hitap eden yönüyle hayat boyu ihtiyaç duyulan bir alana eğitim niteliği taşımaktadır.

Keywords: İş sağlığı ve güvenlik, eğitim, iş kazası

Corresponding Author: AHMET MÜCAHİT BOR

BİYOMİMİKİRİ İLE STEM

ARZU ERÇİN, Türkiye, Konya - AHMET KURNAZ, Türkiye, Konya - CRİSTİNA HRİSCU, Romanya, Ipotești
FİGEN AKTAŞ, Türkiye, Konya - ÖZKAN SEYREK, Türkiye, Konya - KENAN ÖZBUDAK, Türkiye, Konya
YASEMİN SÜNGÜBAZ TOK, Türkiye, Konya - DİDEM KÖSE, Türkiye, Yozgat - IGOR GUTU, Moldova, Drochia
MİHAELA TİRİTELNICU, Romanya, Botoşani - ORHAN KILIÇ, Türkiye, Diyarbakır -
STEFANIA TUDORACHE LOREDANA, Romanya, Botoşani - KATARİNA SABOLİÇ, Hırvatistan, Legrad
LUDMILA GUTU, Moldova, Drochia - MAHMUT YEĞİN, Türkiye, Konya - MAKBULE AZDENİZ, Türkiye, Konya
VALENTİNA SOLOMON, Platon Bacau, Kalay - IVANCA TOMİC, Hırvatistan, Brdovec
EMEL DOĞAN, Türkiye, Ankara - HEDİKE KARAKAŞ ÇELK, Türkiye, Konya - İSMAİL ALKIŞ, Türkiye, Konya

Bu proje öğretim sürecinde hissedilen “doğa ile insanın yetersiz etkileşiminden dolayı doğanın bize sunduğu benzersiz yaratıcılıktan uzak kalma” problemini çözmek amacı ile uygulanmıştır. Bu genel problem çerçevesinde günlük hayat problemlerine çözümler ararken yüzlerini doğaya dönmeleri konusunda farkındalık yaratılması amaçlanmıştır. projede önemli görülmektedir. Proje ile aynı zamanda hayat bilgisi dersi kazanımlarından HB.3.6.1. İnsan yaşamı açısından bitki ve hayvanların önemini kavrar. Matematik dersi kazanımlarından M.3.1.6.1. Bütün, yarım ve çeyrek modellerinin kesir gösterimlerini kullanır. Türkçe dersi kazanımlarından T.3.2.5. Sınıf içindeki tartışma ve konuşmalara katılır.T.3.4.11. Yazdıklarını düzenler.T.3.4.12. Yazdıklarını paylaşır. Fen bilimleri dersi kazanımlarından F.3.3.1.1. Hareket eden varlıkları gözlemler ve hareket özelliklerini ifade eder. F.3.6.1.1. Çevresindeki örnekleri kullanarak varlıkları canlı ve cansız olarak sınıflandırır. Projemiz Türkiye, Romanya, Hırvatistan ve Moldova olmak üzere 4 ülkede, ilkokul düzeyindeki 14 okulda 1,2,3 ve 4. sınıf düzeyinde yaklaşık 400 öğrenci ile uygulanmıştır. 10’u Türkiye’den 7’si Avrupa’dan olmak üzere 17 ortak öğretmen ile çalışmıştır. Projenin uygulanması için ilkokul seviyesi öğrencilerin tercih edilmesi onların doğaya ve doğadaki canlılara olan ilgilerinin, gözlem yeteneklerinin ve yaratıcılıklarının en üst düzeyde olduğu yaş aralığında olmalarından dolayıdır. Projenin uygulanmasından önce öğrencilerde Doğadan İlham Alma Ölçeği ön testi uygulanmıştır. Öğrencilerden biyomimikriden esinlenerek yapılan icatlar, bu icatların mucitleri hakkında araştırma ve bilgi afişleri yapmaları istenmiştir. Başka bir etkinlikte origami ile hareket eden canlılar yaptırılmıştır. Diğer bir etkinlikte öğrencilerden titreşim motoru da kullanarak hareket eden böcek robotlar yapmaları istenmiştir. Projemizde “Avrupa Bilişim Ağı’nda yapılan Science is Wonderful etkinliğinde tüm öğretmenler kendi sınıflarında öğrencileri ile zoom üzerinden Avrupalı bilim insanları birebir görüşmüş ve çalışmalarını hakkında etkileşimli sohbet gerçekleştirme imkanı bulmuşlardır. Codeweek haftasında bilgisayarlı ve bilgisayarsız kodlama etkinlikleri gerçekleştirilmiştir. Okul dışarıda gününde öğrenciler ile doğaya çıkmış canlıları gözlemlene fırsatı sunulmuştur. Uygulamalar sonunda Doğadan İlham Alma Ölçeği son test olarak uygulanmış ve öğrencilerin doğadan ilham almaya ilişkin algılarındaki gelişim izlenmiştir. Doğadan İlham Alma Ölçeğinin alt boyutları olan doğaya karşı ilgi, öğrencilerdeki gelişim izlendiğinde öğrencilerdeki gelişim ön test-son test deney gruplu desen kullanılmıştır. Veriler ilişkili örneklem t testi ile analiz edilmiştir. Buna göre proje ile uygulanan etkinliklerin öğrencilerin doğaya karşı ilgilerinde fark (t:1,25; p:0,00) doğa ile bağ kurma (t:5,064; p:0,000); doğadan korkma (t:4,34; p:0,000)) alt boyutlarında ve doğadan ilham alma toplam puanlarında (t:3,89; p:0,000) istatistiksel olarak anlamlı bir oluşturduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin hem kendi ülkesi hem de Avrupa’daki ortak öğrencilerle etkileşimi hoşgörü, sevgi, saygı becerilerinde olumlu davranışlarından anlaşılmaktadır. Proje sürecinde öğrenciler araştırma faaliyetleri ile bilgileri kendi başlarına öğrenerek öğrenmeyi öğrenme becerilerini geliştirmişlerdir. Öğrencilerden elde edilen dönütler ile öğrencilerin ülkesinin dünya ülkeleri arasındaki yeri ve önemini, ülkemiz düzeyindeki kültürel zenginlikleri, uluslararası düzeyde farklı kültürleri fark ettiği anlaşılmaktadır. Proje süresince öğrenciler pek çok web2.0 araçlarını kullanmışlardır. Projede öğrencilerin gruplar halinde yaptıkları çalışmalardan ortak böcek robot sergisi, proje adının baş harfleri ile kendi sesleriyle İngilizce olarak seslendirdikleri ortak şiir çalışması, yaratıcı biomimikri vb. yaratıcı düşünme materyalleri ortaya koymuşlardır. Proje okul panolarında ve okul web sitelerinde yayınlanarak daha geniş kitlelere ulaşmıştır. Proje sonunda projede görev alan öğretmenlerin dijital gelişmiştir.

Keywords: Biyomimikri,stem,günlük hayat problemi

Corresponding Author: ARZU ERÇİN

ŞİİRLERİM ŞAİRLERİM

AYŞEGÜL KURUMLU, Türkiye, Burdur - TUĞBA TETİK, Türkiye, Burdur
MİNEVVER ESMEK, Türkiye, Ankara - MUAZZEZ HAMMUTOĞLU, Türkiye, Ankara
GÖNÜL ŞENGÜL, Türkiye, Sakarya - MUHAMMET SALMAN, Türkiye, Burdur
ŞENAY ERDOĞAN, Türkiye, Konya - EMİNE ÇİFTÇİ, Türkiye, Ankara
AYŞE DUR, Türkiye, Muğla

Toplumumuzda daha bebekken tanışılan şiir türü ve ülkemizde yetişen değerli şairleri tanıma isteği projenin oluşmasını sağlamıştır. Çocukların hayal dünyasını ve algılarını geliştiren, sanat zevklerini artıran, zengin birikimi olan Türkçenin inceliklerini öğreten şiir türü, bu şiirleri yazan şair hakkında öğrencilerin yeteri kadar bilgi sahibi olmadıkları gözlemlenmiş ve bu sebeple ön teste belirlenen şairler ve onlara ait şiirlerin çeşitli etkinliklerin planlanarak uygulanmasıyla proje süreci tamamlanmış ve hedeflere ulaşılmıştır. Projede hedeflenen amaçlara ulaşılması hem öğrencilerin kendilerini çeşitli beceriler açısından olumlu yönde geliştirmeleri hem de şair ve şiirler hakkındaki bilgilerin çeşitli yöntem ve tekniklerle gelecek kuşaklara aktarılması eğitimin, kültürü, sanatın sürdürülebilirliği açısından önem arz etmektedir. Proje 5 farklı ilden 9 Türk ortağın katılımıyla, 88 öğrencinin dâhil edilmesiyle 8 aylık süreçte gerçekleştirilmiştir. Hayal ve masal dünyasında yaşayan çocuğun içinde saklı tuttuğu yaratıcılığını besleyen, sanata bakış açısını besleyen, anlayış ve etrafına bakış açısını geliştiren, ufkunu açan şiirle ve bu şiirleri yazan şairlerle tanışması daha ileriki yaşlara bırakılmaması gerektiği için 7-11 yaş aralığındaki öğrenciler tercih edilmiştir. Öğretim programında yer alan hayat bilgisi, Türkçe, matematik, müzik, görsel sanatlar, sosyal bilgiler, Bilim ve Sanat Merkezi öğretim programında yer alan byf grubu Türkçe, Teknoloji tasarımı, Bilişim Teknolojileri ve destek eğitimi programında yer alan kazanımların temel alındığı proje öğrenci merkezli etkinlik temelli eğitimle uygulanmış; araştırma, tartışma, buluş, bireysel ve grupla çalışma yöntemleri benimsenmiş; soru-cevap, beyin fırtınası, oyunlaştırma, tasarım, gösterip yapma, sunum teknikleri kullanılmıştır. Proje sürecinde öğrenciler danışman öğretmenler tarafından gözlemlenmiştir. Proje sonunda online olarak anket uygulanmış ve analiz edilmiştir. Anketlere göre öğrencilerin %98,8'i projeye katıldıkları için memnun kalmışlardır; %91,5'i için proje onların sosyal yaşantılarına, %93,9'u için derslerine büyük katkı sağlamıştır. Ülkemizin değerli şahsiyetleri şairleri tanıma olanağı sağladığı; şiir okuma, yazma konusunda olumlu yönde katkı sağladığı; 25 adet web aracı kullandıkları, 6 ortak ürün, 8 işbirlikçi ürün ortaya çıkardıkları, süreç boyunca tüm etkinlikleri zevk alarak yaptıkları; tekrar bu projeye benzer bir projede yer almak istedikleri; yaratıcılığı destekleyen becerileri geliştirdiği, planlama ve araştırma becerilerini geliştirdiği; Türkçe'nin inceliklerini öğrenmelerine fırsat sağladığı sonuçlarına ulaşılmıştır. Yaptıkları sunumlarla öğrencilerin girişimcilik becerileri gelişmiştir. Ülkemizin değerli şahsiyetlerini ve kültürel, sanatsal zenginliklerini fark ettikleri anlaşılmıştır. Tüm bunların sonucunda projenin bilgilendirici, aydınlatıcı, farklı olduğu yönünde dönütler alınmış; amaçlara ulaşılmıştır. Projedeki uygulamalara benzer konularda eTwinning, TÜBİTAK proje fikirleri ortaya çıkmıştır. Proje yapmayan öğrencilerde proje yapma isteği oluşmuş; öğretmenlere bu etkinliklerden yola çıkarak dersleri için yeni etkinlikler tasarlamalarına yardımcı olmuştur. Proje facebook, instagram, blog, eğitimhane, okul web sayfalarında yayınlanarak daha geniş kitlelere ulaşmıştır. Proje sonunda projede görev alan öğretmenlerin tümü ulusal kalite etiketi ile ödüllendirilmişlerdir. Ön test-son test verilerine göre proje öğretmenlerin mesleki gelişiminde yeni öğretim yöntem, teknik ve araçlarını kullanma becerisinin gelişimine katkı sağlamanın yanında pek çok Web 2.0 aracı ile tanışmasına da imkân sağlamıştır. Şairler ve şiirler hakkında yapılan araştırmalar, derlemeler öğretmenlerin dil ve anlatım, Türkçe, edebiyat gibi derslere kaynak oluşturmalarını sağlamıştır. Projenin uygulama sürecinden ve elde edilen sonuçlardan hareketle tüm bu çalışmalar içerisinde değerli şahsiyetler işlendiği için etkinliklerin sınıf ve yaş seviyelerine göre geliştirilerek Kültür ve Miras, Sosyal Bilgiler, Türkçe, Edebiyat, Dil ve Anlatım dersleri öğretim programında yer almaları önerilebilir.

Keywords: Şiir, Etkinlik Temelli, eTwinning, şair

Corresponding Author: AYŞEGÜL KURUMLU

DEĞERLER EĞİTİMİ

SERKAN KAYA, Türkiye, Hatay - NİLGÜN SAVAŞ, Türkiye, Hatay - KÜBRA ERDEM, Türkiye, Hatay
ÖZLEM EFE, Türkiye, Hatay - AYŞE ÖZLEM KEKEÇ, Türkiye, Hatay - BEYHAN SEDEFOĞLU, Türkiye, Hatay
ALİ KOÇ, Türkiye, Hatay

Salgın sonrası, hayatımızın her alanında olduğu gibi, eğitim alanında da hızlı değişimler yaşanmakta, bu değişimlerin başında da değerlerimiz gelmektedir. Bu nedenle, geleneksel değerlerin korunması ve yaygınlaştırılması, eğitimin en önemli çalışma alanlarından biri haline gelmiştir. Bu proje öğretim sürecinde hissedilen “geleneksel kültürel değerleri ve teknolojiyi eğitim sistemi içerisine nasıl yerleştirebiliriz” problemini çözmek amacı ile uygulanmıştır. Bu genel problem çerçevesinde projenin ana amacı; salgın sürecinden sonra öğrencilerin karakterlerini şekillendirecek dört ana değeri (saygı, sevgi, sorumluluk, yardımseverlik) ön plana çıkarmak ve öğretmen ve öğrencilerin teknolojiyi verimli bir şekilde kullanmaya teşvik etmektir. Bu kapsamda proje ile öğrencilere bir amaç doğrultusunda çalışarak topluma katkıda bulunmanın anlam ve önemi vurgulanmak hedeflenmiştir. Proje ile aynı zamanda 6.ve 7. sınıf Sosyal Bilgiler dersi kazanımlarından dayanışma ve yardımseverlik gibi değerlerle eleştirel düşünme ile zaman ve kronolojiyi algılama gibi becerileri edinir, bireyin gelişiminde ve toplumsal birlikteliğin oluşmasında sosyal, kültürel ve tarihî bağların etkisini analiz eder. Teknoloji ve Tasarım dersi kazanımlarından tasarımında kullanacağı yöntem ve teknikleri deneyerek belirler, Tasarımın resmini çizerek açıklar, tasarımın yapım aşamalarını planlar, tasarımı, belirlediği planlamaya bağlı kalarak gerçekleştirir kazanımlarının öğretimi sağlanmaya çalışılmıştır. Proje aynı ilin 2 farklı ilçesinde ortaokul düzeyindeki 3 okulda, 6.ve 7. sınıf düzeyinde 45 öğrenci ile uygulanmıştır. Projenin uygulanmasında 4 farklı etkinlik ve uygulamaları gerçekleştirilmiştir. Projede belirlenen amaçlara ulaşılma düzeyinin belirlenmesinde nitel veri araçları olan odak grup, gözlem ve anket kullanılmıştır. Proje etkinlikleri süresince proje tabanlı öğrenme yönteminin yanı sıra teknoloji kullanımı ve yaparak yaşayarak öğrenme gibi yenilikçi ve yaratıcı pedagojik yaklaşımlar kullanılmıştır. Proje etkinlikleri, öğrencilerin araştırma yapma ve beyin fırtınası yapma becerilerini geliştirici çalışmalar içermiştir. Öğrencilerin yaşlı bireyleri ziyaret etmesi, sevgi ve saygı değerlerini yaşadığı çevrede aktif olarak yaygınlaştırması, karma okul takımlarında gruplar halinde çalışması, hasta çocuklar için bağış toplaması, sokak hayvanlarına mama alınıp barınağa teslim etmesi hem projenin hedeflenen sonuçlarına ulaşılmasını kolaylaştırmış hem de kalıcı öğrenmeleri beraberinde getirmiştir. Proje sonunda öğrencilerin öğretim programının kazanımlarına ulaşma düzeyleri anketler ve gözlem yardımı ile ölçülmüş, öğrencilerin sevgi, saygı, sorumluluk ve yardımseverlik değerleri açısından farkındalıklarının arttığı yapılan ölçüm sonuçlarından anlaşılmıştır. Öğrencilerden elde edilen son anket sonuçları ve gözlem formları değerlendirmesine göre öğrencilerin %88.6’sı projemizde en çok sevdiğiniz uygulama hangisiydi? Sorusuna etkinliklerde aktif olarak yer almak seçeneğini işaretlemiş, bu projenin size olan katkısının ne olduğunu düşünüyorsunuz? Sorusuna ise %78.2 si projede detaylı incelenen değerleri daha önce de bildiğini ama bu proje ile farkına vardığını belirtmiştir. Son öğretmen anketine göre; projede yer alan proje öğretmenlerinin %80’i eğitimde teknoloji kullanmanın öğrenmeyi kolaylaştırdığını ve bundan sonra derslerinde teknolojiden daha çok yararlanmak istediklerini belirtmişlerdir. Öğrencilerin ortaya koyduğu e.kitap, gazete, poster, kelime bulutu, atasözleri kitapçığı gibi ürünler değerlendirildiğinde teknolojiyi yararlı kullanma ve yaratıcı düşünme becerilerinin geliştiği anlaşılmaktadır. Öğrencilerin oluşturdukları ürünler okullarımızda sergilenmiş ve okulun diğer personeline sunularak girişimcilik becerilerini geliştirmeye teşvik edilmişlerdir. Projenin sürecindeki uygulamalardan yeni proje fikirleri ortaya çıkmıştır. Proje sonuçlarının etkili olduğunun ortaya konulmasına bağlı olarak İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü ile işbirliği yapılmıştır. Proje, Arsuz İlçesi ortaokullarında ikinci dönem uygulanmaya başlanacaktır. Her okuldan iki öğrencinin görev aldığı ve bir öğretmen rehberliğinde hazırlanan proje gazetesi ve ortak okul öğretmenlerinin hazırladığı “Değerlerimiz ile İlgili Atasözleri e-Kitabı” proje sonunda elde edilen çıktılardır.

Keywords: değerlerimiz,teknoloji,eğitim,farkındalık

Corresponding Author: SERKAN KAYA

SOS

ARZU KÖRPEOĞLU, Türkiye, Balıkesir - DEMET KOÇOĞLU, Türkiye, Balıkesir

Schoos of Success-SOS, yeni ülkeler ve kültürler tanıma temasında gerçekleştirilmiş uluslararası katılımlı proje ve teknoloji tabanlı öğrenmeyi destekleyen bir eTwinning projesidir. Proje; Türkiye'den 7, Romanya'dan 3, Portekiz'den 1, İtalya'dan 2, Slovakya'dan 1, İspanya'dan 1, Almanya'dan 1, Gürcistan'dan 1 olmak üzere 16 öğretmen ve 286 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Proje dili İngilizcedir. 2020 Eylül ayında başlayan ve 2021 Mayıs ayında biten projenin toplam süresi 9 aydır. Projede 12-15 yaş aralığındaki öğrencilerle çalışılmıştır. Ana amaçlarımız; teknoloji ve proje tabanlı öğrenme yoluyla öğrencilerin İngilizce'deki tüm iletişimsel dil becerilerini geliştirerek, farklı kültürleri ve okulları tanıma ve yeni arkadaşlar edinme fırsatı vermektir. İkincil amaçlarımız, hedef dilde iletişim kurmanın zor olduğu önyargısını kırmak, işbirlikli öğrenme araçlarıyla öğrencilerin dijital yetkinliklerini geliştirmektir. 21. yüzyıl becerilerini geliştirmeye hedefleyen projenin ana temaları olan önemli kişiler, yılbaşı, vahşi hayvanlar, Güvenli İnternet Günü, kutlamalar, maceralı gezi, Dünya gününü öğrenci merkezli etkinliklerle, 30 farklı Web2 araçlarıyla tamamlanmış olup 14 proje ürünü vardır. Projeye öğrenciler, İngilizce dersinde daha başarılı olacaklarını düşündüklerini ve İngilizce iletişim kurmanın ön yargısını aştıklarını, yeni kültürler tanıdıklarını ve yeni web araçları öğrendiklerini belirttiler. Proje ön testi ve son testleri uygulanarak analizleri yapıldı. Her temanın sonunda oyunlaştırmayla ölçme değerlendirme yapıldı. 19 çevrimiçi öğrenci buluşması düzenlendi. Yapılan analiz, test, oyunlar ve toplantılar sayesinde öğrencilerin, yeni ülkeler ve kültürler hakkında bildiklerini ve dil becerilerini geliştirerek ön yargılarının kırıldığı ve dijital yetkinliklerinin artırma hedeflerine ulaştığı görülmüştür. Proje sonunda velilerin projeye ilgili görüşleri de alınarak veli işbirliği de sağlanmıştır. Proje ortaokul İngilizce dersi müfredatıyla tamamen uyumludur. Ayrıca temalarda Sosyal Bilgiler, Müzik, Bilişim Teknolojileri, Görsel Sanatlar derslerinin kazanımları da göz önünde bulundurularak multidisipliner bir şekilde yürütülmüştür. Ayrıca eTwinning günü ve Güvenli internet günü için etkinliklere yer verilmiştir. Öğrenci merkezli öğrenmeyi teşvik ederken aynı zamanda öğrencilerin Yabancı dil okuryazarlığı ve yeterliliği, Bilgi ve İletişim teknolojileri okuryazarlığı ve, Öğrenme yeterliliği geliştirmeye, işbirliği becerilerini, özgüvenlerini, yaratıcılıklarını ve derslere yönelik motivasyonları arttırmaya önem verilmiştir. Projenin tüm temaları ve çevrimiçi toplantılarla diğer ülkeleri ve kültürleri tanıırken aynı zamanda öğrencilerin ülkemizin yerini, önemini ve kültürel zenginliklerini fark etmesi sağlandı. Özellikle 19 çevrimiçi toplantıda öğrenciler, uluslararası düzeyde farklı kültürleri tanıma ve de ülkemizi tanıma ve tanıtmaya olanağını yakalamışlardır. Öğrencilerin web2.0 araçları konusunda farkındalıkları arttı ve Voki, Canva, Postermymwall, Wordart, Chatterpix, Quizlet, Quizizz, Prezi, StoryJumper, Nearpod, Book Creator, Padlet, Kahoot, Google Belgeler, Polljunkie, Tricider, Google Tablolar, Google Forms gibi 18 tanesini araştırarak kullanabilir hale geldiler. Öğrenmeyi öğrenme, sorgulama becerileri, eleştirel düşünme, yaratıcı düşünme etkinlikleriyle elde edilen ürün sayısı 14'tür. Projedeki Slovak ortağımızla projeyi Erasmus+ KA210 projesine dönüştürerek hibeye hak kazanıldı. Böylelikle diğer ortak okullarında bu etkinliklerden yararlanma fırsatı oluştu. Proje süresince öğrencilerin oluşturduğu ürünler sanal sergi ile tanıtıldı. Ürünler, ortakların okulların zümreleriyle paylaşılmış ve okul web siteleri, sosyal medya, blog kullanılarak görünür kılınmıştır. Proje tanıtımı; "Aralık ve Ocak Balıkesir Çevrimiçi eTwinning Çalıştaylarında", "13 il 1000 eTwiner Çalıştayı" ve "eTwinerlar Projelerini Tanıtıyor" Youtube canlı yayınında da yapıldı. Proje başı ve sonundaki anket analizinden; öğretmenlerin bu projede olmaktan, yeni web araçlarını öğrenmekten, işbirliği ve iletişim içinde olmaktan mutlu olduğu sonucuna varıldı. Proje kalite etiketi için tüm başvuran ortaklar hem ulusal hem de Avrupa kalite etiketi almışlardır.

Keywords: İngilizce, Önyargı, Web 2.0, eTwinning, Kültür

Corresponding Author: ARZU KÖRPEOĞLU

ELEŞTİREL DÜŞÜNME BAĞLAMINDA İLKOKULDA NELER OLUYOR?

CELAL BOYRAZ, Türkiye, Bayburt - GAMZE ÇİMEN, Türkiye, Bayburt
AZİME TURAN, Türkiye, Bayburt

Eleştirel düşünme becerisinin öğrenciye erken yaşlardan itibaren kazandırılması ilkökul eğitiminin temel amaçları arasındadır. Öğrenciye eleştirel düşünme becerilerinin kazandırılması konusunda sınıf öğretmenlerinin yeterlik sahibi olması oldukça önemlidir. Öğretmenlerin sınıfta göstermiş olduğu davranışlar ve söylemler öğrencilerin eleştirel düşünme becerisini büyük ölçüde etkilemektedir. Özellikle öğretmenin sınıfta kullandığı dil ve sorduğu soruların niteliği öğrencilerin eleştirel düşünme becerilerini destekleyecek biçimde olmalıdır. Bununla birlikte, öğretim programlarında bu kadar vurgu yapılan eleştirel düşünme becerisinin sınıf içerisinde hangi düzeyde kazandırılmaya çalışıldığı ise bir merak konusudur. Alanyazın incelendiğinde eleştirel düşünme becerileri konusunda katılımcıların görüşlerini alan pek çok araştırma yapılmıştır (Baysal, Çarıkçı ve Yaşar, 2016; Gelen, 2002; Korkmaz, 2009; Özsevgeç ve Altun, 2015; Palavan, Gemalmaz ve Kurtoğlu, 2015; Şengül ve Üstündağ, 2009). Bu araştırmalar genellikle sınıf öğretmenleri, öğretmen adayları ve branş öğretmenleri ile yürütülmüştür. Ancak sınıf öğretmenlerinin eleştirel düşünme konusunda sınıf ortamında neler yaptığı ve eksikliklerinin neden kaynaklandığı konusunda çalışmalar yeterli düzeyde değildir. Öğretmenin öğrenciye eleştirel düşünmeyi öğretme sürecinde nasıl bir yöntem izlediğinin ve bu yöntem doğrultusunda neler yaptığının, eğer eleştirel düşünme becerisini geliştirme konusunda yetersizlikleri varsa neden kaynaklandığının araştırılması öğretmenin bu yetersizliğinin giderilmesi açısından önemli görülmektedir. Bu bağlamda araştırmanın temel amacı sınıf öğretmenlerinin sınıf ortamında eleştirel düşünme becerisi konusunda neler yaptığını ve eğer eleştirel düşünme becerisi kazandırmada yetersizlikleri varsa bu yetersizliklerin nedenlerini ortaya koymaktır. Araştırma nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışmasına göre desenlenmiştir. 2021-2022 eğitim öğretim yılı güz döneminde gerçekleştirilen araştırmada katılımcılar seçilirken amaçlı örnekleme yöntemlerinden biri olan ölçüt örnekleme benimsenmiştir. Bu bağlamda katılımcıların seçilmesinde 4 yıl boyunca aynı sınıfın öğretmenliğini yapmış olma ölçütü olarak kabul edilmiştir. Çalışma Bayburt ilindeki ilkokullarda 4 yıl boyunca aynı sınıfta eğitim veren 9 sınıf öğretmeni ve toplam 195 öğrenciyle sınıf ortamında gerçekleştirilmiştir. Araştırmada öncelikle öğrencilere Doğanay ve Sarı (2012) tarafından geliştirilen Düşünme Dostu Sınıf Ölçeği (DDSÖ) uygulanmıştır. Ardından eleştirel düşünme becerilerinin geliştirilmesi bağlamında yapılandırılmış gözlem formu kullanılmış ve son olarak öğretmenlerle yarı yapılandırılmış görüşme gerçekleştirilmiştir. Ölçekten elde edilen veriler için öncelikle doğrulayıcı faktör analizi (DFA) yapılarak yapı doğrulanmıştır. Ardından SPSS 24.0 paket programı kullanılarak veriler betimlenmiştir. Gözlem ve görüşme formlarından elde edilen veriler ise içerik analizi yapılarak çözümlenmiştir. Araştırma sonucunda öğrenciler, sınıflarında yürütülen öğretimi düşünme dostu oluşu açısından her üç faktörde ve genel olarak iyi düzeyde algılamaktadırlar. Yapılan gözlemler ise sınıfta eleştirel düşünme bağlamında öğretmenlerin istenilen yeterliğe sahip olmadığını göstermektedir. Öğretmenler ile gerçekleştirilen görüşmeler, öğretmenlerin eleştirel düşünme becerilerinin geliştirilmesi konusunda bilgi eksikleri ve farkındalık düzeylerinin düşük olduğu göstermektedir. Araştırma kapsamında ulaşılan sonuçlar alanyazın ile tartışılarak sınıf öğretmenlerinin gelişimlerine yönelik bazı önerilerde bulunulmuştur.

Keywords: eleştirel düşünme, ilkökul, sınıf öğretmeni, durum çalışması

Corresponding Author: CELAL BOYRAZ

OYUN İLE ÖĞRENME

HÜSEYİN VARAN, Türkiye, Konya

İlkokulda görevli bir sınıf öğretmeniyim. Öğrencilerime bazı kazanımları oyun yolu ile kazandırmayı bir öğretim şekli olarak kullanıyorum. Burada sizlerle paylaşacağım oyun Türkçe dersinde “ kelimelerin eş ve zıt anlamlarını fark eder, bulur.” kazanımı ile ilgili bir oyundur. Bu oyunu ben bulmadım. Orjinal hali ile bilinen bir oyun. (domino oyunu) Ben sadece bu oyunu derslere ve kazanımlara uygulamak olmuştur. Bu oyun benim kullandığım şekliyle hiç bir yerde uygulandığını duymadım veya görmedim. 3,5X 7 cm ebatlarında tarafımdan hazırlanan kartların ön yüzleri iki bölümden oluşmaktadır. Tüm kartların arka yüzleri aynı resim veya yazı içermektedir. Kartın ön tarafındaki bölemlerden birinde (15 kelime,zıt anlamlarıyla toplam 30 kelime-yazılıdır.) Diğer bölümde başka bir kelimenin zıt anlamı yer almaktadır. Oyun en az iki kişiyle oynanmaktadır. Oyuna başlarken her oyuncuya belli sayıda (3 veya 5) kart dağıtılır. Diğer kartlar ters çevrili olarak oyun alanına bırakılır. Oyuna başlayan öğrenci kendisine verilen kartlardan herhangi birini oyun alanına bırakarak oyunu başlatır. Yere bırakılan kartın son bölümündeki kelimenin zıt anlamlısı yanına bırakılarak kartlar yan yana sırayla dizilmeye çalışılır. Yerdeki kartta yazılı olan kelimenin zıt anlamlısı elinde bulunmayan sıradaki oyuncu yerde tert şekilde duran kartlardan en üsttekini alarak oyuna devam eder. Hala yerdeki kelimenin zıt anlamlısı kendisinde yoksa sıradaki öğrenci oyuna devam eder. Elindeki kartları önce bitiren öğrenci oyunu kazanır. Yerdeki tüm kartlar bitmesine rağmen kimse elindeki kartları bitirememişse elinde en az kart olan öğrenci oyunu kazanır. OYUN ESNASINDA ÖĞRENCİLER HEM ELİNDEKİ KARTLARIN ZIT ANLAMLARINI, HEM YERE BIRAKILAN KARTLARDA YAZILI KELİMELEİN ZIT ANLAMLARINI TAKİP EDERLER. BU OYUN KELİMELEİN EŞ ANMALLARINI BULMAYA YÖNELİKDE OYNANMAKTADIR.

Keywords: Kelimelerin eş ve zıt anlamlarını fark eder.

Corresponding Author: HÜSEYİN VARAN

RİTMİK SAYMA

HÜSEYİN VARAN, Türkiye, Konya

Etkinliğim ilkokul 1. ve 2. sınıf öğrencilerine yöneliktir. Öğrencilerin etkinlik yolu ile daha çok duyu organını kullanarak ritmik sayma kazanımını edinmelerini sağlamaya çalışıyorum. Etkinliğin amacı “ 2’şer, 3’er ve 4’er ritmik sayma yapar.” kazanımıdır. Etkinliğin malzemesi : 500 ml pet su şişeleri ve kapakları ve mukavva karton Belli sayıdaki su şişesinin kapakları çıkarılır. Şişeler kapaklarına yakın yerlerinden (yaklaşık 5 cm) kesilir. Kesilen şişelerin yukarı kısımları yan yan mukavva kartona sıcak silikon ile yapıştırılır. En fazla 10 adet şişe bu şekilde yapıştırılır. Toplanan şişe kapaklarına 2 şer 20 ye kadar, 3 er 30 kadar ve 4 er 40 kadar sayılar farklı renklerde a4 kağıtlara çıktı alınarak kapakların üzerine yapıştırılır. Kapakların tamamı etkinlik için hazırlanan kutunun içerisine konur. Mukavva karton ve kapakların içinde bulunduğu kutu sınıf içerisinde öğrencilerin her zaman ulaşabilecekleri bir alanda bulundurulur. Öğrenciler boş zamanlarında bu alanda kapakları ritmik şekilde şişelere katarak ritmik sayma becerilerini geliştirirler. hem daha fazla duyu organına hitap etmiş oluruz. hem de problem çözme ve karar verme gibi öğretim yöntemlerini daha fazla kullanmış oluruz.

Keywords: Ritmik sayma

Corresponding Author: HÜSEYİN VARAN

BİLİNÇ VARSA GÜVEN VAR

NİLGÜN BAHAR DEMİRHAN, Türkiye, Mersin - HAYRİYE ASLAN, Türkiye, Mersin
TUĞBA ERDEM AKKOYUN, Türkiye, Adana - IŞIL ERMİŞ DEMİR, Türkiye, Mersin

BİLİNÇ VARSA GÜVEN VAR NİLGÜN BAHAR DEMİRHAN, HAYRİYE ASLAN bahardemirhanokul@gmail.com Teknoloji çağında internet yaşamımızın önemli bir parçasıdır. Online eğitimler, sosyal medya kullanımı gibi internete başvurmadığımız bir alan yok gibidir. Projemiz, çağımızın gereklerinden olan dijital yaşamda internette nasıl güvende kalınır ve internet nasıl bilinçli kullanılır sorularına cevap aradığımız bir projedir. İnternetin pek çok imkan ve tehlikeyi birlikte barındırması sonucunda projeye hem kendimizi hem de çevremizi eğitmek hedeflenmiştir. Projemizle Türk Dili ve Edebiyatı dersi kazanımlarından 18 kazanım; İngilizce dersi kazanımlarından 10 kazanım; Rehberlik dersi kazanımlarından 4 kazanım öğretimi sağlanırken Türk Dili ve Edebiyatı dersinin özel amaçları ve alana özgü becerilerle değerler eğitimi konusunda da kazanımlar öğrencilere katkı sağlamıştır. Projemiz iki farklı ilde 4 ortakla 36 9. sınıf lise öğrencisiyle uygulanmıştır. Projenin uygulanmasında ön anket ve son anket yapılarak veriler toplanmış, değerlendirmeleri yapılmıştır. Proje başında uyguladığımız ön anket sonuçlarında öğrencilerimizin güvenli internet kullanımı konusunda eksik ve yanlış bilgilere sahip olduğu görülmüştür. Gerçekleştirilen etkinliklerde bilinçli internet kullanımının önemi, internet ortamında karşılaşılabilecekleri zorluklarla başa çıkabilme yolları üzerinde durulmuş ve proje sonunda yapılan son ankette projenin beklenen hedeflere ulaştığı görülmüştür. İnterneti bilinçli kullanmak ve internette güvende kalmak hedeflerinin gerçekleştiği öğretmen, öğrenci ve veli değerlendirmelerinde de tespit edilmiştir. Salgın döneminde gerçekleşen projemiz için etkinlik ve toplantılarımız çevrim içi gerçekleşmiştir. Proje amaç ve hedefleri doğrultusunda etkinlikler öğrencilerimizi araştırmaya yöneltmiştir. Öğrenciler tarafından proje amaçları doğrultusunda internette güvende kalma konusunda karşılaşılan zorluklarla nasıl başa çıkılacağı konusunda araştırmalar yapılmıştır. Araştırmalarda www.guvenliweb.com.tr sıklıkla kullanılmıştır. Etkinliklerimiz arasında proje logosu ve posterini hazırlama, slogan oluşturma gibi bireysel çalışmaların yanı sıra ekitap oluşturma ve akrostiş yazma gibi ortak ürünler hazırlanmıştır. Ayrıca online İngilizce gazete hazırlama karışık takım etkinliği ve final ürünü olarak da makalemiz bulunmaktadır. Bireysel etkinliklerin yanı sıra gruplar halinde gerçekleştirdikleri etkinlikler öğrencileri birlikte çalışmaya teşvik etmiştir. İşbirliğine dayalı, teknoloji ve proje tabanlı ile bilgisayar destekli öğrenme temellerine dayalı etkinlikler oluşturulmuştur. Bu etkinliklerde canva, padlet, kahoot, zumpad, storyjumper, linoit, bloggif, Google.doc, blogger, Google forms, bitmoji, chatterpix, postermymwall, blockposter, emojimaker, keamk, Google tablolar, momentcam, photogrid, videocollage, blurphoto gibi farklı web2.0 araçları tercih edilmiştir. Etkinlikler oluşturulurken müfredat entegrasyonuna önem verilmiş, disiplinler arası yaklaşım, değerler eğitimi ve yeterliliklerle ilişkilendirilmiştir. Proje boyunca ortaklarla hareket edilmiş karma etkinliklerde öğrencilerin etkileşim halinde olmasına özen gösterilmiştir. Yapılan etkinliklerde öğrenciler bilimsel araştırmalara yönlendirilmiş öğrenmelerin kalıcı hale gelmesi sağlanmıştır. Öğrenciler proje boyunca işbirliği içinde çalışmanın önemini kavrarırken tek başına yaptığı etkinliklerde yaratıcılıklarını da geliştirme fırsatı bulmuşlardır. Proje, yaygınlaştırma çalışmalarında ise okul web siteleri, sosyal medya ve Mersin eTwinning 2021 dergisinde yer almıştır. Proje ortağı öğretmenlere mesleki gelişiminde yeni öğretim yöntem, teknik ve araçlarını kullanma becerisinin gelişimine katkı sağlamıştır. Projemiz Ulusal Kalite ödülü almıştır. Proje uygulama sürecinde ve sonucunda internetin kullanımı konusunda teorik bilgilerin yanı sıra kendi öğrenmelerini sağlayacak etkinliklerle bilinçli kullanımın kalıcılığının sağlanabildiği görülmüştür.

Keywords: güvenli internet, bilinç, teknoloji, güvenli web

Corresponding Author: NILGÜN BAHAR DEMİRHAN

YAPABİLİRİM

HİLAL ADIGÜZEL, Türkiye, Konya - BERNA KOCAMAN, Türkiye, Konya
ŞADİYE YILMAZ BİLİR, Türkiye, Konya - SEVGİ ÖZGÜN, Türkiye, Konya
YILDIZ RÜŞTÜOĞLU, Türkiye,, Konya - YASEMİN ŞEVİK, Türkiye, Burdur
ÖZGE DURDU GÜNGÖR, Türkiye, Denizli - EMİNE KOÇAK, Türkiye, Konya
İNCİ TURAN, Türkiye, Bursa - SAMİHA JAFAROVA, Azerbaycan, Bakü
IRENA MİLJKOVIĆ, Sırbistan, Belgrad - ROSİTSA HRİSTOVA, Bulgaristan, Sliven
HABİB CHEHİDİ, Tunus, Gabes - ANNA REJEK, Polonya, Krzecin

“Yapabilirim” adlı proje, pandemi yaşayan, tüm dünyada gelişen, değişen ve dijitalleşen sisteme ayak uydurabilen, öğrenci ihtiyacından doğmuş bulunmaktadır. Bu problemden yola çıkarak 21.yy becerileri olarak tanımlanan; temel yaşam becerileri, üretkenlik, sorumluluk, sosyal ve kültürlerarası beceriler, eleştirel düşünme ve yaratıcı düşünme becerileri projenin temelini almıştır. Projenin ana hedefi öğrencilerin yaparak yaşayarak öğrenmesi ve özgüven kazanmasıdır. İkincil amaç dijitalleşen dünyamızda bilgi teknolojilerine yabancı olmayan öğrenciler yetiştirmektir. Yapabilirim projesi;6 ülkede,10 okul,14 öğretmen tarafından 6-10 yaş aralığında yaklaşık 250 öğrenciyle gerçekleştirilmiştir. Proje öncesi ve sonrasında hazırlanan karma sorulardan oluşan Google form anketi online olarak öğrencilere, velilere ve öğretmenlere uygulanmıştır. Her ay bir beceri ve etkinlikleri ile çalışılan projede, her ay bir web2 aracı öğrencilere öğretilmiştir. Bu çalışmalar öğrencilerle grup çalışmaları, problem çözme, akran eğitimi, beyin fırtınası, sergi, deneme yanılma, gösterip yaptırma, altı şapkalı düşünme tekniği, yaratıcı drama yöntem ve teknikleri ile gerçekleştirilmiştir. İlköğretim 1. Kademe; Türkçe dersi kazanımlarından “Yönergeleri kavrar, şiir yazar” kazanımları, Fen Bilimleri dersi kazanımlarından “Günlük yaşamında sıklıkla kullandığı maddeleri saf madde ve karışım şeklinde sınıflandırarak aralarındaki farkları açıklar” kazanımı, Sosyal Bilgiler dersi kazanımlarından “Farklı ülkelere ait kültürel unsurlarla ülkemizin sahip olduğu kültürel unsurları karşılaştırır” kazanımı, Görsel Sanatlar dersi “Farklı materyalleri kullanarak üç boyutlu çalışma yapar” kazanımı, Hayat Bilgisi dersi kazanımlarında “Evde, üzerine düşen görev ve sorumluluklarını fark eder” kazanımı öğretimi sağlanmıştır. Proje başında Google form aracılığı ile yapılan karma anket ile proje sonu yapılan anketlerin karşılaştırmalı analizlerine bakıldığında web2 araçlarını (chatter pix, jigsawplanet ,wordart,toonytool,quizizz,zoom,bitmoji) tanımada öğrencilerde %40, velilerde %24 artış olduğu saptanmıştır. Öğrencilerde yaparak yaşayarak öğrenme hakkında bilgi sahibi olmada %35 artış olduğu saptanmıştır. Anketlerdeki öğrenci ve veli beyanlarına göre ayrıca sınıf içi tutumlarına bakıldığında öğrencilerin özgüvenlerinde artış görülmüştür. Öğrenciler, yapılan öğrenci webinarında ise kendi kültürünü tanıtmış ve kültürlerarası beceri kazanımı altında yaptıkları etkinlikler ile önce kendi ülkesinin sonra diğer ülkelerin kültürlerini ve farklı kültürlere saygı göstermenin gerekliliğini öğrenmişlerdir. Proje boyunca çalışmalar sanal sergide yayınlanmıştır. Eleştirel düşünme becerisi kazandırmak için öğretilen 6 şapkalı düşünme tekniğini tüm derslerde kullanılmıştır. Bu şapkalarla proje değerlendirmesi yapılmıştır. Bu değerlendirme videolarını da içeren bir e book hazırlanmıştır. Yapılan 8 adet iş birliği ve ortak ürünlerle takım çalışmasını öğrenmişlerdir. Ayrıca atıklardan yaptıkları materyallerden yaratıcı düşünme becerilerinin de arttığı görülmektedir. Öğretmen anketine göre öğretmenlerin %100’ünün mesleki gelişimine büyük katkı sağladığı saptanmıştır. Farklı ülkelerden ve farklı okullardan öğretmenler iş birliği yaparak takım çalışmaları yapmış olup ayrıca teknolojik yeterlilik kazanmışlardır. Yaygınlaştırma kapsamında okulların, web sitelerinde, yerel gazetelerde haberler yayınlanmıştır. Kültürlerarası etkileşim konusunda uluslararası fotoğraf sanatçısı ve çocuklarda özgüven gelişimi konusunda klinik psikolog ile herkesin katılımına açık webinarlar düzenlenmiştir. Broşürler sadece eğitim camiası ile değil, tüm halk ile paylaşılmıştır. Sosyal medya hesapları aktif olarak kullanılmıştır .Projeye ait web sitesi ve blog açılmıştır. Projenin gerek müfredatla uyumu gerekse anketler sonucunda talep edilmesinden ötürü halihazırda devamı niteliğinde farklı becerilerle ikincisi yapılmaktadır. Alan yazında soyut şekilde yer alan 21.yy becerilerinin etkinlikler ve teknoloji ile bütünleştirilerek projeye dönüştürülmesi somut veriler ışığında alan uzmanlarına ve öğretmenlere büyük katkı sağlamaktadır.

Keywords: Yaparak yaşayarak öğrenme, 21.yy becerileri,web2 araçları, eleştirel düşünme ,yaratıcı düşünme, kültürlerarası beceriler

Corresponding Author: HİLAL ADIGÜZEL

TOPLAMA İŞLEMİ

HÜSEYİN VARAN, Türkiye, Konya

Etkinliğim ilkokul 2.sınıf matematik dersi” toplama işleminde verilmeyen toplananı bulur.” kazanımına yöneliktir. Kullanılan malzeme : Renkli abeslang çubuklar, ahşap mandallar, mukavva karton, sıvı yapıştırıcı. Abeslang çubuklara toplama işlemleri toplananlardan biri olmayacak şekilde ($15 + \dots = 22$) tahta kalemi ile yazılır. 5 x 5 cm ebatlarında kesilen ve ahşap mandal üzerine yapıştırılan mukavva kartonların üzerine yukarıda boş bırakan kısımların cevapları renkli a4 çıktılar alınarak yapıştırılır. Doğru cevap olan mandallar abeslang ın boş bırakılan yerine tutturularak işlem tamamlanmış olunur. Öğreci bu şekilde toplama veya çıkarma işleminde verilmeyeni zihinsel olarak planlayarak duyu organlarını kullanarak bulmuş olur. Bu etkinlik 30 farklı çubuk ve mandal ile hazırlanır. Mandallar ve çubuklar ayrı ayrı kutularda sınıfın uygun yerinde bulundurulur. İstasyon şeklinde etkinlikler yapılır. Bu etkinliği tamamlayan öğrenci tüm malları çıkartarak yerine bırakır ve sonraki etkinliğe geçer. TOPLAMA İŞLEMİNDE VERİLMEMEYENİ BULMAK kazanımı somutlaştırılarak öğrencilere kazandırılmış olunur.

Keywords: Toplama işlemi

Corresponding Author: HÜSEYİN VARAN

SIRALAMA

HÜSEYİN VARAN, Türkiye, Konya

Etkinliğim İlkokul 2.sınıf matematik dersi “100’den küçük doğal sayılar arasında karşılaştırma ve sıralama yapar.” kazanımı ile ilgilidir. Malzemeler : 1 litrelik süt şişelerinin kapakları ve kapaklarının takıldığı plastik bölümleri (20 adet) mukavva karton, renkli a4 kağıtları, yapıştırıcı. Süt şişelerinin kapakları ve ilgili kısımları çıkarılır ve temizlenir. Mukavva kartona belirli büyüklükte karşılıklı sayılar çıktı alınarak yapıştırılır. Sayıların boş bırakılan ara bölümlerine (30 45) kapakların takıldığı plastik bölümler yapıştırılır. Kapakların üzerine yine çıktısı alınan “ <>= ” sembolleri yapıştırılır. Kapaklar ayrı bir kutuda bulundurulur. Etkinliği yapan öğrenci kutudan uygun sembolü alarak sayıların arasına takar. Böylelikle hem kazanımla ilgili zihinsel süreci tamamlamış olur, hem problem çözme , karar verme gibi öğretim tekniklerini kullanmış olur. Daha fazla duyu organına hitap ederek daha kalıcı öğrenme sağlanmış olunur.

Keywords: sıralama

Corresponding Author: HÜSEYİN VARAN

ERGENLERDE SOSYAL GÖRÜNÜŞ KAYGISININ İLETİŞİM BECERİLERİNE ETKİSİ

HALİME AKARSU, Türkiye, İstanbul - MERVE DEMİRPENÇE, Türkiye, Niğde
MENŞURE ALKIŞ KÜÇÜKAYDIN, Türkiye, Konya

İnsanlar çevrelerine iyi bir izlenim bırakmak için dış görünüşlerine dikkat etmiş, bu konuda yapılan değerlendirmeleri önemsemişlerdir. Ancak bu durumun fazlaca önemsenmesi kaygıya yol açmaktadır. Bireyin diğer insanlar tarafından kendi bedensel özellikleri ile nasıl görüldüğü konusundaki olumsuz değerlendirmeleri hakkında yaşadığı kaygı haline sosyal görünüş kaygısı denilmektedir. Günümüzde fiziksel görünüme dair bu tür kaygılar, kişinin çevresiyle ilişki içinde olmasını ve sosyalleşmesini engelleyen etmenlerden biridir. Gelişim özellikleri itibarıyla incelendiğinde ise ergen bireylerin sosyal görünüş kaygısını daha yoğun yaşadığı ilgili literatürde yer alan bir bilgidir. Dolayısıyla bu çalışmada ergenlerde sosyal görünüş kaygısının iletişim becerileri ile olan ilişkisinin incelenmesi, varsa iletişim becerilerini etkilemede sosyal görünüş kaygısının rolünün araştırılması amaçlanmıştır. TÜBİTAK 2209-A kapsamında yürütülen bu çalışmanın örneklemini 2021-2022 eğitim öğretim yılında İstanbul ve Niğde illerinde öğrenim gören olan lise öğrencileri oluşturmaktadır. Çalışmada nicel tarama yöntemlerinden ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Veri toplama aracı olarak kişisel bilgi formu, sosyal görünüş kaygısı ölçeği ve iletişim becerileri envanteri kullanılmıştır. Verilerin analizinde betimleyici istatistiksel analizler, t-testi ve tek yönlü ANOVA kullanılmıştır. Araştırmanın sonucunda sosyal görünüş kaygı düzeyi arttıkça iletişim becerilerinin olumsuz etkilendiği görülmüştür. Çalışmadan elde edilen sonuçlar hem başka projeler için öneri niteliğinde yeni çalışma konuları imkanı sunacak hem de ilgili literatüre katkı sağlayacaktır.

Keywords: Ergenler, iletişim becerileri, sosyal görünüş kaygısı

Corresponding Author: HALİME AKARSU

EKONOMİNİN MİNİK KAHRAMANLARI

TUĞÇE EKİCİ, Türkiye, Eskişehir

Değişen dünyada bireylerin ihtiyaç duyacağı en önemli becerilerden birisi de finansal okuryazarlık becerisidir. Son dönemde finansal okuryazarlık öğretiminin, eğitim programlarına entegre edilmesine ilişkin güçlü bir ilginin varlığı dikkat çekse de; söz konusu ilgi daha çok genç yetişkinlere odaklanmış; bu süreçte özellikle ilkökul seviyesine ilişkin birtakım eksiklerin var olduğu görülmüştür. Bu bağlamda proje; öğrencilerin ilgi, ihtiyaç ve özelliklerini dikkate alarak finansal okuryazarlık, üretkenlik ve sorumluluk gibi 21. yüzyıl becerilerinin gelişimini sağlayan, disiplinler arası yaklaşım ve zengin etkinlik örnekleri ile finansal okuryazarlık öğretiminin ilkökul öğretim programlarına entegrasyonuna ve alan yazına katkı sunan öğrenci merkezli bir projedir. Proje; istek, ihtiyaç, tasarruf, sürdürülebilir kalkınma hedefleri gibi ilkökul düzeyi için soyut kalan finansal tutum ve becerileri öğrencilere somut ve ilgi çekici etkinlikler yoluyla anlatmayı, yeni eğitimsel yaklaşımları işe koşarak kalıcı öğrenmeyi sağlamayı, finansal okuryazarlık öğretimine ilişkin tüm paydaşlarda farkındalık yaratmayı amaçlamaktadır. Ayrıca; 10 Türk, 3 yabancı ortak ile yürütülen proje, farklı ülkelerdeki finansal okuryazarlık uygulamalarına ilişkin işbirlikçi bakış açısı oluşturmaya katkı sağlamaktadır. Projede; araştırma-inceleme yoluyla öğrenme, proje ve web tabanlı öğrenme, iş birliğine dayalı öğrenme, drama, sanat terapi, web 2.0 gibi yeni öğretim yaklaşımları uygulanmıştır. Bu yaklaşımlar, farklı derslerle ilişkilendirilerek disiplinler arası öğrenme sağlanmıştır. Yerli Malı, Ekonomiye Katkı Sağlayan Meslekler, ortak öykü etkinlikleri ile finansal tutum, kendini ifade etme, rol yapma, iş birliği, araştırma, yaratıcı düşünme becerileri; öz farkındalık, bilgi okuryazarlığı yeterlilikleri; ana dilde ve yabancı dillerde iletişim, kültürel farkındalık ve ifade yetkinlikleri bütünleştirilmiştir. İstek-İhtiyaç Ağacım, Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri, Akıllı Kumbaram, Su, Gıda Tasarrufu, Geri Dönüşüm, ortak sanat etkinlikleri ile araştırma, eleştirel ve yenilikçi düşünme, çevre okuryazarlığı, iş birliği, gözlem, girişimcilik, finansal okuryazarlık, el-göz koordinasyonu, estetik duyarlılık becerileri; öğrenmeyi öğrenme, bilgi okuryazarlığı, sanat yeterlilikleri; sosyal katılım ve vatandaşlık yetkinlikleri bütünleştirilmiştir. Enerji Tasarrufu, Paralarımız ve Çocuk Hakları etkinlikleri ile araştırma, finansal bilgi, empati, çevre okuryazarlığı, dijital okuryazarlık, mantıksal-matematiksel düşünme becerileri; dijital ve sosyal yetkinlikler harmanlanmıştır. Projede öğretmenler ve öğrenciler tarafından bilgisayar, akıllı telefon ve web 2.0 araçları etkin bir biçimde kullanılmış, çevrim içi güvenlik kurallarına uyulmuştur. Projeye başlamadan önce ve proje sonunda öğretmen, öğrenci ve veli değerlendirme anketleri yapılmıştır. Anket sonuçları analiz edilmiş, sonuç raporları hazırlanmıştır. Anket sonuçlarına göre öğretmenler; proje hedeflerinin gerçekleştirilebilir olduğunu; proje içeriğinin öğrencilerin seviyesine uygun, ilgi çekici olduğunu, finansal okuryazarlık konusunda öğretmenlerde ve öğrencilerde farkındalık yarattığını belirtmişlerdir. Proje ortaklarının iş birliği içerisinde çalıştığını dile getiren öğretmenler, projede yeterli sayıda web 2.0 araçlarının kullanıldığını düşünmektedir. Anket sonuçlarına göre veliler; proje konusunun önemli olduğunu, projede yer alan etkinliklerin çocuklarının akademik, duygusal, sosyal gelişimini, finansal okuryazarlık ve yabancı dil becerilerini geliştirdiğini, tasarruf bilinci kazandırdığını ifade etmişlerdir. Projenin uzaktan eğitim ile devam etmesi sayesinde çocuklarıyla evde keyifli ve kaliteli zaman geçirdiklerini belirtmişlerdir. Anket sonuçlarına göre öğrenciler; proje konusunu öğretici bulduklarını, projedeki etkinliklerden keyif aldıklarını ifade etmişlerdir. Projede yer almaktan mutluluk duyduğunu belirten öğrenciler, başka projelerde de yer almak istediklerini dile getirmişlerdir. Proje sonunda ortak ürünler ve öğrenci proje etkinliklerinden oluşan sanal bir sergi hazırlanmış, tüm paydaşların erişimine açılmıştır. Eylül ayında başlayan proje Mayıs ayında sona ermiştir.

Keywords: Finansal Okuryazarlık, Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri, Girişimcilik, Tasarruf Bilinci, disiplinler arası öğrenme, Web 2.0

Corresponding Author: TUĞÇE EKİCİ

İLKOKUL ÖĞRENCİLERİNİN DOĞA ALGISI GELİŞİM DÜZEYLERİNİN İNCELENMESİ (WHISPERER OF TREES)

AYŞE ERKAYA, Türkiye, Manisa - CANAN ŞENTÜRK BARIŞIK, Türkiye, Konya
AHMET KURNAZ, Türkiye, Konya - İBRAHİM ASLAN, Türkiye, Osmaniye
YASEMİN GÜVEN BAŞER, Türkiye, Çorum - SALİH YENİSU, Türkiye, Elazığ
ASLI AKKAYA, Türkiye, İstanbul - FATMA GÖZEL, Türkiye, İstanbul
MÜZEYYEN DURGUN, Türkiye, Antalya - BERNA KOCAMAN, Türkiye, Konya
İRİNA ALDEA, Romanya, Bükreş - SEVDA NİFTALİYEVA, Azerbaycan, Abşeron

İLKOKUL ÖĞRENCİLERİNİN DOĞA ALGISI GELİŞİM DÜZEYLERİNİN İNCELENMESİ (Whisperer of Trees) Ayşe ERKAYA, Canan ŞENTÜRK BARIŞIK, Ahmet KURNAZ, İbrahim ASLAN, Yasemin GÜVEN BAŞER, Salih YENİSU, Aslı AKKAYA, Fatma GÖZEL, Müzeyyen DURGUN, Berna KOCAMAN, Irina ALDEA, Sevda NİFTALİYEVA ayseerkaya26@gmail.com Bu çalışmanın amacı “Whisperer of Trees” eTwinning projesinde uygulanan etkinlikler bazında öğrencilerin doğa algısının gelişim düzeyini belirlemektir. Araştırma, nicel araştırma yöntemlerinden tek grup ön test- son test karşılaştırmalı yarı deneysel desen olarak tasarlanmıştır. Proje etkinlikleri çapraz müfredat entegrasyonuna uygun şekilde disiplinlerarası, otantik ve kültürel bir yaklaşımla hazırlanmıştır. Proje etkinlikleriyle Hayat Bilgisi: ‘Doğa ve çevreyi koruma konusunda sorumluluk alır.’; Fen Bilimleri: ‘Doğal çevrenin canlılar için öneminin farkına varır.’; Görsel Sanatlar: ‘Görsel sanat çalışmasında ölçü ve oran-orantıya göre objeleri yerleştirir.’; Sosyal Bilgiler: ‘Türkiye’nin temel fiziki coğrafya özelliklerinden yer şekillerini, iklim özelliklerini ve bitki örtüsünü ilgili haritalar üzerinde inceler.’; Beden Eğitimi ve Oyun: ‘İki ve daha fazla hareket becerisini içeren basit kurallı oyunlar oynar.’; Türkçe: ‘Hikaye edici metin ve şiir yazar.’; Matematik: ‘Elde ettiği veriyi sunmak amacıyla farklı gösterimler kullanır.’ kazanımlarının öğretimi sağlanmıştır. Proje, 2021-2022 eğitim öğretim yılının ilk döneminde Türkiye’de yedi bölgeyi temsilen Adıyaman, Antalya, Çorum, Elazığ, İstanbul, Konya, Manisa, Osmaniye illerinden on katılımcı, Azerbaycan’dan ve Romanya’dan birer katılımcı ile toplam on iki öğretmen öncülüğünde ilkokullar düzeyinde, il, ilçe ve köy gibi farklı kesimlerde uygulanmıştır. Projede çekirdekten ağaca fidan yetiştirme, ağaç ürünlerinden kapı süsü tasarlama, ağaç ve doğanın önemini anlatan deneyler, amatör doğa fotoğrafçılığı, TEMA ekolojik okuryazarlık söyleşi gerçekleştirilmiştir. Projede ilginç ağaçlar araştırması/sunumu, Türkiye ağaç haritası ve Dünya bitki örtüsü haritası oluşturma, web2.0 araçlarıyla ağaç tasarımı ortak ürünleri oluşturulmuştur. Ayrıca proje sonunda tüm öğretmen ve öğrencilerin katılımlarıyla ağaç ve doğaya sevgi temalı özgün bir hikaye-şiir kitabı oluşturulmuştur. Okul web siteleri ve yerel basında proje haberleri yer almış, zümre sınıflardan bazıları da proje etkinliklerini uygulamıştır. Proje sonucunda doğaya saygı ve sevgiyi temel edinmiş binlerce yıldır Türk kültürel yaşantı biçiminin öğelerini oluşturan unsurların kullanılmasıyla ağaç ve doğaya sevgi/saygının, tümevarım metoduyla evrensel bir değer olarak aşılanabileceği görülmüştür. Bunun yanında projede uygulanan etkinliklerle öğrencilerin temel ekolojik okuryazarlık bilgi ve becerilerini yaş grubuna uygun ölçüde kazandıkları; note.ly, drawchat, toonytool web2.0 araçlarını kullanabildikleri belirlenmiştir. Öğretmenlerin ekolojik ve teknolojik okuryazarlıklarının geliştiği gözlemlenmiştir. Ön test- son test şeklinde öğretmenlerin uygulamalarına yönelik projede uygulanan etkinlikler bazında 15 maddelik ‘Doğa Algısı Gelişim Düzeyi Başarı Testi’, proje hedeflerine ulaşma düzeyini belirlemek amacıyla geliştirilmiştir. Bu test, Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi ile analiz edilerek proje başlangıcı ve bitişi arasında anlamlı farklılık elde edilmiştir. 15 madde üzerinden elde edilen toplam puan bağlamındaki analiz sonuçlarına göre ($z=-11,471$; $p \leq .001$) son test puan ortalaması (13,96) ön test puan ortalamasından (1,64) daha yüksektir. Proje sonunda ayrıca Erkaya, Kurnaz ve Şentürk Barışık (2021)’in geliştirmiş olduğu ‘Çocuklarda Doğa Algısı Ölçeği’ 55 kişilik çalışma ve 55 kişilik kontrol grubuna uygulanmıştır. Mann Whitney U testi sonucuna göre anlamlı farklılık elde edilmiştir ($U = 871,50$; $p \leq .001$). Çalışma grubunun puan ortalaması (69,29) kontrol grubu puan ortalamasından (58,31) daha yüksektir. Sonuçlar kapsamında kültürel öğelerle desteklenen ekolojik okuryazarlık öğretiminin, daha kapsamlı ve uzun süreçlere yayılmış şekilde uygulanması önerilebilir. Anahtar Sözcükler: Doğa algısı, doğa sevgisi, ekolojik okuryazarlık, yarı deneysel desen.

Keywords: Doğa algısı, doğa sevgisi, ekolojik okuryazarlık, yarı deneysel desen.

Corresponding Author: AYŞE ERKAYA

TEACHING MUSIC WITH CLIL

TUĞÇE EKİCİ, Türkiye, Eskişehir - DUYGU HAMLI, Türkiye, Çankırı

İçerik ve Dil Entegre Öğrenme (CLIL), yaşam boyu öğrenme ve yeni bir dil edinimi için temel yeterlilikleri geliştiren değerli bir yöntemdir. Bu bağlamda proje; yabancı dil eğitimi ile değişik disiplinlerin işbirliği içinde ele alındığı CLIL yöntemini işe koşarak Müzik dersine ait kazanımlar başta olmak üzere diğer derslere ait kazanımları İngilizce dersine ait kazanımlarla ilişkilendirmektedir. Kendini müzik yoluyla ifade edebilme, bireysel veya toplu müzik yapabilme, müzik-beden uyumunu sağlayabilme ve etkin bir müzik üreticisi olabilme becerilerini günlük İngilizce durumlarından ve ifadelerinden oluşan yapılarla bütünleştiren bu sayede öğrencilerin yabancı dil becerilerinin gelişimine katkı sağlayan öğrenci merkezli bir projedir. Bu sayede disiplinler arası öğrenmeyi ve öğrencilerimizin yabancı dil hâkimiyeti kazanmalarını amaçladık. Eylül'de başlayıp Ocak'ta sona eren proje; 9 Türk, 6 yabancı ortak ile yürütülmüştür. Projede; bazı derslere ait içeriklerin İngilizce derslerine entegre edilerek işlenmesini ön gören ve yeni bir dil öğrenme yaklaşımı olan CLIL yöntemi ile proje tabanlı ve iş birliğine dayalı öğrenme, orff, web 2.0 ve sanat terapi gibi yeni eğitimsel yaklaşımları uygulanmıştır. Bu yaklaşımları farklı derslerle ilişkilendirilerek disiplinler arası öğrenme sağlanmıştır. CLIL yöntemi ve orff yaklaşımı ile Müzik dersine ait beden perküsyonu, ritim ve şarkı içerikleri ile İngilizce vücudun bölümleri, renkler, sayılar ve hava durumu ifadeleriyle bütünleştirilmiş, akran ve oyun temelli öğrenme yaklaşımı harmanlanmıştır. Çocukların duygularını sanat yoluyla dışa vurmasını sağlayan sanat terapi yaklaşımıyla iş birliğine dayalı ve yaratıcı öğrenme yaklaşımları harmanlanmış, serbest boyama ve atık malzeme tasarımı teknikleri kullanılarak hava durumu kartları hazırlanmış, orff etkinliklerinde kullanılmak üzere çeşitli ritim aletleri yapılmıştır. Ritim- Parts of the Body ve Orff- Numbers etkinlikleri ile büyük-küçük kas gelişimi, beden koordinasyonu, dikkat, ritmik algı, müzik yetisi, kendini müzik yoluyla ifade edebilme, ortak hareket edebilme becerileri, yabancı dil, Beden Eğitimi ve Spor yeterlilikleri bütünleştirilmiştir. Sanat terapi yaklaşımıyla el-göz koordinasyonu, hayal gücünü kullanma, üç boyutlu, yaratıcı düşünme, estetik duyarlılık becerileri ve sanat yeterlilikleri bütünleştirilmiştir. Web 2.0 araçlarıyla mantıksal-matematiksel düşünme becerileri, bilim/teknoloji okuryazarlığı; öğrenci takımları akrostiş çalışması ile sanat yeterlilikleri ve yabancı dilde iletişim becerileri harmanlanmıştır. Ortak şarkı ürünü (Rap-Healthy Food) ile öğrenme ve sanat yeterlilikleri, kendini müzik yoluyla ifade edebilme, bireysel veya toplu müzik yapabilme, müzik-beden uyumunu sağlayabilme ve etkin bir müzik üreticisi olabilme, yabancı dilde iletişim becerileri entegre edilmiştir. Öğrenciler ve öğretmenler için ekim ayında ritim eğitmeninin; kasım ayında orff eğitmeninin katıldığı çevrim içi eğitimler düzenlenmiştir. Projeye başlamadan önce ve proje sonunda öğretmen, öğrenci ve veli değerlendirme anketleri yapılmıştır. Anket sonuçlarına göre öğretmenler; proje hedeflerinin gerçekleştirilebilir olduğunu; proje içeriğinin öğrencilerin seviyesine uygun ve ilgi çekici olduğunu, yabancı dil edinimi konusunda öğretmenlerde ve öğrencilerde farkındalık oluşturduğunu belirtmişlerdir. Anket sonuçlarına göre veliler; projede yer alan etkinliklerin çocuklarının akademik, duygusal, bedensel, sosyal gelişimi ile yabancı dil ve müzik kültürü becerilerini geliştirdiğini ifade etmişlerdir. Projede kullanılan web 2.0 araçları sayesinde çocuklarının teknolojiyi etkin bir biçimde kullandıklarını, bundan sonra da eTwinning projelerinde yer almasını istediklerini belirtmişlerdir. Anket sonuçlarına göre öğrenciler; proje konusunu öğretici bulduklarını, projedeki etkinliklerden keyif aldıklarını ifade etmişlerdir. Projede yer almaktan mutluluk duyduğunu belirten öğrencilerimiz, başka projelerde de yer almak istediklerini dile getirmişlerdir. Proje sonunda öğrenci proje etkinliklerinden oluşan sanal bir sergi hazırlanmış, tüm paydaşların erişimine açılmıştır.

Keywords: İçerik ve Dil Entegre Öğrenme, CLIL, Müzik, Disiplinler arası öğrenme, Yabancı Dil Öğretimi

Corresponding Author: TUĞÇE EKİCİ

ZEKA VE BECERİ OYUNLARI

EMEL YORULMAZ, Türkiye, İstanbul

Özet Projemizde ana amacımız öğrencilerimizin çeşitli zeka ve beceri oyunlarını öğrenmeleri, oyun tasarımları ve zeka gelişimine faydalı olacak eğlenceli beceriler geliştirmektir. Projemiz, 2020- 2021 öğretim yılı, pandemi döneminde büyük bir bölümü online eğitim olarak devam eden ocak-haziran aylarında arasında, 10 Türk, 1 Azerbaycan, 1 Gürcistan ve 1 İtalyan ortak ile gerçekleştirdiğimiz uluslararası bir projedir. Projemizi 6-10 yaş gurubu 96 öğrenci ile gerçekleştirdik. Müfredatla eşleştirdiğimiz kazanımlarımız etrafında çalışarak belirlediğimiz hedeflerimize ulaştık. Pandemi süresince evde kalmak zorunda olan öğrenciler, uzaktan eğitime devam ederken, interaktif ve uluslararası bir projeye keyifle katılarak, bu zor süreçte zamanlarını ve kendilerini en iyi şekilde organize edebileceklerinin farkına varmışlardır. Proje süresince öğrenciler aktif çalışmışlar ve öğrendiklerini ve geliştirdikleri becerilerini dijital alanda ifade etmişlerdir. Bu süreçte çalışmalar multidisipliner bir yaklaşımla koordine edilmiş ve öğrenciler özgün çalışmalar meydana getirmişlerdir. Web 2.0 araçlarını doğru bir şekilde kullanmayı, hızlı ve doğru düşünmeyi öğrenmişler, proje öğrencilerin özgüvenlerinin gelişmesine katkıda bulunmuştur. Aileleri ile de kaliteli vakit geçirmişler ve anket değerlendirme sonuçlarına göre projemiz öğrencilerimiz, öğretmenlerimiz ayrıca velilerimiz için çok verimli olmuştur. Öğrenciler maddi olarak zorlanmadan ve geri dönüştürerek zeka oyunlarına ulaşabilmişlerdir. Projemizde bu oyunlar dışında zeka gelişimlerine faydalı olacak kağıt-kalem oyunları, eğlenceli beceriler, farklı yaratıcı etkinlikler ve yarışmalara da yer verilmiştir. Proje sürecinde zeka oyunu uzmanları davet edilerek online webinarlarda öğrenci, öğretmen ve velilerin farkındalık kazanmaları sağlanmıştır. Projenin öğrencilerin bilişsel, duyuşsal ve psikomotor becerilerini geliştirdiği gözlemlenmiştir.

Keywords: Zeka, Beceri, Oyun, eTwinning, İlkokul

Corresponding Author: EMEL YORULMAZ

THE STATE OF 21ST CENTURY SKILLS IN ETWINNING PROJECT “POETRY IN LANGUAGE LEARNING”: A CASE STUDY

AYŞE DAĞ GÜLCAN, Türkiye, Sakarya - NEVİN AVCI, Türkiye, Sakarya

As a single case study design, this study aims to explore the impact of the eTwinning project of “Poetry in Language Learning” (PILL) on students’ developing 21st century skills in an English course in the context of an Anatolian high school in Sakarya/Turkey. In this respect Partnership for 21st century skills (P21) was used as a framework. The participants were 15 (n=15) 11th grade students sampled through typical case and convenient sampling methods. Semi-structured interview schedules, observation schedules and review of documents were utilized as data collection instruments. The data were analysed through open coding and systematic content analysis. In order to achieve the purpose of the research, the research questions answered were as follows: 1) Based on student experiences, which 21st century skills of students seem to have come forefront? (learning and innovation skills; information, media and technology skills; life and career skills), 2) From the perspective of students how did taking part in this project contribute to their lives? (personal, professional/career), 3) How were emerging problems/difficulties/handicaps dealt with during the project? Results Firstly, the patterns in the analysis revealed that the students’ motivation laying underneath taking part in the project and the type of tasks they were involved to a good extent pinpointed the skills developed or enhanced during the project. For instance, providing that the student aimed to develop her/his language skills, learning and innovation skills emerged to be more emphasized compared to life and career skills. If the students were involved more in technical kinds of tasks such as preparing a video, organization of digital content, then, information, media and technology skills were more apparent and underlined. Secondly, according to students’ perspective the project contributed to students’ both personal and professional lives. However, students’ felt needs, individual decisions made during the project (to invest more-less time/ putting extra-less effort), and incentives such as certification, quality labels to be given played a crucial role in the identification of the contribution area for almost all students. Finally, it was seen that except for the visible problems which were skillfully handled by the project teachers, the unforeseen problems/handicaps among students were taken over through peer to peer assistance, peer to peer feedback, peer tutoring, explanation and self-reflection. Limitations and Implications This study is limited to this specific context, project and students. Yet, the study yielded results that can enhance the literature in terms of 21st century skills through an eTwinning project conducted in an English course in the context of a high school. Besides, as the world is going through Covid19 pandemic in 2022, alternative platforms of teaching and learning have been being debated and solutions are looked for to respond to the varied problems in education. In this respect the results of the study would help practitioners find new solutions to teaching and learning problems. Also, practically, by its results this research may present evidence related to how to incorporate and exploit 21st century skills in the classrooms.

Keywords: 21st century skills, eTwinning, secondary education, multicultural literature, foreign language education

Corresponding Author: AYŞE DAĞ GÜLCAN

WORLD OF LIVINGS

SEDA ÖZBEK, Türkiye, Ankara - ÖZLEM YILDIRIM ÖZ, Türkiye, İzmir
ZEKİYE ALKAN BAŞKAN, Türkiye, Kayseri - ELNARA ABDULLAYEVA, Azerbaycan, Bakü
GAMZE KİRAZ, Türkiye, Çorum - EVRİM KARACA, Türkiye, İzmir

World of Livings, uluslararası eTwinning projesi kapsamında olup Türkiye ile Azerbaycan proje ortakları ile gerçekleştirilmiştir. Projemizde, MEB müfredatında yer alan ‘Canlılar Dünyası’ ünitesi ile ilgili öğrencilerimizin araştırmaları ve çeşitli web 2.0 araçlarını kullanmalarıyla çalışmalarını teşvik edilmiştir. Bunun yanında; Sıfır Atık Mavi Sözü, Geleceğe Nefes fidan dikim ve sahiplenme etkinliği, Dünya İklim Günü çalışmalarında yer almaları sağlanmıştır. Proje yaş aralığımız 12-15’tir. Projenin dili Türkçe ve İngilizce’dir. Proje, 6 proje ortağı ile gerçekleştirilmiştir. 2020 & 2021 Eğitim-Öğretim yılı nisan ayı itibariyle başlamış mayıs ayı itibariyle sonlandırılmış olup çalışma süresi iki aydır. Proje etkinlikleri müfredata entegre edilmiş olup, öğrencilerimizin canlılar ve çevre hakkında kazanımları elde etmeleri, Web 2.0 araçlarını öğrenerek kullanmaları, grup çalışması ve öğrenciler arası iş birliğinin teşvik edilmesi, güvenli internet kullanımını öğrenmeleri amaçlanarak gerçekleştirilmiştir.

Keywords: eTwinning,biyoloji,canlılar dünyası,fen bilimleri, web 2.0 araçları

Corresponding Author: SEDA ÖZBEK

ZEKA OYUNLARI PROGRAMININ OKUL ÖNCESİ EĞİTİME DEVAM EDEN 60-72 AYLIK ÇOCUKLARIN DİKKAT BECERİLERİNE ETKİSİNİN İNCELENMESİ

YASEMİN YÜZBAŞIOĞLU, Türkiye, Konya - ÖZDEN KUŞÇU, Türkiye, Konya
YAĞMUR KUŞÇU, Türkiye, Konya

Bu araştırma, Hayat Boyu Öğrenme Genel Müdürlüğünün hazırladığı Zekâ Oyunları Okul Öncesi Programının 60-72 aylık çocukların dikkat becerilerine etkisini incelemek amacıyla yapılmıştır. Araştırmada yarı deneysel modellerden olan ön test son test kontrol gruplu model kullanılmıştır. Bu araştırmanın çalışma grubunda yer alan deney ve kontrol grubunu oluşturan çocuklar Milli Eğitim Bakanlığına bağlı bir ilkokuldan seçilmişlerdir. Aynı okuldaki iki şubeden biri deney biri kontrol grubunu oluşturmuştur. Araştırmaya, deney grubuna 15 çocuk, kontrol grubuna 15 çocuk olmak üzere, toplam 30 çocuk dâhil edilmiştir. Araştırmada veri toplama aracı olarak çocuk ve anne-babalara yönelik soruları içeren Genel Bilgi Formu ile Frankfurter Dikkat Testi kullanılmıştır. Araştırmada deney grubunu oluşturan çocuklar ön test verileri alındıktan sonra, Milli Eğitim Bakanlığı Okul Öncesi Eğitim Programına ek olarak toplam 10 hafta boyunca, haftada her gün ve 2 saat olmak üzere toplam 100 saatlik Hayat Boyu Öğrenme Genel Müdürlüğünün hazırladığı Zekâ Oyunları Programına dâhil olmuşlardır. Deney grubundaki çocuklara Zekâ Oyunları Programı uygulanmadığı süre zarfında Milli Eğitim Bakanlığı 36-72 aylık çocuklar için okul öncesi eğitim programına katılmışlardır. Kontrol grubundaki çocuklar Zekâ Oyunları Programına dahil edilmemiş ve kontrol grubu ise Milli Eğitim Bakanlığı 36-72 aylık çocuklar için okul öncesi eğitim programına devam edilmiştir. Son test verileri alınıp SPSS programı ile veriler analiz edilmiştir. Analiz sonunda veriler arasında farklılıklar olduğu saptanmıştır. Bu farklılığın Zekâ Oyunları Programına katılan deney grubunun lehine olduğu saptanmıştır. Araştırma bulgularına dayalı olarak Zekâ oyunlarının çocukların dikkat becerilerine olumlu yönden katkı sonucuna ulaşılmıştır. Alan yazında bu sonucu destekleyen çalışmalara rastlanmıştır. Zekâ oyunlarının Okul Öncesi Eğitim Programında yer alması önerilmektedir. Okul öncesi öğretmenlerine okul öncesi dönemde kullanılabilen zekâ oyunları ve Hayat Boyu Öğrenme Genel Müdürlüğünün hazırladığı Zekâ Oyunları Programı hakkında hizmet içi eğitimler verilebilir. Bu oyunların dikkat üzerindeki olumlu etkisi düşünüldüğünde ebeveynlere de bu konuda eğitimler verilerek evde de dikkat geliştirecek oyunlar oynanmasının konusuna dikkat çekilebilir. Bu araştırmada zekâ oyunlarının dikkat becerilerine etkisini incelenmiştir. Farklı gelişim alanları ve farklı becerilere yönelik etkisinin incelendiği ve değerlendirildiği çalışmalar yapılmalıdır.

Keywords: Okul Öncesi, Zeka Oyunları, Dikkat Becerileri

Corresponding Author: YASEMİN YÜZBAŞIOĞLU

OKUL ÖNCESİ EĞİTİMDE TERS YÜZ ÖĞRENME EĞİTİM MODELİ

AYŞENUR BABAYİĞİT, Türkiye, Konya

OKUL ÖNCESİ EĞİTİMDE TERS YÜZ ÖĞRENME EĞİTİM MODELİ Ayşenur BABAYİĞİT anurbabayigit@gmail.com Bu uygulama öğretim sürecinde hissedilen gelenekselleşmiş, sıradan sınıf ortamı problemini çözmek, öğrencilere yaratıcı düşünme ve girişimcilik becerilerini kazandırmak, kazandırmak amacı ile uygulanmıştır. Bu kapsamda uygulama ile öğrencinin uyararla ilk buluşan olması, teknolojiyi doğru kullanmayı erken yaşta öğrenmesi, ailenin eğitime dahil edilmesi, öğrencinin öz güveninin geliştirilmesi, sınıf ortamında öğrenci ile öğretmenin yer değiştirmesi gerçekleştirilmeye çalışılmıştır. Okul öncesi eğitimde Ters Yüz Öğrenme Eğitim Modeli'nin uygulanmasında hedeflenen amaca ulaşılması okul öncesi sınıf ortamlarının gelenekselde takılı kalmaması, ülke olarak araştırarak öğrenen ve öğrendiğini aktarabilen, kendine güvenen nesillere duyulan ihtiyaç açısından önemli görülmektedir. Ters sınıf ile okul öncesi eğitim hedeflerinde bulunan tüm alanlardaki kazanımların verilmesi hedeflenmektedir. Kazanım alanlarının sadece bir kısmı için geliştirilmemiştir. Konya'da Ters Yüz Öğrenme Eğitim Modeli okul öncesi eğitim basamağında ilk olarak tarafımdan uygulanmıştır. Sınıftaki başarısı görüldükten sonra çalışmakta bulunduğum anaokulunda 'Bir De Tersten Bak' isimli okul projesi ile 8 öğretmen, 150 öğrenciye ulaştı. Okul Projesindeki başarısın görülmesinden sonra kuruculuğunu Romanyalı ortağım ile paylaştığım 3 ülkeden oluşan 13 ortaklı 'Look Upside Down' isimli bir eTwinning projesine başlamıştır. Her bir projenin uygulanmasına başlamadan önce ön testler uygulanmıştır. Son testlerle karşılaştırılarak somut verilere ulaşılabilecektir. Uygulama başlangıcında ulaşılmak istenen öğrencinin öz güveninin artması, teknolojiyi erken yaşta doğru kullanımının öğrenilmesi amaçlarına ulaşılma düzeyini belirlemek için öğretmen gözlemleri ve veli görüşmeleri önemlidir. Yapılan görüşmelerde velilerin eğitime dahil edilmelerinden ve öğrencilerin kontrollü teknoloji kullanımı ile ilgili gösterdikleri pozitif değişimden memnun oldukları görülmüştür. Uygulama sonunda öğrencilerin öğretim programına kazanımlara ulaşma düzeyleri tarafımdan hazırlanan kontrol listeleri ile ve uygulamanın sınıftaki 18 öğrencideki etkisi şu şekilde olduğu belirlenmiştir: * Daha önce teknoloji bağımlılığı yaşayan 5 öğrencide doğru kullanım çabası, * Grup sohbetlerine asla katılmayan 4 öğrencide kendiliğinden sohbeti başlatma, * Konuşurken sırasını bekleme, konuşanı saygıyla dinleme, teşekkür etme tebrik etme gibi değerleri kazandıkları gözlemlenmiştir. * En önemlisi uygulama süresince öğrenciler ters sınıf etkinlikleri ile bilgiyi kendi başlarına öğrenerek öğrenmeyi öğrenme becerilerini geliştirmişlerdir. 18 öğrencinin tamamı, 'icatlar ve mucitleri', 'ilham veren hayvanlar', 'uzay ve gökyüzü' konuları ile ilgili, Google Classroom'da oluşturulan sanal sınıfa tarafımdan gönderilen video ve oyunlardan konu ile ilgili ilk öğrenmeyi gerçekleştirip ailesi kontrolünde araştırmanın devamını gerçekleştirmişlerdir. Öğrencilerden alınan dönütler ile öğrencilerin ters sınıf etkinliklerinden keyif aldıkları, bireysel öğrenme hızlarına göre öğrendikleri, anlaşılmaktadır. Google Classroom, Jigsawplanet, WordWall, Liveworksheets, Learning Apps, Canva uygulama esnasında kullanılan başlıca web2 araçlarıdır. Uygulama süresince her bir konu evde başlayan bütünleştirilmiş etkinlik olarak planlanmış olup, okuldaki son etkinlik bir Stem ya da kodlama etkinliği olmuştur. Tekerleğin icadı konusunun stem etkinliği balon ile çalışan araba, bilgisayarın icadı konusunun ürünü ilk bilgisayar olan abaküs, ilham veren hayvanlardan yusufçuk böceğinin ilham olduğu helikopter, yeşil ağaç karıncalarının ilham olduğu halı dokuma tezgahı elde edilen ürünlerden bazılarıdır. Uygulama sürecindeki çalışmalardan öğretmen arkadaşlarımla isteği ile okul projesi fikri ortaya çıkmıştır. Uygulama sonuçlarının etkililiği görüldüğü için daha fazla öğretmen ve öğrenciye ulaşması için eTwinning projesi fikri ortaya çıkmış olup, bu projeler halen devam etmektedir. Ters Yüz Öğrenme Eğitim Modeli ülkemizde henüz birkaç okul öncesi öğretmeni tarafından uygulanırken, Konya'da okul öncesinde ilk tarafımdan uygulanmıştır. Ters sınıf etkinliklerinin okul öncesi eğitimde uygulama sürecinden ve elde edilen sonuçlardan hareketle geleneksel sınıf ortamından sıkılan, yenilikçi öğretmenlere velileri de seviyeli bir şekilde eğitime dahil etmesi, öğrencileri erken yaşta araştırarak öğrenmeye itmesi sebebiyle okul öncesinde uygulanması önerilebilir. Velilerin doğru organize edilemeyip öğrencileri sanal sınıftaki uygulamalara dahil etmeme durumu ise uygulamanın sınırlılığı olabilir.

Keywords: Ters Yüz Öğrenme Eğitim Modeli, Ters Sınıf, okul öncesi, sanal sınıf

Corresponding Author: AYŞENUR BABAYİĞİT

WEB 2.0 ARAÇLARININ EĞİTİM İÇERİKLERİNE UYGULANMASI

AYLA GÜNDÜZ KURT, Türkiye, İstanbul - ÖZGÜR GÜNDÜZ, Türkiye, İstanbul
ESRA AKILLI, Türkiye, İzmir - AYLİN BÜYÜKKAYAR, Türkiye, İstanbul
ÖZLEM ACAR, Türkiye, Samsun - YURDANUR DEMİRBİLEK, Türkiye, Ankara
RAHMENİ JAMİLA, Tunisia, Kairouan - HEBA MASSA'D, Jordan, Irbid
SÜNBÜL ÜNAL, Türkiye, İstanbul - REYHAN BARTIN, Türkiye, Bursa

Bu proje öğretim sürecinde hissedilen “Web2 araçlarının eğitimde kullanılma yetersizliği” problemini çözmek amacı ile uygulanmıştır. Bu genel problem çerçevesinde “öğrencilerin teknoloji okur yazarlığının eksikliği, öğretmenlerin web2 araçlarını derslerinde kullanma düzeylerinin az olması, öğrencilerin ve öğretmenlerin web 2 araçlarını hangi amaçla kullanabilecekleri konusundaki bilgilerinin yetersizliği ” problemlerine çözümler oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu kapsamda proje ile “ öğretmenlerde ders müfredatlarını web 2 araçlarını kullanarak aktarmaları , öğrencilerimizin öğrenme yöntemlerine uygun Web araçlarını kullanmaları , ders içeriklerinin renkli ve eğlenceli bir şekilde sunma becerilerini geliştirmeleri ayrıca öğrencilerimizin teknoloji kullanım yeterliliklerini ve dijital okur yazarlık düzeylerini artırmaları ” gerçekleştirilmeye çalışılmıştır. Projemizde farklı branşlardan öğretmenlerle çalışıp öğrenmelerin disiplinler arası bir yaklaşımla zenginleştirilmesi; öğrencilerin probleme dayalı öğretim yöntemleriyle, farklı gruplar içinde takım çalışmaları yaparak etkili ve anlamlı öğrenme gerçekleştirmeleri amaçlanmıştır. Projede hedeflenen amaca ulaşılması “ 21. yy dijital çağının getirdiklerini sınıf ortamına taşıyabilmek ” açısından önemli görülmektedir. Proje ile aynı zamanda İngilizce dersi kazanımlarından Sağlıkla ilgili kelimeleri bilir, Değerli insanlarla ilgili bilgileri söyler; Biyoloji dersi kazanımlarından Hücre döngüsünün kontrol mekanizmasını açıklar ; Sosyoloji dersi kazanımlarından sosyalleşme kavramını açıklar. Psikoloji dersi kazanımlarından psikoloji araştırmalarında uygulana yöntem ve teknikleri tanır ; Türk Dili ve Edebiyatı dersi kazanımlarından yazacağı metnin türüne göre konu, tema , ana düşünce amaç ve hedef kitleyi belirler farklı türde metin yazar; Bilişim Dersi kazanımlarından URL parametreleri kullanarak sayfalar arası veri aktarımını sağlar kazanımların öğretimi sağlanmıştır. Proje 6 farklı ülkede lise düzeyindeki 13 okuldan 9,10,11 ve 12. sınıf düzeyinde 15-19 yaş grubundaki 144 öğrencinin eTwinning portalı ile web2.0 araçlarını tanımalarını ve aktif bir şekilde kullanarak deneyimlemelerini hedefleyen bir uygulama projesidir. Projenin uygulanması için web2 araçlarının kullanımını yaygınlaştırma amacıyla farklı sınıf seviyelerinde öğrenciler tercih edilmiştir. Projede hedeflenen amaçlara ulaşılma düzeyinin belirlenmesinde sınıflama , sıralama , eşit aralıklı ölçek ve anket ,ön test, son test , görüşme veri toplama araçları kullanılmıştır. Veri toplama araçları google form oluşturularak katılımcılara uygulanmıştır. Projede farklı disiplinlerde öğretmenlerin derslerine uygulayabileceği web 2.0 araçlarının seçildiği ve proje öğretmenleri tarafından aktif kullanıldığı bu sayede derslerin daha eğlenceli ve ilgi çekici sunulup öğrencilerde daha kalıcı öğrenmelerin sağlandığı bulgusuna ulaşılmıştır . Öğrencilerin ortaya koyduğu zihin haritaları, bulmacalar, animasyon videoları gibi ürünler ve formlarda açılan tartışma başlıklarına verilen cevaplardan öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerinin geliştiği görülmüştür. Yapılan tüm çalışmalarda teknolojinin ve web araçlarının kullanılmasıyla öğrenci motivasyonunun üst düzeyde tutulduğu ve bu sayede hedeflenen bilişim becerilerini geliştirme, dijital okur yazarlık, problem çözme, eleştirel düşünme, farklı takımlar içinde çalışabilme, işbirliği, liderlik, yenilik, üretkenlik, sorumluluk, yaratıcılık gibi 21. yy becerilerinin kolaylıkla geliştirilebileceği gözlemlenmiştir. Ayrıca eTwinning platformunun aktif kullanılmasıyla projeye dahil birçok ülke öğrencisinde iletişim, kültürel etkileşim, ve yabancı dil becerilerinin arttığı gözlemlenmiştir. Proje süresince yapılan çalışma konularının ders müfredatlarından ve dünya genelinde kutlanan özel günlerden seçilmesiyle çalışmaların sınıf ortamlarına, okul panolarına ve internet sitelerine taşınmasıyla web araçlarının tüm ders içeriklerinde kolaylıkla uygulanabileceği gözlemlenmiş ve yaygınlaştırma çalışmaları sayesinde uygulamaların daha fazla öğretmen ve öğrenci tarafından kullanılabilmesi görülmüştür. Projenin uygulanması sonunda proje başlangıcında ulaşılma istenen Web 2 araçlarının eğitimde kullanımının arttırılması amacına ulaşılma düzeyini belirlemek için test veri toplama aracı ile elde edilen verilere göre anlamlı bir artışın olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Keywords: eTwinning, web2.0, eğitimde web 2.0 araçları, eğitim teknolojisi, dijital okur yazarlık

Corresponding Author: ÖZGÜR GÜNDÜZ

OKUL ÖNCESİ EĞİTİMDE TERS YÜZ ÖĞRENME EĞİTİM MODELİ

AYŞENUR BABAYİĞİT, Türkiye, KONYA

OKUL ÖNCESİ EĞİTİMDE TERS YÜZ ÖĞRENME EĞİTİM MODELİ Ayşenur BABAYİĞİT anurbabayigit@gmail.com Bu uygulama öğretim sürecinde hissedilen gelenekselleşmiş, sıradan sınıf ortamı problemini çözmek, öğrencilere yaratıcı düşünme ve girişimcilik becerilerini kazandırmak, kazandırmak amacı ile uygulanmıştır. Bu kapsamda uygulama ile öğrencinin uyararla ilk buluşan olması, teknolojiyi doğru kullanmayı erken yaşta öğrenmesi, ailenin eğitime dahil edilmesi, öğrencinin öz güveninin geliştirilmesi, sınıf ortamında öğrenci ile öğretmenin yer değiştirmesi gerçekleştirilmeye çalışılmıştır. Okul öncesi eğitimde Ters Yüz Öğrenme Eğitim Modeli'nin uygulanmasında hedeflenen amaca ulaşılması okul öncesi sınıf ortamlarının gelenekselde takılı kalmaması, ülke olarak araştırarak öğrenen ve öğrendiğini aktarabilen, kendine güvenen nesillere duyulan ihtiyaç açısından önemli görülmektedir. Ters sınıf ile okul öncesi eğitim hedeflerinde bulunan tüm alanlardaki kazanımların verilmesi hedeflenmektedir. Kazanım alanlarının sadece bir kısmı için geliştirilmemiştir. Konya'da Ters Yüz Öğrenme Eğitim Modeli okul öncesi eğitim basamağında ilk olarak tarafımdan uygulanmıştır. Sınıftaki başarısı görüldükten sonra çalışmakta bulunduğum anaokulunda 'Bir De Tersten Bak' isimli okul projesi ile 8 öğretmen, 150 öğrenciye ulaştı. Okul Projesindeki başarısın görülmesinden sonra kuruculuğunu Romanyalı ortağım ile paylaştığım 3 ülkeden oluşan 13 ortaklı 'Look Upside Down' isimli bir eTwinning projesine başlamıştır. Her bir projenin uygulanmasına başlamadan önce ön testler uygulanmıştır. Son testlerle karşılaştırılarak somut verilere ulaşılabilecektir. Uygulama başlangıcında ulaşılmak istenen öğrencinin öz güveninin artması, teknolojiyi erken yaşta doğru kullanımının öğrenilmesi amaçlarına ulaşılma düzeyini belirlemek için öğretmen gözlemleri ve veli görüşmeleri önemlidir. Yapılan görüşmelerde velilerin eğitime dahil edilmelerinden ve öğrencilerin kontrollü teknoloji kullanımı ile ilgili gösterdikleri pozitif değişimden memnun oldukları görülmüştür. Uygulama sonunda sınıftaki 18 öğrencinin hedeflenen kazanımlara ulaşma düzeyleri hazırlanan kontrol listeleri ile belirlenmiştir. Belirgin olarak; * Daha önce teknoloji bağımlılığı yaşayan 5 öğrencide doğru kullanım çabası, * Grup sohbetlerine asla katılmayan 4 öğrencide kendiliğinden sohbeti başlatma, * Konuşurken sırasını bekleme, konuşanı saygıyla dinleme, teşekkür etme tebrik etme gibi değerleri kazandıkları gözlemlenmiştir. * En önemlisi uygulama süresince öğrenciler ters sınıf etkinlikleri ile bilgiyi kendi başlarına öğrenerek öğrenmeyi öğrenme becerilerini geliştirmişlerdir. 18 öğrencinin tamamı, 'icatlar ve mucitleri', 'ilham veren hayvanlar', 'uzay ve gökyüzü' konuları ile ilgili, Google Classroom'da oluşturulan sanal sınıfa tarafımdan gönderilen video ve oyunlardan konu ile ilgili ilk öğrenmeyi gerçekleştirip ailesi kontrolünde araştırmanın devamını gerçekleştirmişlerdir. Öğrencilerden alınan dönütler ile öğrencilerin ters sınıf etkinliklerinden keyif aldıkları, bireysel öğrenme hızlarına göre öğrendikleri, anlaşılmaktadır. Google Classroom, Jigsawplanet, WordWall, Liveworksheets, Learning Apps, Canva uygulama esnasında kullanılan başlıca web2 araçlarıdır. Uygulama süresince her bir konu evde başlayan bütünleştirilmiş etkinlik olarak planlanmış olup, okuldaki son etkinlik bir Stem ya da kodlama etkinliği olmuştur. Tekerleğin icadı konusunun stem etkinliği balon ile çalışan araba, bilgisayarın icadı konusunun ürünü ilk bilgisayar olan abaküs, ilham veren hayvanlardan yusufçuk böceğinin ilham olduğu helikopter, yeşil ağaç karıncalarının ilham olduğu halı dokuma tezgahı elde edilen ürünlerden bazılarıdır. Uygulama sürecindeki çalışmalardan öğretmen arkadaşlarımla isteği ile okul projesi fikri ortaya çıkmıştır. Uygulama sonuçlarının etkililiği görüldüğü için daha fazla öğretmen ve öğrenciye ulaşması için eTwinning projesi fikri ortaya çıkmış olup, bu projeler halen devam etmektedir. Ters Yüz Öğrenme Eğitim Modeli ülkemizde henüz birkaç okul öncesi öğretmeni tarafından uygulanırken, Konya'da okul öncesinde ilk tarafımdan uygulanmıştır. Uygulama yapılırken sanal sınıf uygulaması önerilirken, velilerin doğru organize edilememesinden sınırlılık olarak bahsedilebilir.

Keywords: Ters Yüz Öğrenme Eğitim Modeli, Ters Sınıf, okul öncesi, sanal sınıf

Corresponding Author: AYŞENUR BABAYİĞİT

DÜŞÜNME VE YAŞAM BECERİLERİNİ GELİŞTİRİCİ BİR ÖĞRETİM ETKİNLİKLERİ SETİ: DİN KÜLTÜRÜ VE AHLAK BİLGİSİ EĞİTİMİ İÇİN ÖRNEK UYGULAMALAR

RABİA OLGUN, Türkiye, Kayseri - ERGİN ERGİNER, Türkiye, Nevşehir

Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi eğitiminin yansımalarını hayatın her aşamasında görmekteyiz. "Din öğretimi kutsalla ilgili bir alandır. İnsanın günlük yapıp etmelerinde, içinde yaşadığı toplumsal hayatta, kültürel mirasta, mimaride, musikide, edebiyatta, sanatta vb. dinin rengi ve etkisi rahatlıkla görülebilir. Dolayısıyla insan içinde yaşadığı toplumu, kültürü, çevresinde karşılaştığı olayları, olguları doğru anlayabilmesi için din öğretiminin etkililiği önemlidir (Korkmaz, 2014:29)". Bu yüzden öğretim sürecini verimli kılmak adına kullanılan yöntem ve tekniklerin katkısı tartışılmaz bir gerçektir. "Öğrencinin aktif olmadığı ve tek tip anlatım yöntemiyle, gelenekselden şaşmadan icra edilen öğretimin kalitesinin ne denli vasat olduğu yıllarca tecrübî bilgilerle sabitlenmiştir. Mevcut bilgilerin hızla eskimesi nedeniyle öğrencilere bilgi aktarma yaklaşımının önemi azalmıştır. Öğrenme öğretme sürecinde öğrencilerin bilgilerini sürekli olarak güncelleyebilme becerilerinin geliştirilebilmesi daha önemli hâle gelmiştir (MEB, İlköğretim DKAB Öğretim Programı, 2010: 24)". Sosyal hayatta yansımaları belirgin olarak göreceğimiz DKAB dersinin çeşitli yöntem ve uygulamalarla zenginleştirilmesi gereklidir. Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi ile bireylere birçok güzel davranışı, sorumluluk bilincini, toplumsal ahlak kurallarını ve hayata dönük erdemleri kazandırmak istenir. Sosyal hayatta yansımaları göreceğimiz bu içeriklerin öğrencilere tek düze anlatım ile adeta nasihat verircesine öğretilmesi pek mümkün değildir. Bireylerin sorgulayarak, fikir alış-verişinde bulunarak, yaparak ve yaşayarak öğrenmesi sağlandığı takdirde, sunulan öğretimden gerekli kazanımları üst düzey bir şekilde elde edebilecekleri düşünülebilir. İlgili alanyazında birçok öğretim etkinliğinin uygulamalarına ulaşabilir fakat özellikle Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi için öğretmenlerin referans alabilecekleri ve özellikle düşünme ve yaşam becerilerini eklektik bir şekilde ele alan bir etkinlik öğretimi setinin bulunmadığı düşünülmektedir. Bu yolla öğretmenler ve öğretmen adayları için öğretimsel uygulamaları daha somut hale getirilirken özellikle Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi öğretim süreci için geleneksel ders işleme yöntemlerinden uzaklaşmak istenmiştir. Bu projede Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde kazandırılacak düşünme ve yaşam becerileri yer almaktadır. Bu beceriler, öğrencilerin kavram dağarcıklarını zenginleştirmeden problem çözme becerilerini geliştirmeye, grupta çalışma, tartışabilme, hızlı düşünme, soyut ve yaratıcı düşünme edinimlerine kadar evrilmektedir. Etkinlerde öğrenme yaşantıları özellikle öğretim senaryoları şeklinde verilmekte ve böylece etkinlik kullanıcılarına uygulama şansı verilmektedir.

Keywords: Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi, Öğretim Teknikleri, Öğretim Seti, Öğretim Senaryoları, Yaşam Becerileri, Düşünme Becerileri

Corresponding Author: RABİA OLGUN

DÜŞÜNME VE YAŞAM BECERİLERİNİ GELİŞTİRİCİ BİR ÖĞRETİM ETKİNLİKLERİ SETİ: DİN KÜLTÜRÜ VE AHLAK BİLGİSİ EĞİTİMİ İÇİN ÖRNEK UYGULAMALAR

RABİA OLGUN, Türkiye, Kayseri - ERGİN ERGİNER, Türkiye, Nevşehir

Bu araştırmanın konusu problem çözme ve yaratıcılığı pekiştirmeye dönük öğretim etkinliklerinin Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi öğretiminde uygulanmasına yönelik etkinlikler sunmak ve bu etkinliklerin öğretimin verimliliğine katkısını belirlemektir. Çalışmada öncelikli olarak ulusal ve uluslararası düzeyde derinlemesine literatür taraması yapılmış ve uygulamalı Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi öğretimi üzerine hazırlanmış beceri eğitimine dönük eserlerden tezler, makaleler ve kitaplar incelenmiştir. İnceleme sonucu, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi öğretimi adına çalışmalar yapıldığı fakat bu çalışmaların düşünme ve yaşam becerileri kurgusu üzerinden değil, genel öğretimsel etkinliklere ve öğretimine dönük çalışmalar olduğu saptanmıştır. Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi öğretimi pedagojik değerler açısından daha güçlü kılabilen düşünme ve yaşam becerileri öğretimi temelli etkinlikler setinin hazırlanmasının önemli bir ihtiyaç olduğu düşünülmüştür. Becerilerin öğretimi gerçekleştirilmeye üzere, yine alan yazındaki etkinlikler ve uygulamalar incelenmiş, özellikle öğrencileri aktif öğrenmeye yönlendirici etkinlik çalışmaları, geleneksel ve evrensel çocuk oyunlarından örnekler incelenmiş ve etkinlikler tasarlanmıştır. Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi eğitimi öğrenciler için daha anlamlı hale getiren, eğitimde program geliştirme biliminin uygulama alanı içinde yer alması beklenen öğretimsel ürünler elde edilmiştir.

Keywords: Düşünme Becerileri, Yaşam Becerileri, Öğretim Teknikleri, Öğretim Senaryoları, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi

Corresponding Author: RABİA OLGUN

ECOLOGY WORKSHOP

EMİNE TAMKAVAS CİCİM, Türkiye, Konya - LETICIA GIL RAMOS, İspanya, Toledo
SONIA GOMES, Portekiz, Pardilhó - ANNA BEBENEK, Polonya, Jastrzbie-Zdrj
SPIRIDOULA ISERI, Yunanistan, Corfu - NURAY KILIÇ, Türkiye, Konya - DEMET KESKE, Türkiye, Konya
SEMA NUR YEŞİLYURT, Türkiye, Konya - HATİCE GÜLİZ KAYA, Türkiye, Balıkesir

Doęa ile bozulan iliřkimizin aık bir gstergesi olan COVID-19 salgınının, saęlıęımız ve doęanın saęlıęı arasındaki iliřkiyi gn iřıęına ıkardıęı gzlenmektedir. Ecology Workshop projesi ile eTwinning kapsamında erken yařta edinilen deneyimlerle ekolojinin keřfedilmesi ve evre bilincinin kazanılması amalanmıřtır. Proje uluslararası nitelikte olup 14 proje ortaęı (Trkiye, İspanya, Portekiz, Polonya, Romanya, Bosna, Sırbistan, Yunanistan) ile gerekleřtirilmiřtir. Proje dili İngilizcedir. Proje 3-6 yař grubu ęrenciler ile 2020-2021 Eęitim ęretim yılı řubat ayı itibarıyla bařlamıř, haziran ayı itibarıyla tamamlanmıřtır. Bu proje sonunda ęrenciler doęa ile pozitif baę kurarak ekolojinin hayatımızın her alanında olduęunu disiplinler arası geiřlerle keřfetmiřlerdir. Ayrıca bu proje ile ęrencilerin farklı kltrleri tanıdıęı gzlenmiřtir. Aile katılımı ile aile baęları gclendirilmiřtir. Okul bahelerinin biyolojik eřitlilięi artırılmıřtır.

Keywords: Ekoloji, Okul ncesi, evre bilinci

Corresponding Author: EMINE TAMKAVAS CİCİM

MEDYA VE DEĞERLERİMİZ

NİĞMET KAYA, Türkiye, Antalya - EMİNE ÇEVİK, Türkiye, Konya - FUNDA BERK, Türkiye, Konya
KEZBAN AYTEN, Türkiye, Konya - MUSTAFA AYTEN, Türkiye, Konya - YAVUZ YILDIZ, Türkiye, Ankara
RUKİYE SELÇUKER, Türkiye, Konya - KADRIYE ÖYKÜ KÜÇÜKÇÖĞEN, Türkiye, Konya
EMİNE SELCAN GÖKTAY, Türkiye, Konya - EMİNE AĞAR, Türkiye, Konya
CRİSTİNA HRİSCU, Romanya, Bükreş

“Medya ve Değerlerimiz” eTwinning projesi sınıf ve okul öncesi öğretmenleriyle birlikte yapılmıştır. Proje 2021 yılı mart ayında başlamış mayıs ayında sonlanmıştır. Temel amaç çocukların değerlerimize sahip çıkması, medya ve sosyal medyayı bilinçli ve kontrollü kullanmalarını sağlamaktır. Bununla birlikte ailelerin bilgilendirilmesi ve bilgili, bilinçli nesillerin yetiştirilmesi de hedeflenmektedir. Bu konuda medyaokuryazarlığı kavramı günümüzün yükselen değerlerinden biri haline gelmiş, okullarda seçmeli ders olarak öğretim programlarına eklenmiştir. 2021 yılı eTwinning özel teması da olmuştur. Sosyal medya ve medya görsel, işitsel ve de hem görsel hem işitsel olarak bireyleri ve toplumu bilgilendirme, eğlendirme görevini üstlenen araçların tamamına denmektedir. Medyanın ana amacı, çevrede ve dünyada olup bitenlerin bilinmesini olanaklı kılmak; yani olup bitenler hakkında kişinin kendi kanaatini oluşturma temel hakkını kullanabilmesine katkıda bulunmaktır. Medya araçlarının çok geniş bir etki alanının olduğu düşünüldüğünde bireylere yalnızca akademik başarı getirecek bir eğitim değil, temel insani özelliklerin oluşmasına kaynaklık eden değer ve beceri eğitimlerinin de verilmesi gerekmektedir. Özellikle medya okuryazarlığı eğitimi, medyanın değerler üzerindeki olumlu etkilerini arttırmada, olumsuz etkilerini ise en aza indirmede önemli bir rol oynayabilir. Çünkü medya okuryazarlığı becerisi ile çeşitli bilgi kaynakları arayan, çoklu kaynaklardan gelen farklı bilgilerin doğruluğunu araştıran, eleştirel düşünebilen, medyanın değerler üzerindeki etkisinin bilincinde olan bireyler yetiştirilmektedir. Medya ve değerlerimiz birbiriyle zıt görünmektedir çünkü medya-sosyal medya yeri geldiğinde çok olumlu özellikler sergilerken bir daha bakmışsınız değerler ayaklar altına alınmış. Dolayısıyla önemi günden güne artmaktadır. Değerlerimizin değeri de özellikle gençlerimiz üzerinde çok az nüfuzla sebep olmaktadır. Değerleri çocuk ve gençlere çok iyi kavratmalı, benimsetmeliyiz. Bu konuda da aileye çok büyük görevler düşmektedir. Çünkü insanın sahip olduğu değerleri öğrendiği ilk ortam ailedir. Aileyi okul ve medya takip etmektedir. Medya deyince sadece sosyal medya akla gelmemeli. Kitle iletişim araçlarının da bu grupta yer aldığı unutulmamalıdır. Kitle iletişim araçları da hayatımızda çok önemli yer etmiştir. Asıl amaçları insanları eğlendirmek, bilgilendirmek ve haberdar etmek olan medya, sosyal medya, kitle iletişim araçları tartışmalara sebep olmaktadır. Değerlerimize büyük zararlar vermektedir. Hayatı televizyon ve sosyal medyadan ibaret gören bir nesil yetişmekte ve bu durumun belki de en büyük tehlikesi bu bireylerin duyarsız, duygusuz hatta değersiz hale dönüşmeleridir. Durumun bu noktasında okullara ve öğretmenlere büyük görev ve sorumluluklar düşmektedir. Proje sonucunda değerler ve medya konusunda olumlu manada çok büyük gelişmeler sağlanmıştır. Açık ve gizli tehlikeleri bertaraf etme konusunda ilerlemeler kaydedilmiştir. Değerlerimizin değerlerimiz olduğu bir kez daha gözler önüne serilmiştir.

Keywords: Medya, Değerlerimiz, Bilinçli Nesil, eTwinning

Corresponding Author: MUSTAFA AYTEN

DİJİTALİSTLERİN MEDYA

GÖKHAN YAVUZ, Türkiye, Bursa - SEVİL AKBULUT, Türkiye, Mersin
ASIM ATAKAN YEŞİL, Türkiye, Yozgat - PERVİN ÖNDER, Türkiye, Ankara
HALİME SOYSAL, Türkiye, Mersin - ZELİHA ÖZDEMİR, Türkiye, Ankara
EMRAH HAN, Türkiye, Gaziantep - HATİCE TUNÇ, Türkiye, Ankara
AYNUR ÇINAR, Türkiye, Ankara - EBRU ÖNEN, Türkiye, İstanbul

Teknolojinin hızla geliştiği günümüz dünyasında kitle iletişim araçlarının kullanımı ve işlevleri hızla değişmekte ve çeşitlenmektedir. Bu değişime ayak uydurmak, faydalarını avantaja çevirmek ve zararlı etkilerinin farkında olmak giderek daha önemli hale geldiği gözlenmektedir. Digitalists in the Media eTwinning projesi ile dijital okuryazarlık ve medya okuryazarlığın becerilerinin erken yaşta kazandırılmasının ve geliştirilmesinin önemini fark ettirme amaçlanmıştır. Proje uluslararası eTwinning projesi kapsamında olup, 27 proje ortağı (Türkiye, Arnavutluk, Azerbaycan, Romanya, İtalya, Moldova, İspanya ve Portekiz) ile gerçekleştirilen bir projedir. Proje dili Türkçe ve İngilizce'dir. 6-12 yaş grubu öğrencilerle 01 Şubat 2021'de başlamış olup, 30 Mayıs 2021'de sonlandırılmıştır. Proje ile medyanın etkilediği bir toplumda medyayı doğru okuyabilme, medyada verilenleri eleştirip sorgulayabilme, medya mesajlarını ve görsel materyalleri akıl süzgecinden geçirebilme, gerçek ile kurguyu ayırt edebilme, interneti/sosyal medyayı etkin, bilinçli, güvenli kullanabilme ve etkili bir dijitalist olabilme becerilerinin geliştiği gözlenmiştir. Bu becerilere sahip bireyler hem bireysel ve toplumsal açıdan önemli olduğu gibi bu becerileri kazandıracak en önemli iki kanalın ebeveyn ve eğitimcilerin önemli olduğu düşünülmektedir. Bu sorumluluk bilinciyle oluşturulan projeler ve çalışmalarla eğitim sistemin içine dahil edilerek hem yetişkinlerin hem de öğrencilerin dijital okuryazarlık ve medya okuryazarlık becerilerinin geliştirmelerini sağlayacaktır.

Keywords: medya okuryazarlık, dijital okuryazarlık, internet, sosyal medya

Corresponding Author: GÖKHAN YAVUZ

EAT HEALTHY BE ACTIVE LIVE HAPPY

NAZMIYE TÜRKYILMAZ, Turkey, Trabzon - WIOLETA ANTECKA, Poland, Konin
SERPİL TANER, Turkey, Trabzon - AFAF HAİMOUR, Jordan, Amman

Abstract Eat Healthy, Be Active, Live Happy, international eTwinning project included four partners from Turkey, Poland and Jordan. Our students were between 11-15. Our project was in English and began in January 2020 and finished in May 2020. The project aimed to gain knowledge of healthy lifestyle, sports, healthy food and harmful food. Also, we focused on improving students' English abilities, ICT skills, creativity and collaboration. Nowadays, students eat unhealthy food unconsciously and they are not active in their daily life, so they may have some health problems easily. In order to decrease the amount of these health problems, they have to be active and eat nutritious food. With the help of this project we created awareness and ideas about healthy lifestyle. We achieved our goals by using many pedagogical approaches such as; communicative language teaching, collaborative learning approach, task based learning, mobile learning and blended learning.

Keywords: health, healthy life, happy life, eTwinning project, English, active life, healthy diet

Corresponding Author: NAZMIYE TÜRKYILMAZ

THERE IS NO PLANET B!

DAVUT ATIŞ, Türkiye, Eskişehir

Birleşmiş Milletler tarafından 2015 yılında gündeme alınıp Sürdürülebilir Kalkınma için Kalkınma 2030 Gündemi'nin bir parçası olarak belirlenen ve aralarında Türkiye'nin de olduğu 193 ülke tarafından benimsenen 17 Sürdürülebilir Kalkınma Hedeflerinden 13.sü "İklim Eylemi"dir. Tüm ülkeler iklim değişikliğinin bu yıkıcı etkilerine maruz kaldığından, küresel çapta ortak hareket edilmesi ve bazı tedbirler alınması önemli görülmektedir. Türkiye'de Çevre ve Şehircilik Bakanlığı, Milli Eğitim Bakanlığı (MEB) ve birçok sivil toplum kuruluşu iklim değişikliği temalı çeşitli projeler yürütmektedir. MEB Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü Ulusal Destek Servisi bünyesinde faaliyet gösteren eTwinning platformunda eTwinning 2020 yılı teması "İklim Değişikliği" olarak belirlenmiştir. Bu tema doğrultusunda oluşturulan "There Is No Planet B" projesi, öğrencilerin "İklim Eylemi" odaklı sürdürülebilir kalkınma hedeflerine yönelik farkındalık oluşturmayı ve bu hedeflere yönelik çalışmalar yapmalarını sağlayarak öğrencilerin bilinç düzeylerini artırmayı amaçlayan uluslararası bir eTwinning projesidir. There Is No Planet B, 6 ülkeden 9 ortakla yürütülmüş olan ve projede aktif olarak yer alan tüm ortaklar Avrupa kalite etiketiyle ödüllendirilmiştir. Projenin temel amacı, projeye katılan öğrencilerde iklim değişikliği konusunda farkındalık yaratmak ve öğrencilerin öğrendiklerini yakın çevrelerine yaymalarını sağlamaktır. Proje sürecinde, proje tabanlı öğrenme, Web ve bilgisayar destekli öğrenme, işbirlikçi öğrenme, açık ve uzaktan öğrenme, uluslararası küçük takımlarla çalışma gibi yöntemler kullanılmıştır. Öğrenciler proje faaliyetlerini 4 ana grupta karışık ülke takımlarıyla gerçekleştirmişlerdir. Bu takımlar; su koruma, hayvanları koruma, enerji koruma ve geri dönüşüm takımlarıdır. Karışık ülke takımlarında çalışan öğrenciler proje ortak ürünleri olarak; iklim değişikliği belirli günler takvimi, konuşan posterler ve bir belgesel ortaya koymuşlardır. Proje planı, pandemi sürecine göre yeniden düzenlenip revize edilen planda yer alan tüm faaliyetler başarıyla tamamlanmıştır. Proje Twinspace sayfası ve oluşturulan blog proje çıktıları arasındadır. Proje sonucunda yapılan değerlendirme anketi sonuçlarına göre; proje etkinlikleri sayesinde öğrencilerin problem çözme, yaratıcılık, girişimcilik, dijital içerik geliştirme ve araştırma becerilerinin arttığı görülmüştür. Ortak okullardan projeye dâhil olan öğretmen, öğrenci ve velilerde iklim değişikliği farkındalığı artmıştır. Projede, karışık ülke takımları sayesinde öğrencilerin yabancı dil becerilerinin gelişmesine katkı sağlanmıştır. Proje faaliyetleri, yerel basında ve sosyal medyada tanıtılarak proje sonuçları yaygınlaştırılmıştır.

Keywords: iklim değişikliği, küresel ısınma, sürdürülebilir kalkınma hedefleri, eTwinning, proje tabanlı öğrenme

Corresponding Author: DAVUT ATIŞ

“P4C İLE KENDİNİ KEŞFET”

NAGİHAN KAYNAR, Türkiye, Konya - MÜGE AKYOL, Türkiye, Konya
SONGÜL KARADAĞ İNAN, Türkiye, Konya - AYŞENUR BABAYİĞİT, Türkiye, Konya
REYHAN KARATAŞ, Türkiye, Konya - FATMA ZEHRA EROL, Türkiye, Konya
AYŞE SARIBAŞ, Türkiye, Konya - GÜL CEYHAN, Türkiye, Konya
SELDA KARAKAYA, Türkiye, Konya - HATİCE KAYNAK, Türkiye, Konya

Bu proje öğretim sürecinde hissedilen “Hikaye saatinde hikaye ile ilgili soru sormada öğretmenlerin sadece cevap odaklı olması ve eleştirel düşünmeye yer verilmemesi ,çocukların tek doğruya yönlendirilerek yaratıcı düşünme becerilerinin köreltilmesi” problemini çözmek amacı ile uygulanmıştır.Eğitim sistemimizin temel amacı; değerlerimiz ve yetkinliklerle bütünleşmiş bilgi, beceri ve davranışlara sahip bireyler yetiştirmektir. Bununla birlikte sorgulama yapabilen, farklı fikirlere saygı duyan, tartışma kültürü edinen, özgün, bağımsız, eleştirel ve mantıklı düşünme ile yorumlama yeteneğine sahip, insan düşüncesindeki değişim ve gelişimin farkında olan bireyler yetiştirilmesinde ve bu nitelikleri taşıyan bireylerden meydana gelen bir toplum oluşturulmasına katkıda bulunmaktadır. Bu düşünceden hareketle hazırladığımız P4C ile Kendini Keşfet Projesi ile öğrencilerimizin, bilgi ve yaşanan dünya ile ilgili sorular sormalarını, sorulara ilişkin düşünme, akıl yürütme sorgulama, argümantasyon, analitik düşünme, eleştirel düşünmeye dayalı cevaplar arayarak oluşturdukları düşüncelerini sözlü bir şekilde ifade etmeleri temel amaç olarak belirlenmiştir.“P4C ile KENDİNİ KEŞFET”projesi ile öğrencilerin soruşturan,merak eden,işbirlikçi hareket eden,saygı gösteren,kendini ifade edebilen ,farklı fikirler üreten, kendi yeteneklerinin farkında olan bireyler olarak yetişmeleri amaçlanmaktadır.Ayrıca hazırladığımız proje ile öğretim programlarında yer alan adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik gibi “kök değerler”inde öğrencilere kazandırılması amaçlanmıştır. P4c ile soruşturma yapılabilecek nitelikli çocuk kitapları üzerinden soruşturma şablonları hazırlanarak öğrencilerle kolaylaştırıcı (öğretmen rehberliğinde soruşturmalar yönetilmiştir.Öğrencilerin dikkatini çekmek açısından projenin en önemli farklı yanı ise sınıfa gelen proje sandığıdır.Projemizde Etkinlikleri zenginleştirmek için pek çok Web 2 aracı kullanılmıştır.Etkinlikler müfredatla ilişkilendirilmiştir. Projemizde Konya ‘dan 3 ayrı okuldan 9 Okul öncesi Öğretmeni ,1 Tane de Psikolojik danışman yer almıştır.Toplamda 86 Öğrenci P4C Yaklaşımı ile tanışma fırsatı bulmuştur.5-6 YAŞ ÇOCUKLAR İÇİN FELSEFİ SORGULAMA YOLUYLA ELEŞTİREL DÜŞÜNMENİN DEĞERLENDİRİLMESİ ölçeği kullanılarak proje başlangıcında ve sonunda 86 öğrenci üzerinde ön-son test uygulanmıştır.Son test ve ön test arasında önemli oranda değişim gözlenmiştir.Projemizin 4.,5. hikayesinde çocuklarımızda artık soru sormaya ve sorgulamada arkadaşlarını dinleyerek fikirlerine özen göstermeye başladılar. Projemizde Online öğretmen eğitiminde Nurten Ceceli Alkan eğitimci olarak yer almıştır.Bu eğitime 80 kadar okul öncesi öğretmeni dahil olmuştur.Projemiz Kocaeli Okul öncesi Öğretmenlerine de ilham olmuştur E twinning ve okul projesi olarak uygulamaya başlamışlardır.Projemiz İnsan Mektebi bünyesine alınarak geliştirilerek tüm Konya genelinde Okul Öncesi Öğretmenlerine bu eğitimlerin verilmesi ve eğitim ortamının zenginleştirilmesine katkıda bulunmuştur.Projemiz aynı zamanda uygulanan okullarda diğer öğretmenler tarafından da merak edilerek araştırmalarına ve farkındalık oluşmasına öncülük etmiştir.Projemizin uygulanış basamaklarını takip eden zümrelerimiz görev aldıkları okullarda Düşünme Atölyeleri oluşturmuşlardır.Öğretmen değerlendirmelerimizde öğretmenlerimiz bundan sonra hikaye saatlerini p4c ‘nin 4 c kuralına uygun olarak yapmanın çocuklar için çok daha faydalı olduğunu ve bu yaklaşımla tanıştıkları için mesleki anlamda çok mutlu olduklarını belirttiler.Buradan yola çıkarak bizim bu projemiz tüm okul öncesi öğretmenlerine yaygınlaştırılarak gerekli öğretmen eğitimleri verilmeli ve geleceğimiz çocuklarımız bu yaklaşımdan faydalanmalı.

Keywords: P4C,Felsefe,Özgüven,Kendini tanıma,Eleştirel düşünme,sorgulama,Üretken Düşünme,Özenli,İşbirlikçi

Corresponding Author: NAGİHAN KAYNAR

GOOD ACT EPİDEMİC

TUĞBA KIRBAŞ, Türkiye, Konya - ZEHRA METİN, Türkiye, İstanbul
IVANKA TOMIĆ, Hırvatistan, Brdovec - FATİMA RODRİGUES, Portekiz, Lisboa
GERTRUDE WURM, Avusturya, Lambach - PAOLA MORONİ, İtalya, Augusta
CİNZIA GIULIA FONTANİVE, İtalya, Trevignano Romano (Rm) - ANNA BELSKA, Letonya, Daugavpils
ELHEM NAJEM, Tunus, Tunis

Good Act Epidemic was an international and cultural project that was maintained by 15 teachers from 10 countries (Turkey(2), Jordan, Latvia, Spain, Italy(3), Tunisia, Portugal(3), Austria, Croatia, Poland) and 230 students (12-15 age). It lasted for the whole school year, 9 months (from September to June) in 2020. The problem we observed is that students do not choose to behave good all the time. They don't care about the value of goodness. With the help of our project we aimed to solve this problem, make our students choose to be good consciously and minimize the misbehaviors in our daily lives. Especially in these hard times of pandemic, why not spreading a good act epidemic altogether we thought. In this project, being good to people, animals, environment and being good to oneself is handled. These values are integrated with English language lessons with a number of activities including language skills, vocabulary work, writing a song, poem etc. In addition to language skills, we aimed to develop 21st century ICT skills as we have used lots of web 2.0 tool (actually more than 44) in the process. Our activities are integrated with English language teaching curriculum. The project was a multidisciplinary one and linked to several other subjects within the curriculum. Ict-Students used computer and more than 40 web 2.0 tools paying attention to e-safety rules. Art-They reflected their feelings with art. They created a new thing out of a used item etc. Music-Students produced a unique song. Cooperation, collaboration and communication were indispensable in our project. Teachers and students communicated through WhatsApp groups, twinspace chat rooms, teacher bulletin, webinars and forum and decided web tools, timing, contests, teams, activities etc. Students used some web2.0 tools like Toontastic, MeetingWords, Incredibox, BandLab, Linoit, StoryJumper, TwinSpace, Zoom/Microsoft Teams, Google docs, Canva, BeFunky, Inshot, WordClouds, wordArt, mindmeister, Rapidtables, for goodact journals. Before we started our activities we wanted to see the students' perception of goodness in themselves so we prepared Pre-survey tools to gather data and at the end of the project we wanted them to answer the same questions in a post survey and other post-surveys are applied to parents and teachers. It was understood from the post surveys that the students developed positive behavior in choosing good acts and using technology more effectively. The objectives determined for the project were achieved. At the end of the project, our teachers and students gained awareness about good acts and knowledge about the use of web 2.0 tools and they are eager to use these tools in their studies in future. We prepared Acrostic poem, online virtual exhibition, e-books, a song, mixed country teams activities, mixed school teams activities, presentation video and project leaflet to disseminate our project to a large mass. We published these final products on Facebook groups, Blogger, Youtube, EBA and on our schools' websites. As a result out of 15 participant teachers 10 of them have been awarded with European Quality Label and our project is chosen to be the best project in Latvia.

Keywords: International project, Value of goodness, Behave well, Epidemic

Corresponding Author: TUĞBA KIRBAŞ

EAT HEALTHY BE ACTIVE LIVE HAPPY

NAZMIYE TÜRKYILMAZ, Turkey, Trabzon - WIOLETA ANTECKA, Poland, Konin
SERPİL TANER, Turkey, Trabzon - AFAF HAİMOUR, Jordan, Amman

Eat Healthy Be Active Live Happy, international eTwinning project included four partners from Turkey, Poland and Jordan. Our students were between 11-15. Our project was in English and began in January 2020 and finished in May 2020. The project aimed to gain knowledge of healthy lifestyle, sports, healthy food and harmful food. Also, we focused on improving students' English abilities, ICT skills, creativity and collaboration. Nowadays, students eat unhealthy food unconsciously and they are not active in their daily life, so they may have some health problems easily. In order to decrease the amount of these health problems, they have to be active and eat nutritious food. With the help of this project we created awareness and ideas about healthy lifestyle. We achieved our goals by using many pedagogical approaches such as; communicative language teaching, collaborative learning approach, task based learning, mobile learning and blended learning.

Keywords: health, healthy life, happy life, healthy diet, active life, English, eTwinning, eTwinning project

Corresponding Author: NAZMIYE TÜRKYILMAZ

ART AROUND THE E-GLOBE (E-DÜNYA ÇEVRESİNDE SANAT)

DERYA KARASOY, Türkiye, Konya - İBRAHİM AYDIN, Türkiye, Konya
EFHARİS GOUVELİ, Yunanistan, Loannina

Öğrencilerin bölgelerindeki yerel sanatçıları, yaptıkları çalışmaları ve kültürel geçmişlerine ait mirasları (müzeleri) tanımadıkları gözlemlenerek farkına varılmıştır. “Art Around The E-globe (E-Dünya Çevresinde Sanat) eTwinning projesi ile farklı ülkelerden projeye katılan öğrencilerin, bölgelerindeki sanatçıların çalışmalarını öne çıkararak yerel sanat ortamlarını tanımaları için araştırma yapıp, sunumlarla yansıtmaları amaçlanmıştır. Öğrenciler sanat aracılığıyla iletişim kurarak kendi kültürel miraslarına aşina olmuşlardır. Aynı zamanda farklı kültürel geçmişlere sahip diğer sanat biçimlerini ve müzeleri keşfetmişlerdir. Sanatın evrensel bir dil olduğunun farkına varmışlardır. Proje uluslararası olup Türkiye, Yunanistan, Polonya ve İspanya olmak üzere 4 ülke ile yapılmıştır. Projenin dili İngilizcedir. Proje yaş grubu 10-15 yaş aralığıdır. Proje 2019-2021 yılları arasında aralık ayında başlayıp yine aralık ayında sonlandırılmıştır. Proje sonunda öğrencilerin hem kendi yerel sanatçıları, çalışmalarını ve müzelerini hem de diğer ülkelerin kültürel çalışmalarını tanımışlardır. Öğrencilerin tanıdıkları sanatçıların eserlerini inceleyerek görsel okuryazarlıkları gelişmiştir. Sosyal becerileri geliştiren: İletişimleri ve takım çalışmaları gelişmiştir. Ayrıca kullandıkları web2 araçları sayesinde BİT becerilerine ve İngilizce dil becerilerine katkı sağlamıştır.

Keywords: Sanat, evrensellik, yerel sanatçı, kültürel miras

Corresponding Author: DERYA KARASOY

YARATICI DRAMAYLA YARATICI DÜŞÜN, YARATICI YAZ

HATİCE KIRAN DOĞAN, Türkiye, Sakarya - CELİLE ÖZCAN, Türkiye, Tokat

Projemizle 6-11 yaş grubu (öğrencilerine yaş seviyelerine uygun olarak) bazı kavramlar üzerinden düşünme becerileri kazandırmayı hedeflemekteyiz. Ele alacağımız konular şunlardır: doğru karar alma becerisi, sorunlarla baş edebilme ve sorun çözebilme becerisi, güzel/güzellik üzerine düşünme, doğayı sevmek, soru sorma, sorgulama, anlamlı ve saçma olma üzerine düşünme. Bu konular işlenirken çocuk kitaplarının P4C (çocuklar için felsefe) teknikleriyle okunması, yaratıcı drama ve yaratıcı yazma yöntemleri kullanılacaktır. Projemiz şu an devam etmektedir.

Keywords:

Corresponding Author: HATICE KIRAN DOĞAN

ANNEMİN TARİF DEFTERİ

KADRİYE HAFİF, Türkiye, Konya - ELİF ÖDEMİR, Türkiye, Osmaniye
GÜLFİDAN AKDENİZ, Türkiye, Konya - EBRU SARI, Türkiye, Konya
NURGÜL DEVECİ, Türkiye, Mersin - GÜLŞAH ŞENTÜRK, Türkiye, Erzincan
CENGİZ KARAMAN, Türkiye, Adana - HARUN YILMAZ, Türkiye, Konya
NURGÜL UZUN, Türkiye, Osmaniye - FARİDA SEİCAHMED, Romanya, Dorobantu
PALERU RODİCA, Dorobantu, Romanya

Uzaktan eğitim kapsamında öğrencilerimizin okuma yazma takibinin zor olması nedeni ile projemiz ortaya çıktı. Annemin Tarif Defteri projesi ile eTwinning kapsamında öğrencilerimiz keyifle yazı yazmalarını, okumalarını ve anladıklarını uygulamaya koymalarını amaçladık. Bunu yaparken yeteneklerini keşfetmelerini, güçlü yönlerini farkına varmalarını da sağladık. Proje uluslararası düzeyde olup 12 proje ortaklı (Türkiye ve Romanya) ile gerçekleşmiştir. Projenin dili İngilizce ve Türkçe'dir. Proje 7-11 yaş arası öğrencilerle 2020-2021 eğitim öğretim yılı Ekim ayında başlamış Mart ayından itibaren sonlandırılmıştır. Proje öğrencilerin anlama anlatım uygulama yeteneğini arttı, teknolojinin olumsuz yönlerinden uzaklaştı, annelerinin tarif defterini yenilerken ve tarifleri uygularken gizil öğrenme sağlandı, özgüvenlerini geliştirdi, yaratıcılıklarını arttı, dil sosyal ve bilişsel gelişimlerini destekleyerek, gerçek yaşama hazırlanmalarını sağlandı. Projemizde başında belirlediğimiz hedeflere proje takvimi dahilinde, öğretmenlerimizin görev dağılımı çerçevesinde, proje takvimine sadık kalarak öğrencinin aktif katılım ile işbirliği içerisinde ulaşılmıştır.

Keywords: Okuma yazma anlama anlatım uygulama çalışması

Corresponding Author: KADRİYE HAFİF

ATIKLI-YORUM

DERYA KARASOY, Türkiye, Konya

Proje “Atıkları kullanarak sanatla nasıl yorumlayabiliriz?” sorusundan çıkmıştır. Öğrencilere atık malzemelerle dekoratif tablo yapılışını göstermek amaçlanmıştır. Atık malzemelerle birlikte sanatsal malzemelerde kullanılmıştır. Bu çalışma yapılırken öğrenciler atık malzemeleri araştırmışlardır. Uygun malzemeleri bularak dekoratif tablolar yapmışlardır. Projeye öğrencilere estetik bilinç kazandırılmıştır. Çağımız bildiğimiz gibi atık malzemelerimizin değerlendirilmesi gereken bir dönemdir. Çünkü gelecek nesillere yaşanacak bir dünya bırakmak asil görevimiz haline gelmiştir. Bu amaçla atık malzemeleri değerlendirme yolları gösterilmiştir. Bu bilinci kazandırmaya öğrencilerimizden başlanmıştır. Proje lise öğrencilerini kapsamaktadır. Okulumuzda Aralık ayında düzenlenen “8.Tübitak 4006 Bilim Fuarı” nda yer almıştır. Bu proje sonunda atık malzemeleri ve kullandığımız diğer malzemeleri tanıdık. Malzemeler değerlendirilerek dekoratif tablo şeklinde yorumlandı. İnsanlara atığın çöp olmadığını atıkları kullanarak neler yapabilecekleri gösterildi. İlerleyen zamanlarda atık malzemelerle daha farklı görsel tasarımlar yapılabilir. Örneğin; cüzdan, çanta ... vb.

Keywords: Sıfır atık, Sanat, atık malzemeler, Dekoratif Tablo

Corresponding Author: DERYA KARASOY

DOĞA ELÇİLERİ

BAHAR ALTUĞ, Türkiye, Hatay - ESİN DÖNMEZLER, Türkiye, Mersin
BİRGÜL TÜRKAY, Türkiye, Hatay - İLKAY TOPRAK, Türkiye, Hatay
NESLİHAN ÇÜĞDEM, Türkiye, İstanbul - SEMRA ÇÖKELİLER, Türkiye, Muğla
GÜLLÜ ELMAS, Türkiye, Mersin - SEMRA TESELLİ, Türkiye, Muğla

COVID 19 salgın sürecinde anaokuluna giden çocuklarda ruh sağlığı, zihin sağlığı ve beden sağlığının önemi iyice ortaya çıkmış, bu konuda eğitimde yenilikçi yöntemleri deneme ihtiyacı duyulmuştur. Bu kapsamda proje ile okul öncesinde doğa ve çevre farkındalığı oluşturmaya çalışılmış ve dört farklı ilde anaokulu düzeyindeki sekiz okulda 142 öğrenci ile uygulanmıştır. Projede hedeflenen amaca ulaşılması erken yaş eğitiminde önemli bir yer tutan çevre ve doğa hakkında bilinçli farkındalık oluşturulması açısından önemli görülmektedir. Proje ile aynı zamanda sosyal ve duygusal gelişim kazanımları, motor gelişim kazanımları, dil gelişimi kazanımları ve bilişsel alan kazanımlarının öğretimi sağlanmıştır. Tüm çalışmalar süresince e-Güvenlik ve telif hakkıyla ilgili konular göz önünde bulundurulmuştur. Ana amaç; erken yaş eğitiminde önemli bir yer tutan çevre ve doğa hakkında bilinçli farkındalık oluşturmak, ikincil amaçlar; çocukların motor, bilişsel, duygusal ve dil gelişimine katkı sağlamak, aileleri proje sürecine dahil etmek ve sınıfta verimli ve etkili teknoloji kullanmaktır. Proje etkinlikleri süresince proje tabanlı öğrenme yönteminin yanı sıra teknoloji kullanımı ve yaparak yaşayarak öğrenme gibi yenilikçi ve yaratıcı pedagojik yaklaşımlar kullanılmıştır. Ölçme değerlendirme yaparken nitel araştırma yaklaşımı kullanılmış ve veri toplama aracı olarak her etkinlik sonunda tek grup öğretmen ve veliye yönelik anket formları hazırlanmıştır. Ek olarak; proje verileri, gözlem, fotoğraf ve video kayıtları yardımıyla toplanmıştır. Projenin yaygınlaştırılması için bir web sitesi ve sosyal medya hesapları bulunmaktadır. Etkili bir yaygınlaştırma için projenin final etkinliği olarak 2.UPUES 2022 Sempozyumuna başvurulmasına karar verilmiştir. Proje etkinlikleri ile çocukların motor, bilişsel, duygusal ve dil gelişimine katkı sağlanmış ve ekip çalışması yapma becerileri artırılmaya çalışılmıştır. Beş Duyu Farkındalığı etkinliği çocukların çoğunun salgın sonrası yedikleri şeylerin tadına varamıyor ve hissedemiyor olması nedeniyle tasarlanmıştır. Tişört Tasarlama etkinliğinde çocuklarımız hem el kaslarını geliştirme hem de bir ürün ortaya çıkarma fırsatı yakalamıştır. Bu etkinliğe aile katılımı da sağlanmış, eğitimin evde devam etmesi nedeni ile kalıcı öğrenme gerçekleşmiştir. Çiçekleri Birleştirelim Etkinliği çocuklara bir yapbozun parçası olma fırsatı vermiş ve ortaya bir ürün çıkarmışlardır. Çocuklarımızın çok küçük olması nedeni ile onların dikkatini çekmek için artırılmış gerçeklik teknolojisi de kullanılmıştır. Etkinliğinin amacı, artırılmış gerçeklik teknolojisinin okul öncesi dönemde kullanımını incelemektir. Etkinlik sonrasında yapılan anketler sonucunda artırılmış gerçeklik teknolojisinin okul öncesi dönemde kullanılmasının çocukların ilgi ve dikkatini çektiği, çocuklara gerçeklik hissi yaşattığı, bilgiyi renkli ve hareketli sunmasından dolayı çocukların etkinliğe odaklanmalarını sağladığını göstermiştir. Çocuklar ile birlikte “Dinleme ve Farkındalık Yürüyüşü etkinliği düzenlenmiş, çevrelerinde olup biteni fark etmeye teşvik edilmişlerdir. Sınıf arkadaşları ve öğretmenleri ile birlikte yapılan bu yürüyüş ve yapraklarla resim oluşturma etkinliği, öğrencilere yaparak ve yaşayarak öğrenme fırsatı vermiş, etkinlik sonunda bir ürün elde edilmiştir. Projenin uygulanması sonunda proje başlangıcında ulaşılmak istenen okul öncesinde doğa farkındalığı ve teknoloji kullanımı amacına ulaşılma düzeyini belirlemek için yapılan anket sonucunda elde edilen verilere göre; öğretmenlerin %87.5’i bu projenin mesleki gelişimlerine katkıda bulunduğunu düşünmekte, %75’i ise projenin çocukların doğa farkındalığı becerilerini geliştirdiğini belirtmektedir. Öğretmenlerin %100’ü proje ile aynı zamanda çocukların sosyal ve duygusal gelişim kazanımları, motor gelişim kazanımları, dil gelişimi kazanımları ve bilişsel alan kazanımlarının öğretimine katkı sağladığını belirtmişlerdir. Proje sonunda, “Okul Öncesinde Doğa Farkındalığı Oluşturma e-Rehberi”, Proje e-Sergisi, Proje Adı İle Kolaj Çalışması ve Proje Takvimi çıktıları elde edilmiştir.

Keywords: doğa, farkındalık, teknoloji

Corresponding Author: BAHAR ALTUĞ

CLIL CLUB

GAMZE ARGIT, Türkiye, Konya - FURKAN GÜLMEZ, Türkiye, Konya
BURHAN ZENGİN, Türkiye, Konya - ALEKSANDRA TONKOVIĆ, Croatia, Čakovec
LİLİANA GUİMARÃES, Portugal, Juncal - PREDRAG VRSALOVİĆ, Croatia, Rijeka/Fiume

Teachers and learners should accept the notion that foreign language education is so important. However, it may sometimes be challenging. Teachers and learners may need to use different methods to struggle with the problems in this process. Students may feel stressed if someone asks them to practice a foreign language. The idea behind the project was to find a way to overcome this issue. The students involved in the project had the same problem. They felt nervous and discomfort if people expected them to listen, speak, write or read in a foreign language. However, while they were playing games or discussing a topic not related to the language itself, they tended to be more relaxed. This observation was a great motivator to create a brilliant project including CLIL method, game-based method, and web2.0 tools melted in the same pot. The name of the project is CLIL CLUB. It is an eTwinning project. In the project, there were students between the age of 10-14, which means there were students from secondary and high schools. The partners were from Turkey, Croatia, and Portugal, and there were 62 members in the project. The language of the project was English. It started on the 19th of November and lasted until June in the 2020-2021 Academic Year. The primary purpose was to teach a foreign language and different disciplines effectively. In the project, there were various tasks for each month. The tasks were placed in lesson clubs and partners completed the duties using web2.0 tools and created joint products such as a virtual museum, music album, e-book, etc. The survey, voting, feedback pages were designed to see the results. Dissemination was one of the most significant parts of the project and various social media accounts were created for the project. It can be said that the project offered many opportunities for students to develop the basic skills in the whole curriculum such as entrepreneurship skills, communication skills, research-inquiry skills, problem-solving skills, creative and critical thinking skills, foreign language skills in a creative and helpful way. It can also be said that students were observed to manage to have many skills offered in the project at the end of the process. The project was awarded with National Quality Label and European Quality Label. Trying different methods and feeling of success may have encouraged the members to continue working on eTwinning projects.

Keywords: CLIL, Foreign Language, Web2.0 Tools, Game, European Quality Label

Corresponding Author: GAMZE ARGIT

YENİ NESİL DİJİTAL İÇERİK ÜRETİYOR

ÇİĞDEM ÜÇÜNCÜ, Türkiye, İstanbul - NADİRE KESKİN, Türkiye, İstanbul
NAZMİYE DURSUN, Türkiye, İstanbul - DEMET GÜREL, Türkiye, Mardin
MERVE GÜRBÜZ, Türkiye, İstanbul - DENİZ GÖKYEŞİL, Türkiye, Kastamonu

Yeni Nesil Dijital İçerik Üretiyor Projesi, 2020-2021 eğitim öğretim yılında 7 Türk ortaklar arasında gerçekleştirilmiş ulusal bir e Twinning projesidir. Dijital yerli olarak adlandırılan günümüz öğrencilerinin teknolojiye yatkınlığı teknoloji tabanlı oyun oynamalarından kaynaklanmaktadır. Teknolojinin yoğun bir şekilde öğrenme ortamına girmesi öğrencilerin buna bağlı olarak teknolojinin getirdiği yeni uygulamaları bilmesini önemli hale getirmektedir. Eğitimde dijital uygulamaların geliştirilmesi ile öğrenme kağıda basılı materyallerin yerine yerini teknolojik uygulamalara bırakmaktadır. AB 2021-2027 Dijital Eylem Planında yer alan teknoloji kullanımı ve eğitimde dijital yeterliliklerin geliştirilmesi ile MEB “2023 Eğitim Vizyonu” belgesi ‘Dijital İçerik ve Beceri Destekli Dönüşüm’ başlığını esas alarak öğrencileri çağın gerektirdiği dijital yetkinliklerle donatmayı hedeflemiştir. Proje nisan ayı itibariyle başlamış haziran ayı itibariyle sonlandırılmıştır. Projenin yaş gurubu 11-14’tür. Projenin amacı, 21. yy öğreneninin özellikleri ve COVID-19 pandemisinin beraberinde getirdiği zorunlu dijitalleşmeyi eğitimin içerisine entegre etmek, öğrencilerin e-öğrenme ortamlarında pasif öğrenenden aktif öğrenene geçiş için dijital içerik üretmelerinin önemine dikkat çekmek; öğrencilerin dijital dönüşüm farkındalığını artırarak kendi öğrenme sorumluluklarını almasını sağlamak, bağımsız öğrenmeyi gerçekleştirmektir. Projenin başında ve sonunda ön test-son test çalışmaları yapılmıştır. Değerlendirmeler sonucunda projede öğrencileri; dijital içerik üreterek sürece aktif katılmaları, proje ortak akranlarıyla ortak aktivitelerle etkileşim içerisinde olmaları, forum üzerinden akranlarının şehir ve kültürlerini karşılıklı paylaşması açısından sosyal boyutta etkilediği, öğrencilerin dijital becerilerinin gelişmesi ile kendi kendilerine içerik üretmeleri açısından bilişsel boyutta etkilediği, öğrencilerin içerik üretirken keyif almalarının ise öğrencileri duyuşsal boyutta etkilediği görülmüştür

Keywords: Dijital İçerik, dijitalleşme

Corresponding Author: ÇİĞDEM ÜÇÜNCÜ

TASARIM BECERİ ATÖLYELERİNİN OKUL KÜLTÜRÜNE ETKİLERİ

DR. RAMAZAN ÖZKUL, Malatya Milli Eğitim Müdürlüğü Ar-Ge Birimi, MALATYA
DR. DİLEK KIRNIK, Malatya Milli Eğitim Müdürlüğü Ar-Ge Birimi, Malatya

Milli Eğitim Bakanlığımız 2023 Eğitim Vizyonu çerçevesinde Temel Eğitim ve Ortaöğretim Genel Müdürlüklerine bağlı okullarımızda öğrencilerin yaparak yaşayarak öğrenme ortamlarına kavuşmaları ve farklı becerilerinin ortaya çıkarılması ve desteklenmesi amacıyla “Tasarım Beceri Atölyeleri” kurulmaktadır. İlkokul, ortaokul ve lise düzeyinde ele alınan Tasarım Beceri Atölyelerinin okul öncesi eğitim kurumlarında da hızla çoğalması için Malatya Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından farklı çalışmalar yürütülmektedir. Bu kapsamda Fırat Kalkınma Ajansı tarafından finanse edilen SOGEP ile okullarda tasarım ve beceri atölyesi kurulmaya başlanmıştır. Ocak 2022’de beceri temelli okul kültürünün geliştirilmesi amacıyla SOGEP projesi kapsamında toplam 34 okulun tasarım ve beceri atölyelerinin yapım işleri tamamlanmıştır. Proje sadece fiziksel donanım değil insan kaynaklarının gelişimine yönelik de faaliyetleri içermektedir. Atölye kurulumu yapılan okullardan 374 öğretmene yönelik; STEAM, Eğitim Teknolojilerinin Etkin Kullanımı, Tasarım Odaklı Düşünme, Etkileşimli ve Etkili Sınıf Yönetimi Eğitimi, Proje Döngüsü Yönetimi ve Mantıksal Çerçeve Yaklaşımı Eğitimi, Atölye Uygulamalarında Dil Becerileri Eğitimi, Proje Tabanlı Öğrenme Eğitimi, Yaratıcı Drama eğitimleri verilmiştir. Proje faaliyetlerinin okul kültürüne etkilerine ilişkin öğretmen ve yöneticiler ile yarı yapılandırılmış görüşme yapılmıştır. Görüşme sonrası elde edilen veriler, içerik analizi ile yorumlanmıştır. Öğrenci ve öğretmenlerin motivasyonlarına olumlu etkileri olan atölyelerin, öğrencileri bilimsel araştırma sürecine yaklaştırdığı, öğretmenlerin okullarda daha az disiplin sorunları ile karşılaştığı tespit edilmiştir.

Keywords: Tasarım Beceri atölyesi, okul, öğretmen

Corresponding Author: DİLEK KIRNIK

SINIF ÇEMBERİ PROJESİNİN SONUÇLARINA İLİŞKİN ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİ

DR. RAMAZAN ÖZKUL, Türkiye, Malatya Milli Eğitim Müdürlüğü Ar-Ge Birimi
DR. DİLEK KIRNIK, Türkiye, Malatya Milli Eğitim Müdürlüğü Ar Ge Birimi

Pandemi sonrasında öğrencilerin iletişim becerilerini geliştirmek, öğrencilere nitelikli öğrenme ortamı hazırlamak elzem bir durumdur. Salgına yönelik kaygı ve korkuların yaşandığı çocuklar arasında işbirliği ve paylaşımcı ortamlar tasarlamak önemli görülmüştür. Eğitim kurumlarında olumlu iletişim yollarının kullanılmasını yaygınlaştırmak, öğrencilerde sosyal duygusal becerileri geliştirmek ve olumlu okul iklimi ortamını genişletmek amacıyla Sınıf Çemberi projesi Malatya Milli Eğitim Müdürlüğü ile STK işbirliğinde uygulanmıştır. Sınıftaki herkesin bütüncül gelişimini destekleyerek kapsayıcı ve katılımcı bir öğrenme alanı oluşturmayı amaçlayan sınıf çemberi, sosyal duygusal öğrenmenin bireylerde kazandırılmasını amaçlar. Bununla birlikte, öğrencilerde özellikle dil becerileri ve problem çözme becerileriyle bilişsel gelişimi ve eleştirel düşünme becerilerini de desteklemek hedeflenmektedir. Proje kapsamında hazırlanan kılavuz, birinci sınıftan dördüncü sınıfa kadar öğretmenlerin Sınıf Çemberi'ni uygulayabilmelerini kolaylaştırmıştır. 2021-2022 Eğitim Öğretim yılı boyunca birinci sınıf öğretmenleri ile uygulanan projeye ilişkin sınıf öğretmenleri ile yarı yapılandırılmış görüşme yapılmıştır. Elde edilen veriler betimsel ve içerik analizi ile değerlendirilmiştir. Elde edilen verilere göre projeye katılan sınıf öğretmenleri sınıf çemberi projesinin sınıf iklimine olumlu etkileri olduğunu ifade etmişlerdir.

Keywords: Sınıf çemberi, temel eğitim, öğretmen

Corresponding Author: DİLEK KIRNIK

DOĞADA BİZ OLMAK PROJESİNE İLİŞKİN ÖĞRENCİ VE ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİ

DR. RAMAZAN ÖZKUL, Türkiye, Malatya Milli Eğitim Müdürlüğü Ar-Ge Birimi
DR. DİLEK KIRNIK, Türkiye, Malatya Milli Eğitim Müdürlüğü Ar Ge Birimi
YAHYA ALTUNKAYNAK, Türkiye, Malatya Milli Eğitim Müdürlüğü Ar-Ge Birimi

Tüm dünyada olduğu gibi Türkiye’de de yaşanan pandemi tüm sektörleri etkilemiş, salgının seyrini değiştirmek ve yayılımını durdurmak için çeşitli kısıtlamalar uygulanmıştır. Bu zorlu süreç zaten farklı travmalarla ülkemize göç eden ve farklı bir kültüre uyum sağlamaya çalışan göçmenleri olumsuz etkilemiştir. Dışarı çıkmanın mümkün olmadığı salgın günleri göçmenleri sosyal, ekonomik ve psikolojik olarak olumsuz etkilemiş, öğrenim çağındaki çocuklar için eğitimsel devamlılığı azaltmıştır. Pandemi hayatının getirdiği sanal öğrenme ortamları genç bireyleri yaşam becerilerini öğrenmede yeni arayışlara yönlendirmektedir. Bu bakımdan doğada/açık alanlarda gerçekleştirilen eğitim faaliyetleri (alan/arazi gezileri, yürüyüşler, oryantiring, kamplar), öğrencilerin kişisel deneyimler yoluyla sosyal ilişkilerini geliştirmekle birlikte, doğal çevreyi tanıma ve çevre duyarlılıklarını geliştirmek gibi birçok zengin öğrenme fırsatı sunmaktadır. Nitekim çevre eğitimi, genç zihinlerde doğanın bir bütün olarak anlandırılması, yaşam ve doğaya yönelik çeşitli ilişkilendirmeler yaparak kendini tanıması bakımından önemlidir. Bu etkinlik aynı zamanda genç bireylerin doğanın farkına varması ve bu yollarla doğaya, doğa sorunlarına karşı farkındalık, tutum ve davranış değişiklikleri meydana getirmesi, yaşam becerilerini geliştirerek hayatı tanıması bakımından bireye katkı sunmaktadır. Bu projenin amacı, Göçmen ve Türk Öğrencilerin çevreyi tanımasını, doğa ile iyi ilişkiler kurarak çevreyi koruma davranışlarını kazanmaları; takım çalışması, etkili iletişim, işbirliği ve dayanışma bilinci gibi 21 yy becerilerini kazanmaları ile birlikte velilerin sosyalleşmesi ve kültürel değerlerin aktarılmasıdır. Proje kapsamında göçmen ve Türk öğrencilerden oluşan 40 kişilik karma grup belirlenmiştir. Programın organizasyonu Üniversite, Milli Eğitim Müdürlüğü Ar-GE Birimi ve kurum yöneticileri yapmıştır. Etkinlik kapsamında izcilik faaliyeti ve Oryantring çalışması yürütülmüştür. Proje çalışmalarına ilişkin öğrenci ve öğretmenlerle yarı yapılandırılmış görüşme yapılmıştır. Proje sonucunda tüm öğrencilerin doğa ya da çevre ile ilgili bilgi düzeylerini artırılmış, çevreye yönelik tutumları olumlu yönde gelişmiş, öğrencilerde doğa ile barışık bir yaşam anlayışı güçlendirilmiş ve öğrenciler arasındaki iletişim güçlendirilerek etkinliklerde takım çalışması, işbirliği ve dayanışma bilincini geliştirilmiştir.

Keywords: Doğa bilinci, göçmen öğrenci, öğretmen

Corresponding Author: DİLEK KIRNIK

MUCİZE ARILAR

ÖZLEM HOROZ, Türkiye, Hatay - TEVHİDE TEMİZ, Türkiye, Mersin
HATİCE DOĞAN, Türkiye, Hatay - NESLİHAN AKCAN, Türkiye, Hatay
ŞEBNEM ŞEN AKSOY, Türkiye, İzmir - KÜBRA YILDIZ, Türkiye, Hatay
BERRAK SARIÇAM, Türkiye, Amasya - EMEL TURAN, Türkiye, Mersin
NURAN ÜLKER, Türkiye, Konya - EDA YILDIRIM, Türkiye, Sakarya

Mucize Arılar projesi, “öğretim sürecinde hissedilen” Arıların yaşamımızdaki önemi nedir? Arıların yaşamını tehdit eden faktörler nelerdir?” Problemlerine karşı farkındalık oluşturmak amacı ile uygulanmıştır. Ana amaçlar; arıların yaşamımızdaki önemi ile arıları tehdit eden faktörler hakkında farkındalık oluşturulması ve sınıfta verimli teknoloji kullanımı, ikincil amaçlar; öğretmen ve öğrencilerin 21.yüzyıl becerilerinin geliştirilmesi ve velilerin proje sürecine katkı sağlamasıdır. Proje ile aynı zamanda 3.sınıf Fen Bilgisi dersi kazanımlarından bilimsel bilgileri bilme ve anlama, araştırma ve keşfetme, tasarlama ve problem çözme; 3.sınıf Bilişim dersi kazanımlarından günlük hayatta kullanılan teknolojileri fark etme, eğitim amaçlı kullanılan yazılım ve uygulamaları kullanma kazanımlarının öğretimi sağlanmıştır. Proje 6 farklı ilde ilkökul düzeyindeki 10 okulda 3. sınıfa giden 80 öğrenci ile birinci dönem uygulanmıştır. Projenin uygulanmasında 6 etkinlik gerçekleştirilmiştir. Projenin ölçme değerlendirme sonuçlarına ulaşmak için nitel araştırma yaklaşımı tercih edilmiş, veri toplama aracı olarak tek grup öğretmen anketleri, veli anketleri, öğrenci anketleri ve gözlem formları, sözlü sunum dereceli puanlama formları kullanılmıştır. Anket ölçümlerinin yanı sıra öğrencilerin bilgi, beceri ve tutumlarını sergilemeleri için gözlem, performans ödevi, açık uçlu sorular gibi çoklu değerlendirme teknikleri kullanılmıştır. Tüm çalışmalar süresince e-Güvenlik ve telif hakkıyla ilgili konular göz önünde bulundurulmuştur. Proje etkinlikleri süresince proje tabanlı bilgisayar destekli öğrenme yaklaşımı ve araştırmaya dayalı öğrenme yöntemi gibi yenilikçi ve yaratıcı pedagojik yöntemler kullanılmıştır. Bu süreçte öğrenciler hem bilgisayar kullanma becerilerini geliştirici bireysel çalışmalar yaparak ürünler hazırlamış hem de küçük grup çalışmaları yapmaya teşvik edilerek işbirliği yapma becerilerini geliştirmişlerdir. Ortak okullar arasındaki etkili iletişim ve bilgi alışverişi son derece verimli bir sonuç alınmasını sağlamış, öğretmen ve öğrenciler etkinlikler süresince çevrimiçi toplantı ve görüşmeler yapmış, teknolojinin sınıfta kullanılması öğrencileri farklı ve yenilikçi bir yöntemle tanıştırmış, onlara sınıf içerisinde değişik iletişim ve işbirliği şekillerini öğrenme fırsatı vermiştir. Proje sürecinde öğrencilere araştırma yapma ve sunum hazırlama görevi verilmiş, öğrenciler bilgileri kendi başarılarına araştırarak öğrenmeyi öğrenme ve paylaşma becerilerini geliştirmişlerdir. Projenin okullar arası materyal değişimi etkinliğinde öğrenciler Origami sanatını kullanarak kitap ayraçları yapmayı öğrenmiş, eşleştirildikleri okulun öğrencilerine yeni yıl armağanı olarak göndermiştir. Arılarla Macera adlı Dijital Oyun etkinliğine aile de katılmış, çocukların aileleri ile birlikte evde oynadığı bu etkinlik, onların güvenli internet ortamında aileleri ile birlikte kaliteli zaman geçirmelerine fırsat vermiştir. Karma Öğrenci Grupları Etkinliğinde, öğrenciler gruplara ayrılmış, araştırma yapmaya teşvik edilmiş ve ortaya bir ürün çıkarmışlardır. Ayrıca, proje sergilerinde görev almış ve projeyi tüm okul personeline tanıtır iletişim, girişimcilik ve sunum becerilerini geliştirmişlerdir. Projenin uygulanması sonunda proje başlangıcında ulaşılmak istenen arıların yaşamımızdaki önemini farkındalığını arttırmak amacına ulaşılma düzeyini belirlemek için yapılan son öğretmen ve öğrenci anketlerinden elde edilen verilere göre; öğretmenlerin % 90’ı proje etkinliklerinin müfredat programına uygun olarak öğrencilerin konuyu derinlemesine incelemesine yardımcı olduğunu ve öğrencilerinin bu konudaki farkındalığının arttığını belirtmişlerdir. Proje etkinliklerinde arının yaşamını araştırmak ve web 2 araçları kullanmak hoşunuza gitti mi? sorusuna öğrencilerin %80’i evet demiş, çocukların en sevdikleri etkinliğin ise eve ödev olarak verilen dijital oyun oynama ve hikâye tamamlama etkinlikleri olduğu (%90.6) belirlenmiştir. Öğretmenler tarafından hazırlanan ‘Arıların Yaşamını Tehdit Eden Faktörler e-Rehberi’, proje e-sergisi ve öğrenciler tarafından hazırlanan ‘Vız Vız Arı’ hikâyesi proje sonunda elde edilen çıktılardır.

Keywords: arıların yaşamı,teknoloji,farkındalık

Corresponding Author: ÖZLEM HOROZ

DİLİ DOĞADA YAŞIYORUM

SÜLEYMAN ÇİFTLİ, Türkiye, Samsun
EVŞEN AYMEN PEKER, Türkiye, Samsun

21. yüzyıl bireylerinin sahip olması gereken en önemli yetkinliklerden biri, yabancı dil öğrenebilme becerisidir. Sürekli öğrenen ve kendini geliştiren, farklı ülkelerdeki bireyler ile bağlantılar kurmayı başaran, bir dünya vatandaşı olma yolunda ilerleyen her birey, bir yabancı dil özellikle de İngilizce konuşabilme ve anlayabilme zorunluluğuna sahiptir. Ülkemizde uzun yıllardır anasınıfından başlamak üzere üniversite dahil olmak üzere dil eğitimine önem verilmektedir. Ülkemizde uygulanan İngilizce programlarının teorik ve dil bilgisi ağırlıklı olması, sınıf içerisinde kullanılan materyallerde eksiklikler bulunması ve öğrencilerin pratik yapabilecekleri uygun ortamların olmaması gibi sebeplerle dil öğretiminde istenilen başarıya ulaşılamamaktadır. Bireyler, dinleme-konuşma-okuma ve yazma sıralamasıyla yabancı dil öğrenme sürecini tamamlayacak olursa, dil öğrenimi daha kalıcı olacaktır. Ancak ülkemizde öğrenciler önce okuma becerisine, daha sonra yazma becerisine, son olarak da dinleme ve konuşma becerilerine sahip olmaktadır. Bu nedenle, çok iyi dil bilgisi ve yazma becerisine sahip Türk öğrenciler, İngilizce konuşmaktan çekinmekte, sadece dinleme durumunda kalmaktadır. Hâlbuki öğrencilere, gerekli olanaklar sağlanarak, öğretilen yabancı dilin konuşulabileceği doğal ortamlarda uygulama imkânı sunulmalıdır. Projemizde katılımcılar için İngilizcenin konuşulduğu doğal ortamların oluşturulması, doğada bilim ile sentezlenen etkinliklerin İngilizce dilinde uygulamalı olarak öğretilmesi ve günün her anında katılımcıların İngilizce dil pratiği yapmaları amaçlanmıştır. Baruthane Ortaokulu ve Belediye Ortaokulu 6.-7. sınıf seviyesinden (40 öğrenci) ve 6 farklı ülkeden (Meksika, Danimarka, İtalya, İspanya, Ukrayna Romanya) öğretmenleri ile birlikte gelecek olan (40 öğrenci) toplam 80 öğrenci ve öğretmenler ile proje yürütülecektir. Projemizde uygulanacak günlük aktiviteler üç aşama şeklinde tasarlanmıştır. Birinci aşamada, Türk ve yabancı İngilizce öğretmenlerinin iş birliği ile hazırlanan İngilizce etkinlik çalışmaları yürütülecektir. İkinci aşamada sportif aktiviteler-doğa gezilerine yer verilecektir. Üçüncü aşamada ise sanat ve bilim odaklı interaktif çalışmalar (Arkeoloji, Bilim, Kodlama, Müzik, Resim, STEM, Tasarım, Zekâ Oyunları) 10 kişilik 8 grup halinde düzenlenecektir. Bu etkinliklerde doğa ve bilim temelli uygulamalar gerçekleştirilecektir. Proje sonunda öğrencilerin İngilizce konuşma becerilerinin artması hedeflenmektedir. Uygulama başlangıcı ve sonrasında geliştirilen ölçekler kullanılarak, öğrencilerin dil becerilerinde meydana gelen değişim belirlenecektir.

Keywords: İngilizce, Yabancı Dil Eğitimi, Doğa Eğitimi, Bilim Eğitimi

Corresponding Author: SÜLEYMAN ÇİFTLİ

SÜPER KAHRAMANIM BİZDEN BİRİ

SEDA ŞEKER YILMAZ, Türkiye, Ankara - HACI İSMAİL KILIÇ, Türkiye, Osmaniye
MUSTAFA SERKAN AKYOL, Türkiye, Konya - TÜLİN KARAAĞAÇ, Türkiye, İstanbul
HANİFE VARIŞLI, Türkiye, İstanbul - TUĞBA KILIÇARSLAN, Türkiye, Konya
NAİLE KILIÇ, Türkiye, Osmaniye - SÜMEYRA DİLSİZ, Türkiye, Kırıkkale
İLKNUR BAŞKONUŞ, Türkiye, Kırıkkale - GÜLHİZAR ÖZKAN, Türkiye, Şanlıurfa
AİDA ALAKBAROVA, Azerbaycan, Sumgayit

Süper Kahramanım Bizden Biri Projemizin amacı her çocuğun kendi ülkesinin süper kahramanını tanımmasını sağlamak ve sanal kahramanları değil gerçek kahramanları tanımalarını sağlamaktır. “Süper Kahramanım Bizden Biri” proje planımız şu şekildedir: KASIM AYI ÇALIŞMALARI, “Kahraman nedir?” Scamper çalışması, “Süper kahraman olsan hangi özelliğin olsun isterdin?” Scamper çalışması, Atatürk’ün slayt ve resimlerle başarılarının anlatımı ARALIK AYI ÇALIŞMALARI, Nene Hatun’un slayt, resim ve videolarla başarılarının anlatımı, Piri Reis hakkında slayt, resim ve videolarla bilgi verilmesi OCAK AYI ÇALIŞMALARI, Dede Korkut hakkında slayt, resim ve videolarla bilgi verilmesi, Fatih Sultan Mehmet hakkında slayt, resim ve videolarla bilgi verilmesi ŞUBAT AYI ÇALIŞMALARI, Nasreddin Hoca hakkında slayt, resim ve videolarla bilgi verilmesi, Yunus Emre hakkında slayt, resim ve videolarla bilgi verilmesi MART AYI ÇALIŞMALARI, Mimar Sinan hakkında slayt, resim ve videolarla bilgi verilmesi, Mehmet Akif Ersoy hakkında slayt, resim ve videolarla bilgi verilmesi NİSAN AYI ÇALIŞMALARI, “Sen bir süper kahraman olsan hangisi olmak isterdin?” Scamper çalışması, Aile katılımı ile süper kahramanım oyuncağı tasarlanması.

Keywords: Kahraman , Süperkahraman , Atatürk, NeneHatun, MehmetAkifErsoy, PiriReis, MimarSinan, DedeKorkut, FatihSultanMehmet, NasreddinHoca, YunusEmre

Corresponding Author: SEDA ŞEKER YILMAZ

STEAMIST

NESRİN ÖZBABA ULUĞ, Türkiye, İstanbul - AYŞEGÜL İLİKÇİ, Türkiye, İstanbul
NİLÜFER AKIN, Türkiye, İzmir - ALEXANDRE MANEA, Romanya, Comuna Puchenii Mari
LİNDİTA SELMANI, Kuzey Makedonya, s.LoJane - ANA LUCIA MOUTA, Portekiz, Gondomar
MARİNA HUSSEIN, Portekiz, Gondomar - DOROTA STANALOWSKA, Polonya, Bolesławcu
BEATA ADAMSKA, Polonya, Mikołaja Kopernika w Zalasewie - AYLİN CANPOLAT, Türkiye, Hatay
FERAY DEBBAĞ, Türkiye, Mersin - DERYA DOĞRU, Türkiye, Konya - MELEK CANCI, Türkiye, Antakya
ÖZNUR KULABOĞA, Türkiye, Kocaeli - FULYA ÇAKIR, Türkiye, Zonguldak
ZORİKA MILKOVA, Kuzey Makedonya, Kavadarci - BURCU UYAR, Türkiye, İstanbul

Proje 2020-2021 eğitim öğretim yılı boyunca biyomimikri temasından hareketle disiplinler arası öğrenme esasına göre yapılandırılmış olup Arnavutluk'tan 5, Azerbaycan'dan 1, Bosna-Hersek'ten 1, Gürcistan'dan 1, İtalya'dan 1, Kuzey Makedonya'dan 3, Litvanya'dan 1, Moldova Cumhuriyeti'nden 3, Polonya'dan 2, Portekiz'den 4, Romanya'dan 4, Sırbistan'dan 1, Tunus'tan 1, Türkiye'den 10, Ukrayna'dan 2, Ürdün'den 1 olmak üzere 31 öğretmen tarafından yürütülmüştür. Proje 2018-2019 eğitim öğretim yılında yürütülmüş olan "I'm Learning Reading and Writing with Stem and Coding" ve 2019-2020 eğitim öğretim yılında yürütülmüş olan "Second Grade Stem and Coding" eTwinning projelerinde edinilen STEM felsefesi ile ders programı oluşturma ve uygulama tecrübelerinin ışığında oluşturulmuştur. Projede, pek çok alanda insanlara ilham veren doğa ve doğanın zenginliklerinin öğrenciler tarafından fark edilmesi, öğrencilerin doğanın yaşamımızdaki etkilerini kavrayabilmeleri, doğanın hayatımızdaki izlerini disiplinler arası bir yaklaşımla ele almaları ve kalıcı öğrenme sağlamaları amaçlanmıştır. Proje 6-11 yaş grubu öğrencilerle yürütülmüştür. Proje etkinlikleri ile öğrencilerin desenleri, şekilleri ve tasarımları doğadaki halleri ile keşfetmeleri sağlanmış, doğadan esinlenerek tasarımlar yapmaları ve doğanın taklit edilmeye değer zenginliklerini farklı web 2.0 araçları ve malzemeler ile çalışarak modelleme etkinlikleri yürüterek ürünler ortaya koymaları sağlanmıştır. Öğrenciler takım çalışmaları ile 21.yy becerilerini edinmiş ve pekiştirme fırsatı bulmuşlardır. Giriş Ülkemizdeki eğitim sistemi toplumun her seviyesindeki bireyler tarafından sürekli eleştirilmektedir. Sistemin iyileştirilmesi ve günümüz ihtiyaçlarını karşılaması adına eğitim sistemimiz üzerinde değişikliklere gidilmekte, iyileştirmeler yapılmaktadır. Değişen şartlara uygun şekilde yapılandırılmaya ve değiştirilmeye çalışılan eğitim sistemimize yönelik eleştirilerden biri de kalıcı öğrenmeyi sağlayamamasıdır. Yürütülen sınıf içi etkinliklerde öğrencilerin bir önceki öğrenmeyi hatırlayamadıklarına sıkça şahit olunmaktadır. Bu durum sonraki öğrenmeler için uygun zemin bulunamamasına, eğitim öğretim faaliyetlerinin aksamasına, zaman kaybına ve nihayetinde öğrencilerin hedeflenen bilgi ve becerileri edinmeden hayata atılmalarına sebep olmaktadır. Tüm dünyada kalıcı öğrenme sağlamada en önemli yaklaşım olarak görülen STEM felsefesi projenin etkinliklerinin yürütülmesinde temel yaklaşım olarak benimsenmiştir. Doğanın zenginlikleri, insanlara sunduğu imkanlar ve doğa ile içiçe yaşama isteği ve özlemi insanların doğadan etkinleniminde etkili olmuştur. Sürdürülebilirliğin gittikçe önem kazandığı günümüzde insanoğlu doğayı taklit ederek doğa ile barışık tasarımlar ortaya koyma yolunda önemli ilerleme kaydetmiştir. Çocukların doğaya karşı olan hassasiyeti, merakı ve ilgisi öğrenmelerini hızlandıran ve isteklerini uyanık tutan ana tema olarak projenin hareket noktası olmuştur. STEM alanında yürütülen ve ders planları yazılarak disiplinler arası ilişkilendirme becerisi kazanmış olan öğrencilerin doğayı taklit ile becerilerini geliştirmeleri ve ortaya ürünler koymaları son derece öğretici ve eğlendirici olmuştur. Farklı araçlar ve malzemelerle doğayı taklit eden, doğadan desenler ve şekillerle tasarımlar ortaya koyan öğrenciler doğanın zenginliklerini ve bu zenginliklere saygı duymanın yaşamın devamlılığı için ne kadar önemli olduğunu keşfetmişlerdir. Tüm dünyayı etkisi altına alan pandemi sürecinde uzaktan eğitimle yürütülen projede süreçlerin yönetimi ve edinilen bilgi ve becerilerin pekiştirilmesi amacıyla oyunların kullanılması, medya okuryazarlığı ve güvenli internet kullanımı konularına proje kapsamında yer verilmesi öğrencilerin ve velilerin dijital yeterliliklerini ve yetkinliklerini destekleme noktasında önemli bir yere sahip olmuştur. Proje kapsamında güvenli internet ve biyomimikri alanlarında yetkin kişiler misafir edilerek öğrencilerin teknolojiyi doğru kullanarak bilgiye erişimleri konusunda örnek teşkil edecek etkinlikler gerçekleştirilmiştir. Proje etkinlikleri okul ve zümre genelinde bilgilendirme toplantıları ve etkinlik paylaşımları ile farklı sınıf ve şube öğrencileri ile paylaşılmıştır. Projemiz, mesleki olarak proje ortağı öğretmenlerimizin bilgi ve

Keywords: stem,biyomimikri,disiplinler arası,ilkokul,steam

Corresponding Author: NESRİN ÖZBABA ULUĞ

SYNONYM GAME

Bu proje yabancı dil öğretim sürecinde hissedilen “kelime öğrenme” problemini çözmek amacıyla uygulanmıştır. Bu genel problem çerçevesinde “eş anlamlı kelimeleri, zıt anlamlı kelimeleri” öğrenme problemlerine de çözümler oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu kapsamda proje ile kişinin ilk defa karşılaştığı, kendi ana dilinde farklı ifade edilen ve öğrenmekte zorluk çekilen kelimelerin oyunlaştırma yöntemiyle öğretilmesi gerçekleştirilmeye çalışılmıştır. Projede hedeflenen amaca ulaşılması ülkemizdeki yabancı dil öğrenme probleminin çözümü açısından önemli görülmektedir. Proje ile ilköğretim, ortaokul ve lise kademesinde yabancı dil dersleri kazanımlarının hepsinin edinilmesine katkı sağlamaktadır. Proje yabancı dil seviyeleri olan A1, A2 ve B1 seviyelerinde değişik illerden birçok katılımcıya uygulanmış, hatta yabancı dil öğretmenlerine bile uygulanmıştır. Projenin uygulanmasında oyunlaştırma yöntemi tercih edilmiştir. 118 kişi üzerinde kullanılan yöntem ile proje başında oyunda kullanılan kelimeleri bilme oranı %16 iken, projemizin uygulanması sonucunda bu oranın %67’ye çıktığı belirlenmiştir. Bu sonuca ulaşmak için proje başında bir öntest ve sonunda da sontest uygulanmıştır. Uygulanan kişilerle yapılan görüşmelerde oyunun eğlenceli olmasından dolayı dil öğrenmeye isteklerinin arttığı ve her zaman yaşadıkları kelime öğrenme problemini aştıkları için kendilerine olan güvenlerinin de fazlaştığı sonucuna ulaşılmıştır. Projemiz ulusal bir yarışmada sergilendiği için gelen ziyaretçilerden de hep olumlu yorumlar gelmiş ve oyunun eğlenerek öğrenmeyi sağladığı olgusuna erişilmiştir. Proje sonunda öğrencilerin her yaşta ve her seviyeden insanlara sunum yapmasından dolayı, özgüvenlerinin ve hitap güçlerinin geliştiği görülmüştür. Aynı zamanda birçok proje inceleme şansı elde ettikleri için ufuklarının genişlediği ve yaratıcılıklarının arttığı gözlemlenmiştir. Proje sürecinde öğrenciler bilgiyi kendi başlarına elde etme ve üzerine yeni bilgiler ve katma becerileri geliştirmiştir. Projeye katılan öğrencilerin hepsi yabancı dil öğrenme konulu bilimsel araştırmalar yapmıştır. Elde ettikleri verilerle ülkemizin yabancı dil öğrenme konusunda uluslararası sınavlarda alt sınıflarda olduğunu farketmiş ve projeyi bu verilere dayandırarak şekillendirmişlerdir. Projede öğrenciler grup halinde ve projenin her basamağında bilgi alışverişinde bulunmuşlardır. Öğrencilerin ortaya koyduğu daha önce keşfedilmemiş “synonym game” oyunu ile öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerinin geliştiği anlaşılmaktadır. Öğrenciler oluşturdukları bu fikir ve ürünü kişilere sunarak girişimcilik becerilerini geliştirdikleri belirlenmiştir. Proje sürecindeki dijital scratch oyun uygulamasından eş anlamlı kelimelerle ilgili tasarlanan oyunla ilgili olarak zıt anlamlı olarak ve her dilde tasarlanabileceğine dair fikir oluşmuştur. Proje sonuçlarının ortaya konulmasına bağlı olarak değişik kademelerde okullarda uygulanmaya başlanmıştır. Proje il Valilik töreninde, ilçe toplantısında, sosyal medyada, gazete haberlerinde yayınlanarak daha geniş kitlelere ulaşmıştır. Proje sonunda projede görev alan öğretmenin teknoloji konusunda bilgi ve becerilerinin geliştiği diğer projelerdeki çalışmalarına yansımıştır. Proje ile Türkiye’nin en büyük teknoloji-uzay ve havacılık festivali olan Teknofest 2021’de Eğitim Teknolojileri Lise Kategorisinde Türkiye 3. elde edilmiştir. Aynı zamanda projede görev alan öğretmen ve öğrenciler il valilik, ilçe Milli Eğitim ve çeşitli sivil toplum kuruluşları tarafından ödüllendirilmiştir.

Keywords: İngilizce, synonyms, kelime öğrenme, oyunlaştırma

Corresponding Author: HAYRIYE ASLAN

TÜBİTAK 4004 DOĞA EĞİTİMİ VE BİLİM OKULLARI KAPSAMINDA GERÇEKLEŞTİRİLEN “BİLİM VE SANAT MERKEZİ MATEMATİK ÖĞRETMENLERİNE YÖNELİK TEKNOLOJİ DESTEKLİ MATEMATİK EĞİTİMİ UYGULAMALARI” PROJESİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ

EMRAH MUŞTUOĞLU, Türkiye, Samsun - HALİL YILMAZ, Türkiye, Samsun
ESRA İNAN, Türkiye, Samsun - SİNEM KANT, Türkiye, Samsun

Mart 2020 tarihinde ülkemizde eğitim kurumları kapatılarak yüz yüze eğitime ara verilmiş ve uzaktan eğitim faaliyetlerine başvurulmuştur. Öğrenci ve öğretmenlerin Covid salgınındaki kriz sürecinde ihtiyaç duydukları dijital yeterlilik ve becerilere tam olarak sahip olmadıkları görülmüştür. Öğretmenlerin ihtiyaç duydukları dijital yeterlilik becerilerini artırarak elde ettikleri bilginin toplum ile buluşturulması ve yaygınlaştırılmasını sağlamak amacıyla TÜBİTAK 4004 Doğa Eğitimi ve Bilim Okulları kapsamında 4-8 Ekim 2021 tarihinde “Bilim ve Sanat Merkezi Matematik Öğretmenlerine Yönelik Teknoloji Destekli Matematik Eğitimi Uygulamaları” adlı proje gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmanın amacı projeye katılan öğretmenlerin teknoloji destekli matematik eğitimine yönelik görüşlerini belirlemektir. Proje kapsamında, ülkemizin farklı bölgelerinden gelen 24 matematik öğretmenine alanlarında uzman eğitimciler tarafından; sanal manipülatifler, matematiksel modelleme, dinamik bilgisayar yazılımları, ters yüz öğrenme modeli, kodlama ve yapay zeka, simülasyonlar, web 2.0 araçları vb. farklı eğitim teknolojileri üzerine etkinlikler gerçekleştirilmiştir. Proje süresince katılımcı öğretmenlerin kendi alan bilgileri ile teknolojiyi entegre edebilmeleri, kendi materyallerini üretmeleri konusunda öz güven kazanmaları ve motivasyonlarının artması hedeflenmiştir. Araştırmanın örneklemini projeye farklı illerden katılan 24 matematik öğretmeni oluşturmaktadır. Projemiz araştırma projesi olmayıp TÜBİTAK 4004 Doğa ve Bilim Okulları kapsamında yürütüldüğü için deney ve kontrol gruplarının oluşturulmadığı tek grup olarak ön test-son test kontrol grupsuz deneme modelinde bir çalışma tasarlanmıştır. Projenin katılımcılar üzerinde oluşturduğu etkiyi ölçmek ve öğretmenlerin teknoloji destekli matematik eğitimine yönelik bakış açılarını belirlemek amacıyla “Web 2.0 Araçları Kullanım Yetkinliği Ölçeği” ile matematik öğretiminde Bilgi ve İletişim Teknolojileri’nin kullanımına yönelik yapılandırılmış görüşme formu uygulanmıştır. Verilerin analizinde ön test ve son test puanlarının karşılaştırılabilmesi amacıyla istatistiksel analizler gerçekleştirilmiş ve eşleştirilmiş örneklem t-testi kullanılmıştır. Verilerin analizi sonucunda katılımcıların matematik eğitiminde Web 2.0 araçlarının kullanılmasının önemini farkına vardıkları, dersin amacı doğrultusunda farklı eğitim araçlarını kullanma öz yeterliliklerin arttığı tespit edilmiştir. Proje sonunda katılımcıların matematik öğretiminde Bilgi İletişim Teknolojileri’nin kullanımının gerekliliği ve yararlılığı konusunda görüşlerinin olumlu yönde değiştiği gözlemlenmiştir. Ayrıca katılımcıların proje ile edindikleri tecrübelerle 4004 kodlu TÜBİTAK projelerine başvuru yapma isteklerinin oluştuğu gözlemlenmiştir.

Keywords: Teknoloji Destekli Matematik Eğitimi, Dijital Materyaller, Eğitimde Web 2.0 Araçları, Özel Yetenekli Öğrenciler, BİLSEM

Corresponding Author: EMRAH MUŞTUOĞLU

SIRA BENDE PROJESİ

ASLI ERSOY, Türkiye, Muğla/ Bodrum - AYŞEGÜL ÜSTÜNER SARI, Türkiye, Mersin
GÜLDEREN BİBER, Türkiye, Nevşehir - İLKNUR ŞAHİNASLAN, Türkiye, Adana
MENŞURE YETİŞKUL, Türkiye, Hatay - RECEP FİDAN, Türkiye, İzmir
SERPİL KESKİN, Türkiye, Nevşehir - VAFA HEMİDOVA, Azerbaycan, Gence
SEMA KÖKOCAK, Türkiye, Adıyaman

ID:200334 SIRA BENDE PROJESİ Eğitim örgütlerinde işbirlikçi öğrenmenin, yaparak yaşayarak eğitim ortamından faydalanmanın, ortaya bir ürün koymanın ve tüm bunları yaparken teknoloji ile iç içe olmanın ve her çalışmada ülkemizin ve evrensel değerlerinin de içinde olduğu bir sürecin, nitelikli bir eğitim çıktısı almak bakımından önemi yadsınamaz. Bu çalışmada öğrencilerin değerler eğitimi , temizlik ,sosyal beceriler ile ilgili , teknolojiyi iyi kullanabilmeleri ve bunları yaparken,web-2 araçlarının yoğun olarak kullanıldığı ,tersyüz sınıf tekniği ile öğrenciler ve öğretmenlerin yer değiştirdiği ve daha kalıcı öğrenmelerin gerçekleştiği bir eğitim ortamı amaçlanmıştır. Projemiz 2020-2021 eğitim öğretim yılında farklı il ve ülkelerden toplam 9 sınıf öğretmeni ve onların 2.sınıf öğrencilerinden(8-9 yaş grubu) oluşmaktadır. Proje dili Türkçedir. Projede işbirlikli öğrenme, yaparak yaşayarak öğrenme, ters yüz öğrenme,sunuş ve buluş yolu ile öğrenme, yaratıcı ve eleştirel öğrenme , drama yöntemi ile öğrenme, yapılandırmacı yaklaşım yolu ile öğrenme, araştırma ve inceleme yolu ile öğrenme, yöntemlerinden faydalanılmıştır. Projeden; öğrencilerimizin müfredatla ilgili konuları araştırarak özgüvenlerini artırdığı, böylece derslerde konulara hakim oldukları ,müfredat- proje ilişkisi ile etkili öğrenmeler gerçekleştirdikleri, eğlenerek ve daha kalıcı bir eğitim ortamı yakaladıkları bulgularına ulaşılmıştır. Ayrıca değerler eğitimi ile ilgili ve günlük yaşamdaki bazı temel değerler ile ilgili görevler üstlenen çocukların bu değerleri daha fazla özümstedikleri ,bu konuda rol model olma misyonu taşıdıkları, kişisel gelişimlerine yansıyan bir katkı edindikleri ve iyi bir fert ve toplumun bir parçası olmaktan gelen sorumlulukları daha iyi yerine getirdikleri sonuçlarına ulaşılabilir.

Keywords: yaparak yaşayarak öğrenme,işbirlikli öğrenme,tersyüz öğrenme,web2 araçları

Corresponding Author: SEMA KÖKOCAK

FOR WATER E-TWINNING PROJESİ

1 MAKBULE COŞKUN, Türkiye, DIYARBAKIR

Nüfusun artması ve yaşanan iklim değişikliğinin bir sonucu olarak karşımıza çıkan su krizi sadece ülkemizin değil tüm dünyanın bir sorunudur. Ne yazık ki bu sorun artarak devam etmektedir. Tüm dünya vatandaşlarının suyu doğru kullanma becerisine sahip olması gerekmektedir. Projemizde yaşanan su krizine dikkat çekmek, su tasarrufu ve gri su kullanımını artırmak dolayısıyla öğrencilerimizde su bilinci oluşturmak amaçlanmıştır. Su kullanımı alanında farkındalık yaratmak amacıyla 25 ülkeden 80 öğretmenin katılımıyla eTwinning platformu üzerinde FOR WATER adlı bir proje başlatılmıştır. Ülkemizden 10 öğretmen ve yaklaşık 400 öğrenciyle yürütülen projemiz ulus ötesi bir işliği içinde devam etmiştir. Öğrenci merkezli etkinliklerden oluşan projemizde “Su İçin Yaz”, “Su İçin Çiz”, “Su İçin Söyle” adlı temalar altında çalışmalar gerçekleştirilmiştir. Su için yazma etkinliğinde öğrenciler yaratıcı yazma çalışması yapmışlardır. Ortak bir hikâye yazma çalışmasının yanı sıra slogan yazma çalışması ve yarışması gerçekleştirilmiştir. Su için resim yapma etkinliğinde öğrenciler sanatsal becerilerini geliştirmiş, afiş-logo gibi görsel tasarımlar yapmışlardır. Bu tema altında yine bir resim yarışması gerçekleştirilmiştir. Su için söyle temasında ise öğrenciler şarkı sözünü yazıp, ortak bir şarkı elde etmiş ve klip çekmişlerdir. Bu etkinliklerin yanında Öğrenciler suyun doğru ve yanlış kullanımına yönelik örnek videolar çekmişlerdir. Temiz-kirli su deneyi yine tüm öğrencilerimizce yapılmıştır. Yağmur suyu biriktirme ve gri su kullanımına yönelik uygulamalar yaptırılmıştır. Boğaziçi Üniversitesi İklim Bilimi Araştırmacısı ve UnSDSN Türkiye koordinatörü Bahar Özay ve Çanakkale Üniversitesi öğretim üyesi Dr. Faize Sarış öğrencilerimize yönelik eğitimler vermişlerdir. Su Savaşçuları belgeseli yapımcılarından Hakan Girginer ve doğa programları yapımcısı Güven İslamoğlu ile söyleşiler gerçekleştirilmiştir. Dünya Su Günü tüm ülke ortaklarımızla beraber olunan bir oturumda, pantomim ile suyun önemi pantomim ustası İlker Kılıçer ile kutlanmıştır. Yaygınlaştırma görünürlük faaliyetleri içinde TRT Haber’de, okul web sitelerimizde, çeşitli internet sitelerinde haberler gerçekleştirildi. Halk Eğitim Merkezleri ile iş birliği yaparak FOR WATER ve etwinning logolu doğa dostu bez çantalar yaptırılmıştır. Yine eTwinning logolu ve proje adımızın ve görsellerinin bulunduğu tişörtler bastırılmıştır. Hem yurt içinde hem de yurt dışındaki ortaklara gönderilmiştir. Birçok ünlü isme ulaşılmış ve proje adımızla suyu doğru kullanmaya yönelik kısa videolar çekilmiş böylece farkındalık sağlanmıştır. Proje adına blog sayfası, e-gazete ve çeşitli platformlarda sosyal medya hesapları oluşturulmuş ve aktif yaygınlaştırma yapılmıştır. Proje çıktısı olarak tüm etkinlikler bir dergi haline getirilmiş hem sanal hem de basılı olarak dağıtılmıştır. Proje kapsamında öğrenciler proje temelli öğretim yöntemiyle problemi tespit edip sorun çözüme becerilerini geliştirmişlerdir. Akademisyenlerden aldığımız eğitimler projemizin amacına yönelik çok büyük katkılar sağlamıştır. Su ve iklim kriziyle ilgili tüm bu etkinlikleri yaparken hem uzaktan hem de hibrit eğitimin var oluşunun da etkisiyle projemizde Web 2 araçlarının kullanımını artırmıştır. Böylelikle öğrencilerimizin teknoloji okur-yazarlık becerilerinde artışlar gözlenmiştir. Çok uluslu bir ortaklık olmasından dolayı hem öğrenciler hem de öğretmenler yabancı dil kullanma becerilerini geliştirmişlerdir. Öğrencilerimizde sosyal iletişim becerileri gelişmiştir. Farklı şehir ve ülkelerden akranlarıyla tanışıp paylaşımlarda bulunmuş ve ortak çalışmalar yapmışlardır. Proje öncesi ve sonrasında öğrenci, öğretmen ve velilere yönelik ön ve son anketler yapılmıştır. Sonuç olarak proje sonunda suyu doğru kullanma davranışlarında artış olduğu görülmüştür. Yapılan etkinlikler sonunda gri su kullanımı ve yağmur suyu biriktirme yaygınlaşmıştır. Projeye öğrencilerde doğru su kullanım bilinci oluşmuştur.

Keywords: eTwinning, su, iklim

Corresponding Author: MAKBULE COŞKUN

STEAM FOR KIDS

HAVVA KÜÇÜKBAŞ, Türkiye, Sinop - BOZENA BENÍKOVA, Slovakya, Bratislava
MÍCHAELA RUMANKAVA, Slovakya, Bratislava - MÍRSADA ACCAD, Hırvatistan,
STANÍSLAVA STEPIEN, Polonya - SEDA AYTON, Türkiye, İzmir
JOANNA PACHOLCZYK, Polonya - ÇİĞDEM CİVELEK, Türkiye, Ankara
YASEMİN ERKEK, Türkiye, Mardin - EBRU ÖZTÜRK, Türkiye, Denizli
AYŞE BAYHAN, Türkiye, Kocaeli - ANNA BEBENEK, Polonya,
STEFAN LUCÍCA, Romanya - GÍZEM MORAN, Türkiye, Çanakkale
GÜLAY AYIN, Türkiye, Ankara - SEMA OĞUZER, Türkiye, Kocaeli
LORETA KONDRATAVÍCIENE, Litvanya - BETÜL FİL, Türkiye, Kocaeli - BEATA MACHOVSKA, Polonya, Wrobel

Bir e Twinning Projesi olan STEAM For Kids projesi; Erken çocukluk döneminde kazandırılması hedeflenen paylaşma, işbirliği kurma, aktif katılım sağlama, öğrendikleri bilgileri transfer etme, ürün oluşturma, gündelik problemlere çözüm yolları üretme vb. olumlu ve kalıcı bir etki bıraktığı düşünülen STEAM çalışmaları ile projemizde hedeflere ulaşılmıştır. Proje çerçevesinde demokratik yöntemlere başvurulmuş öğrenciler ve onların aileleri ile anketler ve gözlemler yapılarak analizler elde edilmiştir. Hem nitel hem de nicel sonuçlar doğrultusunda proje değerlendirmesi yapılmıştır. 2021 Eylül 2022 Nisan tarihleri arasında 8 ülkeden 24 öğretmen 350 öğrencinin hayata geçirdiği projede öncelikle Ekosistem tanıtımı yapılmış ve dünyamızın düzenini öğrenmeleri sağlanmıştır. Sonraki aylarda ormanlarımız, denizlerimiz-okyanuslarımız, havamız, trafik, gürültü kirliliği vb. tema başlıkları ile hedeflenen amaçlara ulaşılmıştır. 3-6 yaş grubu okulöncesi öğrencilerinin dünyamızda yaşanan problemlere yönelik çözümlerini SE modele uygun olarak eğitim ve öğretime entegrasyonu sağlanmıştır. Projemiz ile hedefimiz, çocukların Steam alanındaki bilgi ve becerilerini geliştirmek, yaparak yaşayarak öğrenmeyi desteklemek, sanatsal bir bakış açısı kazandırmak, akranları ile işbirliği yapabilmek, eleştirel düşünme becerisi kazandırmak, yaratıcılık ve tasarım alanlarında potansiyelleri ortaya çıkartmak öğretmenlere ve ailelere Steam eğitimi hakkında kendilerini göstermelerine fırsatlar yaratma, Vb. Şeklinde tanımlayabiliriz.

Keywords: Steam, Okulöncesi, küresel sorunlar

Corresponding Author: HAVVA KÜÇÜKBAŞ

PODCAST HAZIRLAMANIN 10.SINIF ÖĞRENCİLERİNİN İNGİLİZCE KONUŞMA BECERİLERİNİ GELİŞTİRMEDEKİ ETKİSİ

SELDA ÇİFTCI, Türkiye, Ankara

Teknolojinin gelişimi ile beraber geleceğin eğitim sistemleri ve dil öğretiminde yeni yaklaşımlar hakkında farkındalık oluşturulması önceliklidir. Bu bağlamda podcast, özellikle Mobil Destekli Dil Öğrenimi (MALL) bağlamında İngilizce konuşma becerilerini geliştirmek için oldukça yararlı bir araçtır. Podcastler, taşınabilir kişisel cihazlara ve bilgisayarlara indirilebilen; dijital, sesli ve seri haldeki medya dosyalarıdır. Pek çok araştırma, İngilizce öğretmenleri ya da anadili İngilizce olanlar tarafından üretilen podcastlerin etkililiğini vurgularken, bu çalışma İngilizce dilinde 10. sınıf lise öğrencileri tarafından oluşturulan podcastlerin İngilizce konuşma becerisini geliştirmedeki etkisi hakkındaki bilgi eksikliğini gidermeyi amaçlamaktadır. Öğrenciler, kendi belirledikleri bir konu hakkında en az iki kişilik gruplarla dört dakikalık podcastler üretmişlerdir. Hazırlanan bu podcastler <https://anchor.fm/> sitesi ile (Tüm platformlarda tek noktadan mevcut bir RSS bağlantınızı kullanarak tüm podcastleri ücretsiz ve sınırsız şekilde yayımlayabilir.) Spotify'da 10-J sınıf kanalı oluşturularak açık erişime açılmıştır (<https://open.spotify.com/show/4YOnFCsEJTY18q0vH03fTf>). Öğrencilerden diğer podcastleri dinlemeleri istenerek en sevdikleri üçüne oy vermeleri sağlanmıştır. Çalışmamız, öğrencilerin podcastleri kullanma ve oluşturma hakkındaki görüşlerinin, öğrencilerin demografik özelliklerine göre (cinsiyet ve İngilizce öğrenme süresi) değişip değişmediğini incelemiştir. Buna ek olarak, araştırmamızda öğrenci podcastleri oluşturma öğrencilerin konuşma becerilerini geliştirmeye ne derecede olumlu katkı sağladığı sorgulanmıştır. Öntest, sontest sonrası toplanan veri nicel yöntemle analiz edilmiştir. Bulgular, öğrencilerin podcast oluşturmalarının onların konuşma becerilerini geliştirdiğini ve İngilizce konuşma konusunda olumlu bir bakış açısına sahip olduğunu göstermiştir. Hazırlanan podcastler, öğrencilerin seslerini kaydetme sürecindeki esneklikleri ve etkinlikleri sayesinde amacımıza büyük katkı sağlamıştır.

Keywords: Podcast oluşturma, İngilizce, konuşma becerileri, öğrenci

Corresponding Author: SELDA ÇİFTCI

STEM ÇOCUK

BETÜL FİL, Türkiye, Kocaeli - HAVVA KÜÇÜKBAŞ, Türkiye, Sinop
YASİN AKGÜN, Türkiye, Kocaeli - MÜYESSER AKGÜN, Türkiye, Kocaeli
NAZAN TEPELİ, Türkiye, Sinop - ÇİĞDEM GÖNÜLTAŞ, Türkiye, Ankara
FATMA KALYONCU, Türkiye, Sinop - AYŞE BAYHAN, Türkiye, Kocaeli
AYŞE CEYLAN, Türkiye, Kocaeli - IRMA VERDZEULİ, Gürcistan,
NURHİLAL ERDEM, Türkiye, Sinop

Stem Çocuk Projesi Romanya'dan ve Gürcistan'dan 1 aktif, Türkiye'den 10 aktif, toplamda da 21 ortak ve 4-11 yaş arası 134 öğrencinin katılımı ile yürütülen uluslararası bir eTwinning projesidir. Proje 2021 yılı Ocak ayında başlayıp Nisan ayında sona ermiştir. Projemiz STEM eğitim modeli 5e planına uygun olarak hazırlanmış, öğrencilerin yaratıcılık, eleştirel düşünme, problem çözme, iletişim gibi 21.yy becerileri geliştirilerek, disiplinler arası bir bakı açısı kazandırmak amaçlamıştır. Projemizde, tasarım odaklı düşünme becerilerini kazandıracak, Kutuplar-Afrika-Okyanuslarda yaşam temalarıyla çeşitlendirilmiş, yaparak-yaşayarak keşfetmeye yönelik ve aktif katılım etkinliklerle 'Küresel Isınma, Çevre Kirliliği ve Su Sorunları' gibi küresel problemlere değinilmiştir. Öğrencilerde teknolojiyi kullanabilme, akıl yürütme, analiz, değerlendirme, iletişim, işbirliği, takım çalışması yapabilme ve mühendislik becerileri geliştirilmiştir. Temalarda yer alan tasarım-mühendislik, deney-gözlem çalışmaları, drama gibi etkinlikleri uygularken Proje tabanlı öğrenme, gösterip yaptırma yöntemi, yaparak yaşayarak öğrenme, gözlem, sunuş yoluyla öğrenme, işbirliğine dayalı öğrenme ve dramatizasyon yöntemleri gibi birçok pedagojik yaklaşım kullanılan projemizde erken çocukluk döneminde kazandırılması hedeflenen paylaşma, işbirliği kurma, aktif katılım sağlama, öğrendikleri bilgileri transfer etme, ürün oluşturma, gündelik problemlere çözüm yolları üretme vb. olumlu ve kalıcı bir etki bıraktığı düşünülen STEM çalışmaları ile hedeflere ulaşılmıştır. Proje sonunda 134 öğrenciye ve ailesine ulaşıldı. Bu çerçevede öğrencilerde mühendislik, matematik, fen, bilim ve sanata ilgi duymalarını sağlayarak bu konudaki yetkinliklerinin ortaya çıkmasını gerçekleştirdik. Yapılan öğretmen anketlerinde Stem ile tanışan meslektaşlarımızın eğitsel bilgi donanımlarında ve sınıf uygulamalarında anlamlı değişiklikler olduğu gözlemlenmiş ve yine aileler ile yapılan anket çalışmalarında da ailelerin bilim ve bilim etkinliklerine karşı tutumlarında olumlu değişiklikler olduğu, çocuklarını daha fazla stem çalışmalarına yönlendirdikleri ve stem çalışmalarının içeriği ve uygulamaları hakkında bilgi sahibi olmalarının çocuklarının gelişimine katkı sağladığı gözlemlendi.

Keywords: Stem, Okulöncesi, Küresel Sorunlar

Corresponding Author: BETÜL FİL

DEĞERLER HER YERDE

FATMA SAĞLAM, Kartal, İstanbul - ALEV ÖZBEY, Bahçelievler, İstanbul

Projemiz eğitim vizyonumuzda yer alan değerlerimizi öğrencilerimize aktarmak amacıyla sivil toplum kuruluşlarıyla işbirliği yaparak, sosyal sorumluluk sahibi öğrencilerimizi yetiştirmeyi hedefledik. Pandemi dönemi içerisinde yaşadığımız sıkıntılarla birlikte değerlerimiz bir kez daha önem kazanmıştır. Sadece kendini düşünen bir nesile dönüşmemize az kaldı. Artık buna dur demeliyiz. Günümüzün getirdiği imkânlar doğrultusunda her şeye kolay ulaşabilen çocuklarımızın artık beklemek için sabra, çalışmak için azme olan ihtiyaçları azalmıştır. Birlikte yaşamak, saygı duymak, sevgi göstermek, vatani sevmek ve korumak, sorumluluk almak vb. değerler hiçe sayılmaktadır. Gelişen teknoloji ve iletişimin getirdiği insanlar arası kopukluğun giderilmesi, gelecek yeni nesillere değerlerimizin önemini anlatılması ve yaşatılması amacıyla okul içi ve okul dışı etkinliklerimizi 'Değerlerimiz Her Yerde' sloganıyla e-Twinning projesi kapsamında çalışmalarımızı yaptık. Çalışmalarımıza 17 öğretmen ve projeye kayıtlı 242 öğrenciyle gerçekleştirdik. Projemizde okul-veli-öğretmen işbirliğini sağlayarak projemizi uyguladık. Öğrencilerimiz proje boyunca tüm sürece aktif dâhil oldular. Ulusal kalite etiketiyle ödüllendirildi.

Keywords: DEĞERLER EĞİTİMİ, EĞİTİM, e-Twinning, Proje tabanlı Öğrenme

Corresponding Author: FATMA SAĞLAM

ZEKÂ OYUNLARI PROGRAMININ OKUL ÖNCESİ 60-72 AYLIK ÇOCUKLARIN DİKKAT BECERİLERİNE ETKİSİNİN İNCELENMESİ

YASEMİN YÜZBAŞIOĞLU, Türkiye, Konya
ÖZDEN KUŞÇU, Türkiye, Konya - YAĞMUR KUŞÇU, Türkiye, Konya

Bu araştırma, Milli Eğitim Bakanlığı Hayat Boyu Öğrenme Genel Müdürlüğü'nün hazırladığı Okul Öncesi Dönem Zekâ Oyunları Programının 60-72 aylık çocukların dikkatbecerilerine etkisini incelemek amacıyla yapılmıştır. Araştırmada yarı deneysel modellerden olan ön test son test kontrol gruplu model kullanılmıştır. Bu araştırmanın çalışma grubunda yer alan deney ve kontrol grubunu oluşturan çocuklar Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı bir ilkokuldan seçilmiştir. Araştırmaya, deney grubuna 15 çocuk, kontrol grubuna 15 çocuk olmak üzere toplam 30 çocuk dâhil edilmiştir. Araştırmada veri toplama aracı olarak çocuk ve anne-babalara yönelik soruları içeren Genel Bilgi Formu ile Frankfurter Dikkat Testi kullanılmıştır. Araştırmanın deney grubunu oluşturan çocuklar, Milli Eğitim Bakanlığı Okul Öncesi Eğitim Programına ek olarak toplam 10 hafta boyunca, haftada her gün 2 saat olmak üzere toplam 100 saatlik Milli Eğitim Bakanlığı Hayat Boyu Öğrenme Genel Müdürlüğü'nün hazırladığı Okul Öncesi Dönem Zekâ Oyunları Programına dâhil edilmişlerdir. Araştırmada elde edilen veriler; SPSS 22 programında, Mann-Whitney-U ve Wilcoxon İşaretili Sıralar Testi kullanılarak analiz edilmiştir. Yapılan analizler sonunda veriler arasında anlamlı düzeyde farklılıklar olduğu ve bu farklılığın Okul Öncesi Dönem Zekâ Oyunları Programına katılan deney grubunun lehine olduğu saptanmıştır. Araştırma bulgularına dayalı olarak Zekâ oyunları programının çocukların dikkat becerilerine olumlu yönde katkı sağladığı sonucuna ulaşılmıştır.

Keywords: okul öncesi eğitim, zeka oyunları, dikkat becerileri

Corresponding Author: YASEMİN YÜZBAŞIOĞLU

RİTİM SOKAĞI

AYŞE BAYHAN, Türkiye, Kocaeli - HAVVA KÜÇÜKBAŞ, Türkiye, Sinop
SEMA OĞUZER, Türkiye, Kocaeli - KAMİLE MUTLUBAŞ, Türkiye, Denizli
MİCHAELA RUMANKOVÁ, Slovakya, Bratislava - ZEYNEP IŞIK ÇAKAR, Türkiye, Kocaeli
CAMELIA CİRCA, CHİRILĂ, Romania - ÇİĞDEM GÖNÜLTAŞ, Türkiye, Ankara
GÜL YILDIRIMLAR, Türkiye, Kocaeli - BOŽENA BENÍKOVÁ, Bratislava, Slovakia
FATMA BAĞCIOĞLU, Türkiye, Denizli - EBRU ÖZTÜRK, Türkiye, Denizli
BENHUR DEVRAN, Türkiye, Adıyaman

RİTİM SOKAĞI Özet “Ritim Sokağı” eTwinning projesi 10 ‘u Türk 4’ü yabancı olmak üzere 136 öğrencinin yürütmüş olduğu Avrupa ortaklı bir projedir.Orff ve beden perküsyonundan yararlanarak , öğrencilerimize ukulele eşliğinde şarkılar söyleyerek okul öncesi eğitimde sıklıkla kullandığımız etkili müzik eğitimini; beden, ritim, hareket ve enstrümanlarla harmanlayarak,sanatsal becerilerini geliştirmelerini amaçlamıştır.Kendilerine olan güvenlerini arttırarak , duygularını şarkı ,ritim ve müzik aletleri kullanarak ifade etmişlerdir. Tüm bu kazanımları sağlarken teknolojiden de faydalanarak süreci daha verimli ve eğlenceli hale getirmeyi. planlanmıştır.Öğretmenlerimiz uyguladıkları bu proje çalışmalarıyla, öğrencilerimizde ritim becerilerini ve hayal güçlerini arttırırken; orff, beden perküsyonu ve kitapları bütünleştirerek multidisipliner bir yaklaşım kullanarak öğrencilerin gelişim alanlarını olumlu yönde desteklenmiştir.Kitapların temaları çerçevesinde orff ve beden perküsyon etkinlikleri ile öğrencilerin etkileşimleri artırılmıştır.Proje planı çocukların yaş ve gelişim özelliklerine göre küçük gruplar halinde uygulanarak her aşamada aktif olmaları sağlanmıştır.Orff, beden perküsyonu ,Hikaye ve Muzogram çalışmaları ile ses kontrolü, nefes ve beden uyumunu Ritim ve müzik yeteneklerini tanıyarak hareket edebilme becerilerini geliştirmişlerdir. Öğrenciler ebevyinleri ile birlikte müzik aletleri tasarlayarak ritim çalışmaları yapmışlardır.Grup olarak okunan hikayeler çocuklar tarafından dinlenerek , sonrasında resimleri çizmelerine ve sanat çalışmaları yapmalarına fırsat verilmiştir.Hikaye kitapları ile çocukların erken yaşta kitapları severek ,duygu,düşünce ve hayallerini özgün yollarla ifade etmelerini ve dinlediklerini müzik ve drama eşliğinde canlandırma becerisi kazandırma sağlamıştır.Ritim çalışmalarında yaratıcı yönlerini keşfetmeleri, zihinsel olarak rahatlamaları ve sosyalleşmeleri amaçlanarak takım çalışması, koordinasyon, konsantrasyon süresinde uzama, stres atma vb. kazanımlar sağlamıştır.Aile katılımları ile projenin öğrenme ve etkileşim ortamının eve de taşınmasını ayrıca velilerin farkındalıklarını arttırmayı amaçlamaktadır. Proje çalışmalarımızda sık sık öğrenci,veli,öğretmen anketlerine yer verilerek ortak kararlar alınmıştır.Bu bağlamda öğrencilerde olumlu yönde değişimler olduğu gözlemlenmiştir.Projemizde velilerimiz çocukları ile kaliteli zaman geçirmeyi sağlarken öğretiler de yeni bir müzik aleti çalmayı öğrendi.Çocuklar ise ritim,resimli okuma,beden perküsyon,senkronize hareket edebilme erken okuma yazma becerileri vb gibi bir çok hedef kazanımı gerçekleştirdi.Yabancı uyruklu öğrencilerimizde projeye dahil edilerek Dil alanında yapılan bir çok çalışma sayesinde , okuma ve yazma farkındalığı kazanarak sözcük dağarcıklarını geliştirmelerine katkı sağlanmıştır. Çocuk kitaplarının orff yaklaşımına beden perküsyon ile entegre edilerek çocukların tüm gelişim alanlarının desteklenmelerini sağlamıştır. .

Keywords: BEDEN PERKÜSYONU,RİTİM,MÜZİK,UKULELE,EĞLENCE,ORFF,KİTAP

Corresponding Author: AYŞE BAYHAN

RESİM SANATININ SOSYAL BİLGİLER DERSİNDEKİ KÜLTÜREL DEĞERLERİN ÖĞRENİLMESİ ÜZERİNDE ETKİSİ

UMMUHAN AKKEYİK, Türkiye, Uşak - AYLİN ELİGÜL, Türkiye, UŞAK

Kültürel değerlerimizin öğrencilerimize aktararak kuşaktan kuşağa taşınmasını sağlamak Sosyal Bilgiler dersinin temel konularından biridir. Globalleşen dünyada kültürel değerler zamanla asimile olmakta ve kültürel değerlerin sürekliliğinin sağlanması konusunda ve kuşaktan kuşağa aktarılmasında aksaklıklar oluşmaktadır. Okulumuz öğrencilerinde de sosyal çevrelerinde var olan kültürel değerlerin farkındalığı ve uygulanması konusunda eksiklikler tespit edilmiştir. Soyut konular üzerinde temellendirilen kültürel değerlerimizin öğretilmesinin somutlaştırılarak aktarılması önemli hedeflerimiz arasındadır. Bu kapsam çerçevesinde yapılan bu araştırma, 5,6 ve 7.sınıf Sosyal Bilgiler konularından kültürel değerlerimizin öğretilmesinde resim sanatının öğrencilerin öğrenme düzeyinin akademik başarı üzerindeki etkisinin hangi düzeyde olduğunu belirlemek amacıyla yapılmıştır. Bu ana amacımız altında öğrencilerimize kültürel okuryazar yazarlık becerisi kazandırmayı amaçladık. Bu genel amaç çerçevesinde çalışmalara etki ettiği düşünülen çalışma karakteristikleri belirlenmiştir. Sosyal Bilgiler konularından kültürel değerlerimizin öğretilmesinde resim sanatının öğrencilerin öğrenme düzeyinin akademik başarı üzerinde ne ölçüde etkili olduğu ortaya koyulmaya çalışılmıştır. a) Kültürel değerlerin öğretilmesinde resim sanatının kullanılmasının öğrencilerin akademik başarıları üzerinde sınıf seviyesine göre bir farklılık var mıdır? b)) Kültürel değerlerin öğretilmesinde resim sanatının kullanılmasının öğrencilerin akademik başarıları üzerinde cinsiyete göre bir farklılık var mıdır? c) Öğrencilerin resim sanatı ile kültürel değerlerimizi öğrenmesine ilişkin görüşleri nelerdir? gibi alt problemlere yanıt aranmıştır. Bu araştırma öğrencilere kültürel okuryazarlık becerisi kazandırarak onların çevrelerinde var olan kültürel değerleri kendilerinden sonraki kuşaklara taşıması açısından son derece önemlidir. Unutulmaya yüz tutmuş kültürel değerlerin tanınırlığının artmasını sağlaması araştırmanın önemini göstermektedir. Araştırma yöntemi olarak öntest- sontest kontrol gruplu yarı deneysel desen kullanılmıştır. Araştırmada elde edilen verilerin istatistiksel analizi SPSS programı ile analiz edilmiştir. Araştırma veri toplama aracı olarak başarı testi kullanılmıştır. Ayrıca öğrencilerin süreç ile ilgili görüşlerini öğrenebilmek amacıyla görüşme tekniği uygulanmıştır. Görüşme tekniğinin çalışma grubunu Uşak, Sivaslı, Yayalar Ortaokulu ve Yayalar İmam Hatip Ortaokulunun 5,6 ve 7. Sınıfında öğrenim gören 52 öğrenci oluşturmaktadır. Bu araştırmanın evrenini ilköğretim 5,6 ve 7.sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Örneklemini ise Uşak, Sivaslı, Yayalar Ortaokulu ve Yayalar İmam Hatip Ortaokulunun 5,6 ve 7. Sınıfında öğrenim gören 52 öğrenci oluşturmaktadır. Verilerin analizinde tanımlayıcı istatistikler (frekans, ortalama) ile birlikte bağımsız grupların arasındaki farkın analizlerinde t-testi kullanılmıştır. 5 hafta süren bu araştırma deney ve kontrol gruplarının ön bilgilerinin tespit edilmesiyle başlamıştır. Grupların ön bilgilerinin eşit olduğu tespit edildikten sonra Kültür ve Miras öğrenme alanı deney grubunda resim sanatına dayalı öğretimle, kontrol grubunda ise programa dayalı yöntemlerle yürütülmüştür. Sosyal bilgiler öğretim programında Kültür ve Miras öğrenme alanına on dört saat ayrılmıştır. Programa uygun şekilde on dört saatin sonunda iki gruba da testler uygulanmıştır. Veriler elde edildikten sonra araştırma sonlandırılmıştır. Araştırmada elde edilen deney ve kontrol grubu öntest-sontest sonuçları Bağımsız Örneklem T-testi ile karşılaştırılmıştır. Bu araştırmanın sonucunda resim sanatı ile sosyal bilgiler derslerinin bütünleştirilerek anlatıldığı grupta ki öğrencilerin akademik başarılarının, kültürel değerlerimizin öğrencilere klasik metotlarla anlatıldığı gruba göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Cinsiyete göre kız öğrencilerin kültürel değerleri öğrenme düzeyi üzerindeki akademik başarı, erkek öğrencilere göre daha anlamlı çıkmıştır ($p=0,000<0,05$). Buna rağmen sınıf düzeyinde kültürel değerlerin öğretilmesinde anlamlı bir fark bulunamamıştır. Bu sonuçla birlikte resim sanatının sosyal bilgilerin farklı konularında ve öğrenme alanlarında kullanılması önerilmektedir.

Keywords: Sanat, Sosyal Bilgiler, Resim, Kültürel değerler

Corresponding Author: UMMUHAN AKKEYİK

NEW LITERATES OF 21ST CENTURY

CRİSTİNA MOREİRA CARVALHO CARVALHO, Portekiz
BURCU YALDIZ DURMUŞ, Türkiye, Adana

Our project is about Media literacy and disinformation and it is a type of CLIL as we handled the issue in English. The project consists of 11 teachers and 59 students; 3 from Turkey, 2 Portugal, 4 Croatia, 1 France, 1 Lithuania. The project aimed to help students improve their media literacy skills, learn more about disinformation, search media effectively, its positive and negative impacts on people. The project started in February and finished June 2021, so we did activities online due to pandemic but we always kept in touch with partners and students via online sessions, forums, chat, teacher bulletin, WhatsApp group. We did several activities via different web 2.0 tools including individual and group works . The activities were also integrated into the curriculum and had interdisciplinary skills and students used high level of thinking skills. Teaching pedagogies covered CLIL, collaborative teaching, critical thinking, project based and problem-solving processes. The activities also covered multiple intelligences areas. Students were the main power of the project and they used Twinspace actively. We added assessment parts and forum for each activity to see their ideas and let them work collaboratively. We acted and decided together to be democratic, so they felt that they became digital citizens and they took action via this project. Moreover, activities in our project helped our members to develop their competence in technology, be digital citizen and we handled e-safety issues very carefully. The aim of the project was to help students improve their media literacy skills, learn more about disinformation, search media effectively and its positive and negative effects on people Thus, we administered a pre- and post-test to the students and teachers to measure the effectiveness of our project. When we analyzed the results of the pre- and post-tests, it was seen that students learned the concept of media literacy, disinformation, misinformation, cyberbullying and their effects on people since there was a significant difference in their knowledge as compared to their initial knowledge. Teachers were also very content and stated that they learned from each other according to the results. There were news about our project on several local newspaper. We also participated in online Media Literacy Celebration in May organized by Unicef Croatia on behalf of our project. 8 members of the project received both National and European Quality Label. Our project also became one of the 13 award-winning projects in the theme of Media Literacy and Disinformation according to eTwinning 2021 Portuguese National Awards.

Keywords: Media Literacy, 21st century, media skills

Corresponding Author: BURCU YALDIZ DURMUŞ

WISH THE VALUES HAD A LANGUAGE

ŞEYDA YURUL, Türkiye, Efeler

Wish The Values Had A Language uluslararası eTwinning projemize, ilk olarak “Değerlerin bir dili olsaydı bize neler söylerdi? ” fikriyle başladık. Türkiye, Romanya, Polonya, Ürdün, Makedonya, Litvanya, Hırvatistan olmak üzere 7 ülkeden 18 ortak ve 95 öğrencinin katılımıyla projemizi yürüttük. Projemizle hedefimiz, öğrencilerin gelişimlerinde temel evrensel değerlerimizi örnek alarak hayatlarına yön vermelerine yardımcı olarak merhametli, duyarlı, inançlı, vizyon sahibi nesiller yetiştirmektir. Öğrencilerimiz farklı evrensel değerler ile hikayeler, masallar, resimler ve farklı etkinlikler tasarlayıp kendilerini ifade etme imkanı bularak edebi yönlerini geliştirmişler, yazma ve yorumlama becerilerini kullanma imkanı bulmuşlardır. Disiplinler arası yaklaşımla farklı disiplinlerin İngilizce dil eğitimine entegrasyonu da sağlanmıştır. Kazanımlar sağlanırken öğrencilerin bilişsel, ahlaki gelişim düzeyine göre şekillenen akıl yürütme süreci ön plana çıkarılmıştır. 2020 & 2021 Eğitim-Öğretim yılı nisan ve mayıs aylarında iki ay süren bir çalışma içerisinde ortaklarımız farklı değerleri web2 araçlarını kullanarak ürünler hazırlamışlar ve sonunda da bütün ürünler bir araya getirilerek bir e-dergi oluşturulmuştur. Ayrıca projemizde güvenli ve etkili internet kullanımı ile ilgili öğrenci, öğretmenlere ve velilere de eğitimler verilerek, eTwinning Medya Okuryazarlığı ve Dezenformasyon yılı ile ilişkilendirilmiştir.

Keywords: değer, eTwinning, kültürel miras eğitici proje, kültürel miras, eğitici proje, kültür aktarımı, değerlerin korunması

Corresponding Author: ŞEYDA YURUL

“OKU, DÜŞLE, YAZ” ATÖLYESİ İLE OKUYORUM, DÜŞÜNÜYORUM, YAZIYORUM

SERHAT SUSAR, Türkiye, Kırıkkale

Kırıkkale İl Özel İdaresi Bilim ve Sanat Merkezi (BİLSEM) olarak, özel yetenekli öğrencilerin eğitimi ve gelişimi için faaliyet gösteren Millî Eğitim Bakanlığı'na bağlı devlet kurumuyuz. Merkezimizde MEB tarafından seçilmiş, 7-18 yaş grubunda özel yetenekli öğrenciler; müzik, resim ve genel yetenek alanlarında eğitim almaktadırlar. Kırıkkale BİLSEM’de eğitim alan özel yetenekli öğrencilerimizin var olan yeteneklerini kullanarak geliştirebilecekleri uygun ortamlar yerel imkânlar dâhilinde kısıtlıdır. Bu yönüyle Kırıkkale BİLSEM’de eğitim alan öğrenciler hem diğer öğrencilerden hem de kendileriyle benzer özelliklere sahip ulusal bazdaki diğer akranlarından dezavantajlı durumdadır. Konya Ovası Projesi (KOP) Bölge Kalkınma İdaresi Başkanlığı destekleriyle gerçekleştirdiğimiz bu proje sayesinde öğrencilerimiz var olan yeteneklerini kullanabileceği ve geliştirebileceği “Oku-Düşle-Yaz” atölyesine sahip oldular. Atölyemiz 8 adet kitaplık, 350 adet kitap, 6 adet modüler yazma masası, 6 adet yazma koltuğu, separatörlerle ayrılmış drama alanında yer alan drama halısı ve 10 adet drama koltuğu ile zemin ve duvar kaplamaları yapılmış özel bir alandan oluşmaktadır. Yaratıcı okuma ve yazma, çok kısa bir zaman içerisinde kabul görmüş ve disiplinlerarası bir eğitim anlayışıdır. Okuma kavramının metinle, görselle, sesle ve dokunsal öğelerle desteklendiği atölyemizde; okumayı oyunlar ve doğaçlamalar ile deneysel bir ortamda gerçekleştirmekteyiz. Atölyemizde ürüne yönelik, katılımcıların süreci de yapılandırabildiği ve kendilerini özgürce ifade edebildikleri bir ortam oluşturmaktayız. “Özel yetenekli öğrencilerin tamamı okumayı sever ve yazmaya ilgi duyar” fikrinden doğan; bu projede, öğrencilerimiz öğretmenlerinin gözetiminde farklı türden eserleri okuyarak, akranları ile kitapları analiz etmekte, yazı yazmakta, yorumlamakta, drama ile okuduğu kitapları canlandırmakta ve ortaya çıkardıklarını değerlendirmektedir. Proje sonucunda merkezimizde öğrenim görmekte olan 150 öğrenci ve nihai yararlanıcı konumunda bulunan Kırıkkale’deki farklı okullarda eğitim almakta olan 100 öğrenci ile atölye çalışmaları yapılarak atölyemizin ve Kop Okuyor projesinin tanıtımı yapılmıştır. Gerçekleştirilen atölye faaliyetleri sonucunda yüzlerce kitap okunmuş bizzat öğrenciler tarafından onlarca yazılı, görsel, işitsel ürün oluşturulmuştur. Öğrencilerde Okuma, Düşünme ve Yazmaya karşı olumlu tutum değişikliği meydana gelmiştir. Gerçekleştirilen bu proje sayesinde Kırıkkale İl Özel İdaresi Bilim ve Sanat Merkezi’nde eğitim alan özel yetenekli öğrencilerimiz var olan yeteneklerini kullanabilecekleri ve geliştirebilecekleri bir “Oku-Düşle-Yaz” atölyesine sahip oldular. Bu yönüyle Kırıkkale BİLSEM’de eğitim alan öğrenciler hem diğer öğrencilerden hem de kendileriyle benzer özelliklere sahip ulusal bazdaki akranlarının sahip olduğu imkânlara ulaşmaya bir adım daha yaklaştılar. Merkezimize kurulan bu atölye, ilimizde de ilk kez kurulduğundan, öğrencilerimiz bu alanda yeteneklerini ortaya koyma fırsatı bulmuştur. Bu sayede ilimizde kültür hizmetlerine erişim artmış ve okuma kültürünün üst düzey gelişimine; merkezimizde öğrenim görmekte olan özel yetenekli öğrencilerimizin, “Oku-Düşle-Yaz” atölyesi vasıtasıyla, yenilikçi yaklaşımların teşvikini sağlayarak yerel, ulusal ve uluslararası problemlere çözüm üretebilecek, içinde bulunduğumuz çağın okuryazarlık gereksinimlerini karşılayarak; düşündüğünü hayata geçirebilen, hayata değer katacak ürünler ortaya koyabilen, ülke kalkınmasına fayda sağlayacak, kaliteli ve yenilikçi eğitimle kariyer planını yaparak geleceğe yön veren; özgüveni tam, eleştirel düşünme ve etkili iletişim becerisine sahip, lider bireyler olarak potansiyellerini tam olarak kullanıp, kendilerini gerçekleştirmelerine katkı sağlanmıştır. Proje kapsamında alınan kitaplar öğrenciler tarafından yoğun bir ilgiyle okunmaktadır. “Oku-Düşle-Yaz” atölyesi sadece öğrencilerimizin değil aynı zamanda hem Kırıkkale İl Özel İdaresi Bilim ve Sanat Merkezi’nde görev yapan öğretmenlerin hem nihai yararlanıcı konumunda bulunan Kırıkkale’deki farklı okullarda eğitim almakta olan öğrencilerin hem de velilerimizin keyifle vakit geçirdiği bir alan haline gelmiştir.

Keywords: Okuma, Düşünme, Yazma, Drama, Eğitim

Corresponding Author: SERHAT SUSAR

SYNONYM GAME

HAYRIYE ASLAN, Türkiye, Mersin

Bu proje yabancı dil öğretim sürecinde hissedilen “kelime öğrenme” problemini çözmek amacıyla uygulanmıştır. Bu genel problem çerçevesinde “eş anlamlı kelimeleri, zıt anlamlı kelimeleri” öğrenme problemlerine de çözümler oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu kapsamda proje ile kişinin ilk defa karşılaştığı, kendi ana dilinde farklı ifade edilen ve öğrenmekte zorluk çekilen kelimelerin oyunlaştırma yöntemiyle öğretilmesi gerçekleştirilmeye çalışılmıştır. Projede hedeflenen amaca ulaşılması ülkemizdeki yabancı dil öğrenme probleminin çözümü açısından önemli görülmektedir. Proje ile ilköğretim, ortaokul ve lise kademesinde yabancı dil dersleri kazanımlarının hepsinin edinilmesine katkı sağlamaktadır. Proje yabancı dil seviyeleri olan A1, A2 ve B1 seviyelerinde değişik illerden birçok katılımcıya uygulanmış, hatta yabancı dil öğretmenlerine bile uygulanmıştır. Projeimizin hedef kitlesi okuma yazma bilen, dil öğrenmeye hevesli her birey olduğu için her kademedeki kişiler tercih edilmiştir. Projenin uygulanmasında oyunlaştırma yöntemi tercih edilmiştir. 118 kişi üzerinde kullanılan yöntem ile proje başında oyunda kullanılan kelimeleri bilme oranı %16 iken, projemizin uygulanması sonucunda bu oranın %67’ye çıktığı belirlenmiştir. Bu sonuca ulaşmak için proje başında bir ön test ve sonunda da son test uygulanmıştır. Uygulanan kişilerle yapılan görüşmelerde oyunun eğlenceli olmasından dolayı dil öğrenmeye isteklerinin arttığı ve her zaman yaşadıkları kelime öğrenme problemini aştıkları için kendilerine olan güvenlerinin de fazlaştığı sonucuna ulaşılmıştır. Proje ulusal bir yarışmada sergilendiği için gelen ziyaretçilerden de hep olumlu yorumlar gelmiş ve oyunun eğlenerek öğrenmeyi sağladığı olgusuna erişilmiştir. Proje sonunda öğrencilerin her yaşta ve her seviyeden insanlara sunum yapmasından dolayı, özgüvenlerinin ve hitap güçlerinin geliştiği görülmüştür. Aynı zamanda birçok proje inceleme şansı elde ettikleri için ufuklarının genişlediği ve yaratıcılıklarının arttığı gözlemlenmiştir. Proje sürecinde öğrenciler bilgiyi kendi başlarına elde etme ve üzerine yeni bilgiler ve katma becerileri geliştirmiştir. Projeye katılan öğrencilerin hepsi yabancı dil öğrenme konulu bilimsel araştırmalar yapmıştır. Elde ettikleri verilerle ülkemizin yabancı dil öğrenme konusunda uluslararası sınavlarda alt sıralarda olduğunu farketmiş ve projeyi bu verilere dayandırarak şekillendirmişlerdir. Projede öğrenciler grup halinde ve projenin her basamağında bilgi alışverişinde bulunmuşlardır. Öğrencilerin ortaya koyduğu daha önce keşfedilmemiş “synonym game” oyunu ile öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerinin geliştiği anlaşılmaktadır. Öğrenciler oluşturdukları bu fikir ve ürünü kişilere sunarak girişimcilik becerilerini geliştirdikleri belirlenmiştir. Proje sürecindeki dijital scratch oyun uygulamasından eş anlamlı kelimelerle ilgili tasarlanan oyunla ilgili olarak zıt anlamlı olarak ve her dilde tasarlanabileceğine dair fikir oluşmuştur. Proje sonuçlarının ortaya konulmasına bağlı olarak değişik kademelerde okullarda uygulanmaya başlanmıştır. Proje il Valilik töreninde, ilçe toplantısında, sosyal medyada, gazete haberlerinde yayınlanarak daha geniş kitlelere ulaşmıştır. Proje sonunda projede görev alan öğretmenin teknoloji konusunda bilgi ve becerilerinin geliştiği diğer projelerdeki çalışmalarına yansımıştır. Proje ile Türkiye’nin en büyük teknoloji-uzay ve havacılık festivali olan Teknofest 2021’de Eğitim Teknolojileri Lise Kategorisinde Türkiye 3’lülüğü elde edilmiştir. Aynı zamanda projede görev alan öğretmen ve öğrenciler il valilik, ilçe Milli Eğitim ve çeşitli sivil toplum kuruluşları tarafından ödüllendirilmiştir.

Keywords: İngilizce, kelime ezberleme, synonym, acronym

Corresponding Author: HAYRIYE ASLAN

MATHKON

NAZIYE KOÇLAR, Türkiye, Konya

Ders: Matematik Sınıf: 6. Sınıf Kazanımlar: 1- Sözel olarak verilen bir duruma uygun cebirsel ifade ve verilen bir cebirsel ifadeye uygun sözel bir durum yazar. 2- Cebirsel ifadenin değerini değişkenin alacağı farklı doğal sayı değerleri için hesaplar. 3- Basit cebirsel ifadelerin anlamını açıklar (Cebirsel ifade, değişken, katsayı, terim, sabit terim, benzer terim gibi temel kavramları öğrenir.) Öğretim Strateji/Yöntem ve Teknikleri: Yaratıcı Drama, Aktif Öğrenme, İşbirlikli Öğrenme Özgün Yönü: Yaratıcı drama yöntemi ile 6. sınıf düzeyinde cebir öğretilmesi etkinliğinin özgün yönünü oluşturmaktadır. Elde Edilen Çıktıların Bilimsel Kanıtı: Yaratıcı drama yöntemi ile cebirsel ifadeler öğretiminin etkisini ve öğrenmede kalıcılığını saptamak üzere öğretmen tarafından Cebir Başarı Testi geliştirilmiştir. Geliştirilen bu testin geçerlik ve güvenilirlik çalışması yapılarak uygun olmayan maddeler testten çıkarılmıştır. Rastgele seçilen iki grup deney ve kontrol grubu olarak atanmıştır. Deney ve kontrol grubuna Cebir Başarı Testi ön test son test olarak uygulanmıştır. Yapılan analizler sonucunda deney grubunun akademik başarı ön test (10.24) ve son test (14.18) puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu ($t=4,334$; $p<0,05$) görülmektedir. Bu analiz sonucunda cebirsel ifadeler konusunun öğretiminde yaratıcı drama yöntemi kullanılarak hazırlanan planların akademik başarıyı artırdığı sonucuna ulaşılmıştır (Yaratıcı Drama Yöntemi ile Cebirsel İfadeler Öğretimi isimli tezde elde edilen bulgular ve sonuçlar detaylı bir şekilde mevcuttur.) ETKİNLİK Uygulamada her bir kazanım için yaratıcı drama yöntemi ile geliştirilen birer ders planı ile cebirsel ifadelerin anlamsal ve işlemsel düzeyde öğretimi amaçlanmıştır. Etkinlik sürecinde öncelikle anlamsal düzeyde karşılığını bulan ifadelerin işlemsel karşılığı sunularak işlem yapabilme becerisinin öğrencide anlamlı hale geldiği görülmektedir. İçerdiği etkinliklerle işlemsel becerilerin anlamını bulmasına ve öğrencilerin düşünsel süreçlerini yeniden düzenlemesine katkı sunmaktadır. Aşağıda sadece 1. kazanımın etkinliğine yer verilmiştir. Giriş: Öğrencilerden liderin (öğretmen) etrafında bir çember oluşturmaları ve liderin komutlarına uymaları istenir. Lider, 10 sn boyunca çalan hareketli müzik süresince grubun ortak özelliklerine göre gruplanmalarını ister. Ayakkabısı siyah olanlar, üzerinde mont bulunanlar, mavi gözlü olanlar, gözlüklü olanlar vb. yönergelerle öğrencilerin gruplanmaları sağlanır. Çemberin dışına ayrılan grup, gruptaki her bir elemanı temsil eden bir sembol bulur. Bu etkinliğin ardından öğrencilerin özgür bir şekilde kendilerinin belirleyeceği ortak özelliklere göre istedikleri arkadaşlarıyla gruplanmaları sağlanır. Oluşturdukları gruplara ait birer sembol belirlemeleri istenir. Gelişme: Öğrencilerden 3 kişi 3 köylüyü canlandırmak üzere istekli olan öğrencilerden seçilir. Diğer öğrencilere üzerinde benzer baskıların olduğu tişörtlerden karışık olarak dağıtılır ve giymeleri istenir. Tişörtlerin üzerinde 4 farklı tipte baskı bulunmaktadır, bunlar; bir çuval arpa ve a harfi, bir çuval buğday ve b harfi, bir çuval nohut ve n harfi, 50 TL banknotu'dur. Bunların ardından lider bir hikâye anlatır. Liderin yönlendirmesiyle $3a+100$ vb. ifadeler modellenir. $4(a-3)$ gibi ifadelerin değerini hesaplamada 4 çuval arpadan 3'er kg alındığında kalan kısmı nasıl ifade edeceğini belirler. Cebirsel ifadelerle çarpma işlemini nasıl yapacağını öğrenir. Sonuç Etkinlikleri (Rahatlama-Değerlendirme) : Ders sonuna doğru öğrencilere aşağıdaki değerlendirme soruları sorularak duygu ve düşüncelerini açıklamaları sağlanır. Öğrendiklerini başka hangi durum ve olaylara aktarabileceklerini düşünme fırsatı tanınır. 1- Günlük yaşantımızda trafik lambaları olmasaydı neler olurdu? 2- Yaşantımızda başka nerelerde sembolik bir dil kullanırız? Sembolik bir dil olmasaydı neler olurdu? 3- Sınıfınızda kullanabileceğiniz sembolik bir dil oluşturulabilir mi?

Keywords: Matematik Öğretimi, Yaratıcı Drama

Corresponding Author: NAZIYE KOÇLAR

İKİ KUŞAK SOMUT OLMAYAN KÜLTÜREL MİRAS FARKINDALIĞI

BİLGE HAS ERDOĞAN, Türkiye, Ankara - DERYA CEYLAN, Türkiye, Ankara
EBRAR GÖKÇE KIZILGÜL, Türkiye, Ankara

UNESCO'nun 17 Ekim 2003 tarihinde kabul ettiği Somut Olmayan Kültürel Mirasın (SOKÜM) Korunması Sözleşmesi ile önemi bir kez daha vurgulanan somut olmayan kültürel mirasın korunması, tüm ülkelerde olduğu gibi köklü tarih ve gelenekleriyle tanınan Türkiye için de oldukça önemlidir. Bu bağlamda Sincan Şehit Abdullah Büyüksoy Bilim ve Sanat Merkezi koordinatörlüğünde yürütülen KA229 ERASMUS projesi "My Roots"un temel amacı somut olmayan kültürel mirasın tanıtılması ve küreselleşmeye yenik düşmemesini sağlamaktır. Bu araştırmada da mevcut durumu ortaya koymak ve gerekli önlemleri almak hedeflenmiştir. Kuşaklar arası somut olmayan kültürel miras farkındalığı farkını ölçümleyebilmek amacıyla Sincan Şehit Abdullah Büyüksoy Bilim ve Sanat Merkezi'nde öğrenim gören öğrenciler ile öğrencilerin velilerine SOKÜM anketi uygulanmaktadır. Ankette Ankara'nın geleneksel yemeklerine, türkülerine, destanlarına, geleneklerine ve çocuk oyunlarına yer verilirken katılımcılardan her bir maddeye "biliyorum" ya da "hiç bilmiyorum" yanıtlarından birini seçmeleri istenmiştir. Ayrıca her bir maddeye ilişkin ayrıntılı görüşleri de veri toplama aracı yardımıyla kayda alınmaya çalışılmıştır. Veri toplama süreci devam eden araştırmanın sonuçları verilerin toplanmasının ardından paylaşılacaktır.

Keywords: somut olmayan kültürel miras, kültürel miras, kültür

Corresponding Author: BİLGE HAS ERDOĞAN

SIMPLE ONLINE STEPS

ASIYE AYGÜN, Türkiye, Trabzon - WIOLETA ANTECKA, Poland, Konin
NAZMIYE TÜRKYILMAZ, Türkiye, Trabzon - SEMRA KAYAALP, Türkiye, Samsun
SERTAN GÖKÇEN, Türkiye, Trabzon

Simple Online Steps was an informative international eTwinning Project founded by the partners from Türkiye and Italy and it included 13 partners from Türkiye, Italy, Poland, Azerbaijan and Jordan. It began in January 2021 and ended in May 2021. It was founded with the idea of being conscious and emphatic about the use of internet and all kinds of media. The aims were focusing on kind acts and safety rules for young learners, teachers and parents by creating awareness, learning about true behaviours on the net and media, learning about simple steps in media literacy, using new web tools, practicing the language through activities, providing a project based learning environment and collaborating with others. During the project, we all emphasised being conscious and being respectful to others in the online world because it was necessary especially during the pandemic. We emphasised that although being online had many dangers, there was no need to avoid using it, we just needed to learn how to use it effectively and use without giving harm to others. The age group of the project was English. Project activities were directly integrated to our curriculums during the process. Active student participation was strongly encouraged. Teachers were guides. The results were measured by pre and post surveys for all the project elements and evaluated. New technological tools were offered by students and teachers . Mixed international teams were created and project outcomes were visible. During the process, cooperative learning, game based learning, activity based learning technology based learning, brainstorming, student centred approach and project based approaches were used in order to reach the aims. Two online seminars were arranged for students, teachers and families. eSafety, media literacy and disinformation, netiquette topics were strongly stressed till the end.

Keywords: esafety, internetsafety, netiquette, medialiteracy, eTwinning project, disinformation, digital literacy

Corresponding Author: ASIYE AYGÜN

İNTERNET BAĞIMLILIĞI ELEŞTİREL DÜŞÜNME EĞİLİMİNİ ETKİLER Mİ

ABDULKADİR ÇAĞLI, Türkiye, Ankara

İnternet bağımlılığı, hızla yaygınlaşarak çeşitli gelişim sorunlarını da beraberinde getirmektedir. Her yaş grubunda yaygınlaşan bu sorun en çok ergenleri tehdit etmektedir. İnternet bağımlılığının patolojik boyutu beraberinde önleyici hizmetlerin önemini arttırmıştır. Önleyici hizmetler kapsamında etkili yöntemlerden biri olan bilişsel-davranışçı terapi, bireyin bilişsel şema yapısındaki çarpık ve hatalı düşüncelerini yapılandırarak yerine mantığa uygun işlevsel düşünceleri getirmektedir. Bireyin bu yönetime yanıt vermesi ancak eleştirel düşünebilmesiyle mümkündür. Eleştirel düşünme, sadece bağımlılıkla mücadelede önemli olmadığı gibi çağdaş toplumların yetiştirmek istediği insan tipinin de en önemli niteliği olmaktadır. Bundan dolayı da eleştirel düşünme becerisinin kazanımı hem bireyler hem de toplumlar için hayati önem taşımaktadır. İlgili literatürde internet bağımlılığı ile eleştirel düşünme arasındaki ilişki anlamlı düzeyde pozitif çıkmıştır. Dolayısıyla bu çalışmada da iki değişken arasındaki ilişkinin düzeyi saptanarak ilgili alanın yeni bulgularla desteklenmesi hedeflenmektedir. TÜBİTAK 2209-A kapsamında yürütülen bu çalışmanın örneklemini Ankara ili Mamak ilçesinde resmi okul statüsündeki liselerde öğrenim gören öğrenciler oluşturmaktadır. Çalışmada nicel araştırma yöntemlerinden ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Veri toplama araçları olarak Kişisel Bilgi Formu, İnternet Bağımlılığı Ölçeği ve Eleştirel Düşünme Eğilimi Ölçeği kullanılmıştır. Verilerin analizinde betimleyici analizler, t-testi ve tek yönlü ANOVA testi kullanılmıştır. Araştırmada iki değişken arasındaki ilişkiyi betimlemek için yapılan Pearson Korelasyon analizinde internet bağımlılığı ile eleştirel düşünme arasında ilişki düzeyi anlamlı çıkmıştır. Çıkan bulguların iki değişken arasındaki ilişkiyi betimlemesi açısından ilgili alan yazısına katkıda bulunacağı düşünülmektedir.

Keywords: Eleştirel düşünme,internet bağımlılığı, lise öğrencileri

Corresponding Author: ABDULKADİR ÇAĞLI

STEM JUNIOR

TUĞBA ALTUNTAŞ, Türkiye, Balıkesir - CEYDA YUNÜS DEMİR, Türkiye, Trabzon
AYŞE ESRA ŞAHİN, Türkiye, Mersin - HANİFE KARACÜLLÜ, Türkiye, Şırnak
MERVE CORA, Türkiye, Sakarya - CİHAN BARIŞ, Türkiye, Samsun
ERKAN EROĞLU, Azerbaycan, Bakü - ELÇİN AYYILDIZ, Türkiye, Ankara
ŞEREF NUR KOÇ, Türkiye, Antalya - ÜMMÜGÜLSÜM KOÇAK, Türkiye, Kayseri
FERHAN KARABOĞA, Türkiye, Antalya

STEM JUNIOR Tuğba ALTUNTAŞ, Ceyda YUNÜS DEMİR, Ayşe Esra ŞAHİN, Hanife KARACÜLLÜ, Merve CORA, Cihan BARIŞ, Erkan EROĞLU, Elçin AYYILDIZ, Şeref Nur KOÇ, Ümmügülsüm KOÇAK, Ferhan KARABOĞA Bu proje öğretim sürecinde öğrencilerin yaratıcılıklarını geliştirmek, öğrencilerin kendi becerilerini keşfetmelerini sağlamak amacı ile uygulanmıştır. STEM eğitim yaklaşımını öğretim programlarımızda daha iyi uygulamak için “STEM JUNIOR” eTwinning projesi oluşturulmuştur. Projeye Türkiye’nin 9 ilinden 10 öğretmen ile Azerbaycan’dan 1 ve İtalya’dan 1 öğretmenimiz katılmıştır. Proje 6-11 yaş grubu olan anasınıfı, ilkokul ve bilim ve sanat merkezi kademesinde 2020-2021 eğitim-öğretim yılında uygulanmıştır. Projemizin amacı proje ortağımız öğretmenlerle müfredata entegre uygun planlar oluşturmaktır. Her ay öğretmenlerimiz bir STEM etkinliği oluşturarak SE modeline uygun olarak disiplinler arası STEM planı hazırlamışlardır. Projemizde yapılan çalışmalar web sitesinde ve Twinspace de paylaşılmıştır. “STEM JUNIOR” eTwinning projesinde 68 öğrenci yer almaktadır. Öğrencilere, öğretmenlere ve velilere proje başında ve sonunda ön test ve son test uygulanmıştır. Yapılan toplantılarda müfredat dahilinde uygun etkinlikler belirlenmiş, öğrencilerin olası kazanımları düşünülerek günlük hayatla bağdaştırılan bir problem durumu oluşturulmuştur ve disiplinler arası geçiş sağlanmıştır. Öğretim programı ile proje birbiriyle bütünlük içindedir. Projenin etkinlikleri matematik, bilim, teknoloji ve mühendislik ile entegre edilerek müfredattaki farklı derslerle bağlantı sağlanmış, öğrenciler etkinliklerin amaçları konusunda bilgilendirilmiştir. Sınıf öğretmeni olarak derslerin kazanımlarına uygun, multidisipliner bir yaklaşım ile yürüttüğümüz projemizde öğrencilerimize 21. Yy becerileri kazandırmayı hedefledik. Projemizin öğrencilerimizde; Bilgi Konusunda Okur-Yazarlık, Medya Konusunda Okur-Yazarlık, BİT Konusunda Okur-Yazarlık, Esneklik ve Adapte Olabilme, İnisiyatif Alma ve Kendi Kendini Yönlendirme, Sosyal ve Kültürler Arası Beceriler, Liderlik ve Sorumluluk, Yaratıcılık ve Yenilik, Eleştirel Düşünme ve Problem Çözme, İletişim ve İşbirliği gibi temel beceri ve yeterliliklerinin geliştirdiği gözlenerek planlanan hedef ve amaçlara ulaşmıştır. Temel yeterlilikler ile beceriler, içerikler, hedefler ve faaliyetler arasında açık bir ilişki vardır. Bu sonuçlara göre öğretim programlarının uygulanmasında STEM yaklaşımının kullanılması öğrencilerin deney yapma, kodlama ve STEM etkinliklerine karşı olumlu tutum geliştirme açısından önemlidir. Bu nedenle STEM uygulamalarına devam edilmelidir. STEM uygulamalarında başarının artması için öğretmen eğitimleri yapılmasında da yarar görülmektedir.

Keywords: STEM, 21. yy becerileri, girişimcilik, yaratıcılık

Corresponding Author: ŞEREF NUR KOÇ

İNTERNET BAĞIMLILIĞI ELEŞTİREL DÜŞÜNME EĞİLİMİNİ ETKİLER Mİ

ABDULKADİR ÇAĞLI, Türkiye, Ankara

İnternet bağımlılığı, hızla yaygınlaşarak çeşitli gelişim sorunlarını da beraberinde getirmektedir. Her yaş grubunda yaygınlaşan bu sorun en çok ergenleri tehdit etmektedir. İnternet bağımlılığının patolojik boyutu beraberinde önleyici hizmetlerin önemini arttırmıştır. Önleyici hizmetler kapsamında etkili yöntemlerden biri olan bilişsel-davranışçı terapi, bireyin bilişsel şema yapısındaki çarpık ve hatalı düşüncelerini yapılandırarak yerine mantığa uygun işlevsel düşünceleri getirmektedir. Bireyin bu yöntemle yanıt vermesi ancak eleştirel düşünebilmesiyle mümkündür. Eleştirel düşünme, sadece bağımlılıkla mücadelede önemli olmadığı gibi çağdaş toplumların yetiştirmek istediği insan tipinin de en önemli niteliği olmaktadır. Bundan dolayı da eleştirel düşünme becerisinin kazanımı hem bireyler hem de toplumlar için hayati önem taşımaktadır. İlgili literatürde internet bağımlılığı ile eleştirel düşünme arasındaki ilişki anlamlı düzeyde pozitif çıkmıştır. Dolayısıyla bu çalışmada da iki değişken arasındaki ilişkinin düzeyi saptanarak ilgili alanın yeni bulgularla desteklenmesi hedeflenmektedir. TÜBİTAK 2209-A kapsamında yürütülen bu çalışmanın örneklemini Ankara ili Mamak ilçesinde resmi okul statüsündeki liselerde öğrenim gören öğrenciler oluşturmaktadır. Çalışmada nicel araştırma yöntemlerinden ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Veri toplama araçları olarak Kişisel Bilgi Formu, İnternet Bağımlılığı Ölçeği ve Eleştirel Düşünme Eğilimi Ölçeği kullanılmıştır. Verilerin analizinde betimleyici analizler, t-testi ve tek yönlü ANOVA testi kullanılmıştır. Araştırmada iki değişken arasındaki ilişkiyi betimlemek için yapılan Pearson Korelasyon analizinde internet bağımlılığı ile eleştirel düşünme arasında ilişki düzeyi anlamlı çıkmıştır. Çıkan bulguların iki değişken arasındaki ilişkiyi betimlemesi açısından ilgili alan yazısına katkıda bulunacağı düşünülmektedir.

Keywords: Eleştirel düşünme,internet bağımlılığı,lise öğrencileri

Corresponding Author: ABDULKADİR ÇAĞLI

STEAMIST

NESRİN ÖZBABA ULUĞ, Türkiye, İstanbul - AYŞEGÜL İLİKÇİ, Türkiye, İstanbul - NİLÜFER AKIN, Türkiye, İzmir
ALEXANDRE MANEA, Romanya, Comuna Puchenii Mari - LINDİTA SELMANI, Kuzey Makedonya, s.LoJane
ANA LUCIA MOUTA, Portekiz, Gondomar - MARİNA HUSSEIN, Portekiz, Gondomar
DOROTA STANALOWSKA, Polonya, Bolesławcu - BEATA ADAMSKA, Polonya, Mikołaja Kopernika w Zalasewie
AYLİN CANPOLAT, Türkiye, Hatay - FERAY DEBBAĞ, Türkiye, Mersin
DERYA DOĞRU, Türkiye, Konya - MELEK CANCI, Türkiye, Antakya
ÖZNUR KULABOĞA, Türkiye, Kocaeli - FULYA ÇAKIR, Türkiye, Zonguldak
ZORİKA MILKOVA, Kuzey Makedonya, Kavadarci - BURCU UYAR, Türkiye, İstanbul

Proje 2020-2021 eğitim öğretim yılı boyunca biyomimikri temasından hareketle disiplinler arası öğrenme esasına göre yapılandırılmış olup Arnavutluk'tan 5, Azerbaycan'dan 1, Bosna-Hersek'ten 1, Gürcistan'dan 1, İtalya'dan 1, Kuzey Makedonya'dan 3, Litvanya'dan 1, Moldova Cumhuriyeti'nden 3, Polonya'dan 2, Portekiz'den 4, Romanya'dan 4, Sırbistan'dan 1, Tunus'tan 1, Türkiye'den 10, Ukrayna'dan 2, Ürdün'den 1 olmak üzere 31 öğretmen tarafından yürütülmüştür. Proje 2018-2019 eğitim öğretim yılında yürütülmüş olan "1'm Learning Reading and Writing with Stem and Coding" ve 2019-2020 eğitim öğretim yılında yürütülmüş olan "Second Grade Stem and Coding" eTwinning projelerinde edinilen STEM felsefesi ile ders programı oluşturma ve uygulama tecrübelerinin ışığında oluşturulmuştur. Projede, pek çok alanda insanlara ilham veren doğa ve doğanın zenginliklerinin öğrenciler tarafından fark edilmesi, öğrencilerin doğanın yaşamımızdaki etkilerini kavrayabilmeleri, doğanın hayatımızdaki izlerini disiplinler arası bir yaklaşımla ele almaları ve kalıcı öğrenme sağlamaları amaçlanmıştır. Proje 6-11 yaş grubu öğrencilerle yürütülmüştür. Proje etkinlikleri ile öğrencilerin desenleri, şekilleri ve tasarımları doğadaki halleri ile keşfetmeleri sağlanmış, doğadan esinlenerek tasarımlar yapmaları ve doğanın taklit edilmeye değer zenginliklerini farklı web 2.0 araçları ve malzemeler ile çalışarak modelleme etkinlikleri yürüterek ürünler ortaya koymaları sağlanmıştır. Projede etkinlik çeşitliliğimize uygun olarak yapılandırıcı, bilişsel ve davranışçı yaklaşım yöntemleri kullanılmıştır. Öğrencilerin konu hakkında araştırmalar yaparak bulgularını sorgulamaları, vardıkları sonuçları arkadaşları ile tartışmaları, ürünler tasarlamaları ve modelleme çalışmaları yapmaları sağlanmıştır. (keşferek öğrenme, sunuş yoluyla öğretme, eğitsel oyunlarla öğrenme, küçük grup çalışması, siz olsanız ne yapardınız, beyin fırtınası, büyük grup çalışması, vızıltı tekniği, paylaşmalı öğrenme, birleştirme, örnek olay inceleme, model olarak öğrenme). Öğrenciler takım çalışmaları ile 21.yy becerilerini edinmiş ve pekiştirme fırsatı bulmuşlardır. Öğrencilerin aynı seviyedeki öğrencilere göre daha kalıcı öğrenme gerçekleştirdikleri, sonraki öğrenmelerin kavranması düzeyinde daha meraklı, katılımcı ve motive oldukları görülmüştür. Kendilerini daha iyi ifade ettikleri, öz güven ve dil gelişimi bakımından yaşlılarından ileride oldukları izlenmiştir. Katılım sağladıkları okul içi ve dışı etkinliklerde takım çalışması becerilerine sahip işbirlikçi davranışlar sergiledikleri gözlenmiştir. Öğrenme faaliyetlerine ilgileri artmış bilginin güç olduğunun farkına vardıklarına dair izlenimler edinilmiştir. Tasarım oluşturma sürecinin kendilerine olan inançlarını güçlendirdiği ve vizyon sahibi olmalarına katkı sağladığı belirlenmiştir. Gelecekte seçecekleri meslekler ile ilgili ifadelerinde belirgin değişiklikler meydana gelmiştir. Öğrencilerin edindiği bilgiler arasında ilişki kurarak kalıcı öğrenme sağlanması, bu bilgileri kullanarak ortaya bir ürün koyabilmeleri, teknoloji kullanımı konusunda vizyon sahibi olmaları, 21. yüzyıl becerilerine sahip olmaları, öğrencilerin takım çalışmaları yapabilmeleri ve işbirlikçi çalışma kültürü edinmeleri, 2023 eğitim vizyonunun felsefesini anlaşılmasına ve uygulanmasına imkân sağladığı görülmüştür. Proje öğretmenlerin mesleki gelişiminde yeni öğretim yöntem, teknik ve araçlarını kullanma becerisinin gelişimine katkı sağlamıştır. STEM felsefesinin anlaşılması, tanınması ve kullanılması konusunda önceki yıllarda bilgi ve beceri sahibi olan ortakların biyomimikri alanını tanıyarak STEM yaklaşımı ile bütünleştirmeleri konusunda yeterlik sahibi olmaları bakımından öğretmenler için de öğretici ve ufuk açıcı bir süreç olmuştur.

Keywords: stem,steam,biyomimikri,doğa,ilkokul

Corresponding Author: NESRİN ÖZBABA ULUĞ

OYUN TERAPİSİ

MUKADDES ÜNAL, Türkiye, YOZGAT - YUSUF ÜNAL, Türkiye, Yozgat

Okul öncesi ve ilkokul çağındaki öğrencilerin kendilerini ifade ediş biçimi daha çok oyun aracılığıyla. Çocuk için vazgeçilmez bir yaşama biçimi olan oyun, çocuğun en doğal öğrenme aracıdır. Oyun çocuklar için keşfetme, öğrenme ve kendini ifade etmek demektir. Çocuklar için yapılacak en etkili terapi yöntemlerinden biri de “oyun terapisi”dir. MEB Rehberlik ve Psikolojik Danışma Hizmetleri Yönetmeliğine göre okul rehberlik servislerini aşan sorunlarda Rehberlik ve Araştırma Merkezine öğrenci yönlendirilebilmektedir. İlçemizdeki okullardan Sorgun Rehberlik ve Araştırma Merkezi’ne yönlendirilen öğrenciler ile yapılan görüşmelerde problemleri davranışlar üzerinde çalışılmıştır. Ancak bu görüşmeler esnasında öğrencilerin tam olarak kendilerini ifade edemedikleri gözlemlenmiştir. Ayrıca MEB Rehberlik ve Psikolojik Danışma Hizmetleri Yönetmeliği kapsamında Sorgun, Sarıkaya ve Akdağmadeni ilçelerinde mevcut olan rehberlik servisleri ziyaret edilmiştir. Bu ziyaretler sırasında ilkokul ve ortaokulda çalışan rehberlik öğretmenlerimizin tamamı çocuklarla iletişime geçmede sıkıntı yaşadıklarını ifade etmişlerdir. Gözlenen bu durumlar öğrenci ile etkili bir şekilde iletişime geçmeden problemleri davranış üzerinde yol alınmayacağını göstermektedir. Bunun için de onların iç dünyalarına inebilmek sorununun kaynağına ulaşmak için çocukların dilinden konuşabilmek gerekmektedir. Bu problemlerin ortadan kaldırılması amacıyla Sorgun, Sarıkaya ve Akdağmadeni’nde görevli toplam 20 rehberlik öğretmenimize “oyun terapisi” eğitimi verilmesi sağlanmıştır. 20 rehberlik öğretmenin aldıkları eğitim sonunda çocuklara sundukları rehberlik hizmetlerinin verim ve kalitesinin arttığı gözlemlenmiştir. Terapi/Danışma süreci karşılıklı iletişime dayalı bir süreç olduğu için ifade edici dil becerisi ve alıcı dil becerisi gelişmemiş çocuk ve öğrencilerde danışma seanslarının etkisi azalmaktadır. Bu eğitimle ifade edici dil becerisi gelişmeyen çocuk ve öğrencilerin psikolojik sorunlarının tespit edilmesi sağlanmıştır. Alıcı dil becerisi düşük olan çocuk ve öğrencilerin “oyun terapisi” ile psikolojik sorunlarının iyileştirilmesi sürecinin etkisinin artırılması sağlandı. Ayrıca bu eğitim sayesinde rehberlik öğretmenlerimizin mesleki donanımlarına da önemli katkılarda bulunulmuştur. En önemlisi de psikolojik sorun yasayan ve bunu ifade edemediğinden hayat kalitesi kötüleşmiş, kendisini başarısız, değersiz ve önemsiz hisseden, geleceğimizin teminatı öğrencilerimizin içinde buldukları bu çıkmazdan kurtulmaları sağlanmıştır.

Keywords: oyun, oyun terapisi, ORAN

Corresponding Author: YUSUF ÜNAL

HER GÜNE BİR RİTİM

ÖZGE ABDİKOĞLU HOROZ, Türkiye, Trabzon - EMİNE BARIŞ, Türkiye, Rize
DİLEK DARÇIN YILDIRIM, Türkiye, Manisa - MİCHAELA RUMANKOVÁ, Slovakya, Bratislava
KEVSER YILDIZ, Türkiye, İzmir - ELİF DİKİCİ, Türkiye, İzmir
HİLAL ŞEN, Türkiye, Bursa - BOŽENA BENÍKOVÁ, Slovakya, Bratislava
HATİCE AYAS, Türkiye, Trabzon - AZİME KAYA, Türkiye, İzmir

Bu proje, okul öncesi eğitim etkinlikleri gerçekleştirilirken ritim odaklı çalışmaların, farklı etkinlik türleri içerisinde disiplinler arası yaklaşımla kullanılabilmesi, çocukların doğal ritim eğilimleri ve yaratıcılıklarının gözlenmesi ve farklı gelişim alanlarında çok yönlü kazanımlar elde edilebilmeleri amacıyla uygulanmıştır. Bu kapsamda okul öncesi çocuklarının müzik ve ritim becerilerini desteklemek, yaratıcılık ve hayal güçlerini arttırmak, beden koordinasyonlarını sağlamak, işitsel algı ve dikkat becerilerini geliştirmek, estetik duygularını harekete geçirmek, bireysel ve grup halinde hareket edebilmelerini sağlamak hedeflenmiştir. Uygulanan proje etkinlikleri müzik etkinliklerinin çeşitlendirilmesi ve okul öncesi eğitimde yer alan Matematik, Sanat, Okuma Yazmaya Hazırlık, Türkçe Dil, Drama, Oyun, Fen doğa etkinlikleri ile bütünleştirilerek disiplinler arası bir yaklaşımla uygulanması açısından önem taşımaktadır. Proje Türkiye'den sekiz, Slovakya'dan iki öğretmenin ve beş yaş grubu okul öncesi öğrencilerinin katılımıyla gerçekleştirilmiştir. 21. yüzyıl becerilerini de içine alan etkinlikler, sarmal ve eklektik şekilde aylık plan ve eğitim akışı içerisine entegre edilerek, yüz yüze ve uzaktan eğitimde akıcı şekilde uygulanmıştır. Aile katılımını destekleyen çalışmalara yer verilerek öğrencilerin aileleriyle etkili zaman geçirmesi desteklenmiştir. Çocukların dikkat becerilerini destekleyen nefes egzersizi, ses tanıma çalışmaları, ses deneyi etkinliklerine yer verilmiştir. Belli bir ritmi bireysel ve grupla oluşturma çalışmalarında akran eğitimi sağlanmış, kavram çalışmalarının ritimle bütünleştirilmesi çalışmalarında öğrenmelerin transfer edildiği görülmüştür. Muzogram çalışmalarında öğrenciler kendi özgün ritmik çizimlerini oluşturmuş, şarkıdan hikaye oluşturma çalışmasında şarkı analizi ile düşünme becerileri desteklenmiştir. Ritimle değerler eğitiminin bütünleştirilmesi çalışmalarında çocuk merkezli etkinlikler uygulanmıştır. Proje süresince işbirlikçi ve ortak ürün çalışmalarına, belirli gün ve haftalar etkinliklerine, web 2.0 araçlarıyla hazırlanmış oyunlara ve teknoloji destekli uygulamalara yer verilmiş, final ürünü proje şarkısı ile proje tamamlanmıştır. Aylık yapılan planlama ve değerlendirme öğretmen toplantılarında etkinlikler uygulanmadan önce aylık kazanım değerlendirme listesi hazırlanmış, çalışmalar hakkındaki gözlemler ve uygulamalarda karşılaşılan durumlar değerlendirilmiştir. Proje başlangıcında ve bitiminde ön test-son test olarak anketler aracılığı ile öğrenci, öğretmen ve veli boyutunda proje çalışmaları değerlendirilmiştir. Proje süresince teknolojiyle entegre edilen uygulamalar, web 2.0 araçlarıyla hazırlanan oyunlar öğretmen ve öğrencilerin bilgi ve öğrenme amaçlı teknoloji kullanımını desteklerken, öğrenme süreçlerini zenginleştirmiştir. Proje süresince yapılan anket çalışmalarında çocukların, demokratik bir ortam içinde seçme ve karar alma becerisi geliştirilmiştir. Tekerleme, şarkıdan hikaye oluşturma, ortak şarkı ve dans, değerler eğitimi, ortak ürün ve işbirlikçi çalışmalarda bütün içerisinde parça olmak çocuklarla deneyimlenmiş grupla hareket etme, sorumluluklarını yerine getirme kazanımlarına yönelik olarak uygulama yapmaları sağlanmıştır. Proje çalışmalarının disiplinler arası oluşunun öğrenci boyutunda kalıcı öğrenmeyi desteklediği, bilgilerin transfer edilmesine katkı sağladığı, bireysel yeteneklerin keşfedildiği görülmüştür. Proje ekibi içerisinde yaşanan işbirliği ile öğretmenler arasında kültürel etkileşim sağlanmış, bu etkileşim öğrencilere de yansıtılarak kültürel özellikler noktasında farkındalık oluşturulmuştur. Proje Ulusal ve Avrupa kalite etiketi ile ödüllendirilmiştir. Hazırlanan proje broşürleri ile tanıtımlar yapılmış, sosyal medya, okul web sitelerinde ve yerel basında yapılan haberler ile proje yaygınlaştırılmıştır. Proje süresince yapılan değerlendirmeler ve elde edilen sonuçlar ışığında ritim çalışmaları disiplinler arası uygulanarak müzik etkinlikleri çeşitlendirilebilir. Proje çalışmaları kazanım listesi ve anketlerine ek olarak kısa not, anekdot kayıt formu ve sistematik gözlem formları ile öğrencilerin proje etkinlikleri sürecindeki gelişimleri kayıt altına alınıp nitel veriler elde edilebilir.

Keywords: Ritim, Okulöncesi, Müzik

Corresponding Author: ÖZGE ABDİKOĞLU HOROZ

SORGUN KOP MİLLET KIRAATHANESİ

ÖMER KARAMANOĞLU, Türkiye, Yozgat - YUSUF ÜNAL, Türkiye, Yozgat
MERVE ŞİRİN, Türkiye, Yozgat - TUBA DELİCE, Türkiye, Yozgat

Okumak insanın kişisel gelişimini sağlayan önemli etkenlerden biri olmakla birlikte insanın düşünce yapısını, hayal dünyasını geliştirir, insana bilgi ve birikim kazandırır. Okumak bu kadar önemli iken yapılan araştırmalarda dünyada kitap okuma ortalamasının Türkiye'deki kitap okuma ortalamasından 3 kat daha fazla olduğu görülmektedir. Yine Milli Eğitim Bakanlığı'nın yapmış olduğu bir ankete göre Türk insanının okumama sebepleri arasında % 50,2 oranla okuma alışkanlığı ve kültürünün olmaması görülmektedir. Bu nedenle erken yaşlardan itibaren gençlerimizin ve ebeveynlerimizin okuma kültürü ve alışkanlığı edinmesi gerekmektedir. KOP Okuyor 2018 çağrı dönemi "Okumayı Önemse Geleceğe Gülümse" adlı projesi ile Sorgun İlçe merkezinde bulunan Agahefendi İlkokulu bünyesindeki 75 m²'lik bir alan mahalle kütüphanesine dönüştürülerek toplumun tüm kesimlerine okuma alışkanlığı kazandırmak amaçlanmıştır. Bu kapsamda Sorgun Halk Kütüphanesi ile iş birliği yapılarak oluşturulan komisyon tarafından kütüphane için kitap ve bilgisayar temin edilmiştir. Böylece kütüphanemize gelen bireylere kitap okuyabilecekleri ve araştırma yapabilecekleri bir mekân imkânı sunulmuştur. Ayrıca oluşturulan kütüphanede okur, yazar buluşmaları, şiir dinletileri, söyleşiler yapılarak halkın okumaya teşvik edilmesi sağlandı. Proje kapsamında ilçemizde edebiyat öğretmenleri eşliğinde 15-20 kişilik okuma halkaları oluşturulmuş ve her hafta belirlenen bir kitabın kritiği yapılmıştır. Böylece okurlarımıza kitap okuma ve okuduğu kitabı yorumlama bilinci kazandırılmıştır. Bunların yanı sıra kütüphane oluşturulan okulda kütüphanenin bulunduğu kattaki koridorda kitap sokağı oluşturuldu ve okuma ile ilgili farkındalık kazanmaları sağlanmıştır. Ayrıca kütüphanemizden faydalanan kişi sayısını arttırmak ve kitaba karşı ilgi uyandırmak amacıyla ilçemiz Kaymakamı ve kurum amirlerinin de katıldığı bir okuma şenliği düzenlenmiştir. Böylece toplumsal farkındalık artırılarak kitap okuma alışkanlığı kazandırmaya yardımcı olunmaya çalışılmıştır. Çocukların okumaya teşvik edilmesi ve okumayı sevdirmek amaçlı okuma yarışmaları düzenlenmiştir. Ve çocuklara aile ortamında da okuma kültürü kazandırılması amacıyla aileler okuyor etkinliği ile çocukların ve ailelerin okuma alışkanlığı kazanması sağlanmıştır.

Keywords: Millet Kırathanesi, KOP Okuyor , kitap

Corresponding Author: YUSUF ÜNAL

SORGUN İLÇESİNDE MONTESSORİ EĞİTİM MERKEZİ KURULMASI

YUSUF ÜNAL, Türkiye, Yozgat

Bugün dünyada alternatif eğitim yaklaşımlarıyla ilgili pek çok uygulamadan söz etmek mümkündür. Kuşkusuz bunlardan biride çağdaş yaklaşımlar arasında yer alan Montessori yöntemidir. Montessori yöntemi, yapılandırılmış materyallerle, okul öncesi öğrencilerine belli bir disiplin içerisinde eğitim verilmesi olarak tanımlanabilir. TR72 Bölgesinde (Kayseri, Sivas, Yozgat) Eğitim altyapısının güçlendirilmesine yönelik eğitimde modern teknik, yöntem ve uygulamaların yaygınlaştırılması ile dezavantajlı kesimlerin sosyal hayata dâhil olmalarının sağlanması ve okullarımızı modern eğitim anlayışı ile buluşturarak eğitimde kalitenin yükseltilmesini sağlamak, ilçemizdeki okul öncesi eğitim ortamlarını eğitim araçları açısından zenginleştirerek burada eğitim gören çocuklarımızın aldığı eğitim kalitesini artırmak amacıyla, Yozgat ili Sorgun İlçe sınırları içerisinde müstakil bahçesi olan Sorgun Anaokulu'nda 4 sınıfının Montessori eğitim merkezine dönüştürülmesi sağlanmıştır. Montessori Eğitim Merkezi olarak belirlenen 4 sınıfta küçük tadilat işleri yapılmıştır. Tadilatı yapılan sınıflara Montessori Eğitim materyalleri yerleştirilmiştir. Son olarak hazır hale gelen sınıflarda İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından belirlenen 15 öğretmene 120 saatlik Montessori Eğitimi verilmiştir. Bu eğitimde Montessori Eğitim Tekniği hakkında bilgi verilmiş ve Montessori Eğitim Materyallerinin nasıl kullanılması gerektiği uygulamalı olarak anlatılmıştır. Montessori Eğitim Merkezi hayata geçirilmesiyle Montessori yöntemi sayesinde her çocuğun kendi hızının belirlenerek buna göre eğitim almasının sağlanmasıyla okul öncesi eğitimin kalitesi artırılmıştır. Yozgat ili ve ilçelerinde Montessori eğitim sistemini uygulamak isteyen okulların öğretmenleri, İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü'nün koordinasyonunda bu merkezde eğitilerek eğitimde fırsat eşitliği de sağlanmıştır.

Keywords: Montessori, Eğitim, ORAN

Corresponding Author: YUSUF ÜNAL

DEĞERLERİMİZLE GELECEĞİMİZ GÜVENDE

ALEV ÖZBEY, Türkiye, İstanbul - FATMA SAĞLAM, Türkiye, İstanbul
SEVDA GAZİOĞLU, Türkiye, İstanbul - EMEL GÜNGÖR, Türkiye, İstanbul

Hayatımızın her anında değerler eğitiminin ne kadar önemli olduğunu biliyoruz. İçinde bulunduğumuz teknoloji çağında yeni nesiller değerlerimizden uzak kalmaktadır. Değerlerini özümsemeden büyüyen nesiller toplum ve kültür bilincini de tam olarak alamamaktadır. Bu nedenle okul öncesinden başlayarak her biri kültürümüzün temel taşı olan değerlerimizle çocuklarımızın büyüüp yetişmesi ve bir ömür boyu onlara rehberlik etmesini hedefliyoruz. 9 Aylık bir sürede belirlenen değerleri(yardımlaşma, saygı, hoşgörü, dürüstlük, merhamet, çevreye duyarlılık, sevgi ,adalet) aylık etkinliklerle vermek, pekiştirip davranış haline dönüştürmek amacıyla bu projeyi oluşturduk. **ÇALIŞMA SÜRECİ:** Projemiz 9 aylık bir süreci kapsamaktadır. Bu süreçte değerlerimiz aylara bölünmüş olup değerlere uygun olarak da etkinlikler planlanmıştır. Proje ortakları bulunduğu çevrenin imkanları doğrultusunda aylar içerisinde etkinliklerde küçük değişiklikler yapıp, uygulamıştır. Ekim ayında Yardımlaşma değerini konu aldık. Sokak hayvanlarına yardım(beslenme, barınma vb.)Askıda ekmek, kitap vb. etkinlikler uygulandı. Kasım ayında Saygı değerini konu aldık. Öğretmenler günü konulu resim yapılıp, resimlerden sanal sergi oluşturuldu. Okul takımları oluşturuldu. Zoom üzerinden takımlar okul ve şehir tanıtımlarını gerçekleştirdiler. Aralık ayında Hoşgörü değerini ele aldık. Semazen konulu sanat etkinliği yapıldı. Mevlana'nın 7 öğüdü öğrenciler tarafından seslendirilip, video hazırlandı. Kardeş okul seçerek yeni yıl kartı hazırlanıp, yollandı. Ortak ürün olarak takvim oluşturuldu. Ocak ayında Dürüstlük değeri ele alındı. Origami sanatçısı Sema Yaylı ile masal gecesi etkinliği düzenlendi. Altın Balta masalı ile dürüstlüğün önemine vurgu yapıldı. Şubat ayında Merhamet değeri ele alındı. Yaşlı insanlara nasıl davranılması gerektiği, empati yapılarak Sen olsan ne yapardın? drama uygulaması gerçekleştirildi .Ayrıca Güvenli İnternet Günü ile ilgili farkındalık çevrimiçi toplantılar yapıldı. Mart ayında Çevreye Duyarlılık değeri ele alındı. Tema işbirliği ile Dünya su gününde çevrimiçi toplantılar düzenlendi. Veli-öğrenci katılımlı su günü önemi konulu afiş hazırlandı. Nisan ayında Adil Olmak değeri ile ilgili hikaye tamamlama etkinliği yapılarak, hikayelerden e kitap oluşturuldu. Çocuk Hakları ile ilgili tamamlanan video hazırlandı. Mayıs ayında Sevgi değeri ele alındı. Anneler gününe özel origami sanatı kullanılarak kağıttan kalp yapımını öğrenen öğrenciler kalplerden çerçeve hazırlayıp Anneler Gününde annelerine hediye ettiler. Haziran ayında proje değerlendirme çalışmaları yapılmıştır. Projenin öğrenci-veli tarafından değerlendirilmesi(son anket),öğretmen görüşleri, Final ürünü, Kalite etiketi başvuruları yapıldı. **HEDEFLER:** Amacımız 5-11 yaş arası, öğrencileri yüz yüze ve uzaktan eğitim yoluyla ,değerlerimizi sınıf müfredatıyla entegre ederek etkinlikler vasıtasıyla öğrencilere kazandırmaktır. Yardımlaşmanın önemini bilen, saygı duyan, hoşgörü sahibi, merhametli, dürüst, çevresine karşı duyarlı, sevgi dolu ,adil davranışlar gösteren bireysel yetiştirmektir. **SONUÇ:** Toplum ve kültürümüzün temel taşları “değerleri” özümseyip yaşamında sergileyen nesiller yetiştirmek. Toplum içinde iletişimi güçlendirmek bağlılığı arttırmak.

Keywords: değerlerimiz,geleceğimiz

Corresponding Author: ALEV ÖZBEY

KENDİ BAŞIMA BAŞARABİLİRİM

ELİF TUBA BEİRCİ, Türkiye, Konya - RECEP MUTLU, Türkiye, Konya - ONUR BEŞTEMİR, Türkiye, Konya

KENDİ BAŞIMA BAŞARABİLİRİM (I CAN ACHIEVE ON MY OWN) Projemiz 4-11 yaş grubuna hitap eden bir e twinning projesidir.Teknoloji çağında büyüyen çocuklarda görülen gündelik yaşam becerileri eksikliği özgüven eksikliğine sebep olmakta ve bütün okullarda yaşanmaktadır. Bu durum çocukların hem akademik hem de sosyal hayatını olumsuz etkilemekte ve proje ön koşulu ise gündelik yaşam becerileri gelişmiş, kendi başına iş görebilen ve özgüvenli çocuklar yetiştirmektir.Bu amaca uygun olarak bu esasa uygun olarak projemiz ortak okullarda müfredata uygun olarak planlandı. Proje faaliyetlerimiz farklı okul ve sınıflarda ,farklı branşlardaki öğretmenler tarafından değişik derslerde uygulandı. yaptırılan düğme dikme ,ayakkabı bağlama faaliyetleri sayesinde çocuklar çevremizde bulunan bazı yönerge cümlelerinin karşılıklarını uygulamalı olarak öğrendiler. Projemizde okul içerisinde yapılan etkinliklerin yanı sıra okul dışında çocukların aileleri ile gerçekleştirebilecekleri etkinlikler de projemizde yer aldı. Öğrencilerimizin web 2.0 araçlarını kullanma ,empati kurma becerileri desteklendi. Bu projenin ana hedefi gündelik yaşam becerileri konusunda çeşitli etkinlikler yoluyla çocukları destekleyerek problemi azaltmak olmuştur. Projemizde Türkiye, Hırvatistan, Slovenya ve Romanya'dan toplam 18 öğretmen ile çalışılmıştır. Çocukların yaparak yaşayarak günlük yaşam becerilerini ve özgüvenlerini geliştirmeleri yanında 21 YY. becerilerine sahip nesiller yetiştirebilmek adına öğrenci merkezli, merak eden, solumlayan, araştıran, yaparak yaşayarak öğrenen, öğrendikleri arasında ilişki kurabilen nesiller yetiştirmek bir gerekliliktir. Gündelik yaşam becerilerini geliştirmek için kullandığımız yöntemler ve metodlar tamamen pedagojik ilkelere uygun, farklı ülke ve okullarda uygulanmış ve etkili yöntemlerdir. Projede soru cevap, beyin fırtınası, drama, kavram haritaları, altı şapkalı düşünme, gösterip yaptırma gibi pedagojik ilkelerle uyumlu eğitim metodları uygulanıp; işbirlikçi, öğrenciyi merkeze alan, eleştirel, yaratıcı ve öğrencinin kendini göstermesine fırsat tanıyan öğrenme ortamlarına yer verildi. Projede saygı, adalet, empati, yardımlaşma, paylaşma, adalet, özdenetim değerlerine yer verildi. Ev etkinlikleri ile velilerimize yaş gruplarının gündelik yaşam becerileri konusunda bilgilendirme yapılarak dahil edildi. Okul web sitelerindeki haberler, EBA haber, facebook grubu ve blog sayfası projenin yaygınlaştırılmasına katkıda bulundu. Projemizin final ürünleri Kendi Başına Başarabilirim akrostiş şiiri ve Sorumluklarım videosudur. Projeyle teknolojik yöntemler,yaparak yaşayarak öğrenme yöntemleri ve değerler eğitimi bir araya getirirerek kalıcı öğrenme sağlandı. Türkiye'nin 2023 eğitim vizyonunda belirtilen 21. YY. becerilerine ulaşması hedefi ışığında yapılan etkinlikler kendi başına iş görebilen ,girişimci ve özgüvenli çocuklar yetişmesine katkı sağladı. Web 2.0 araçları kullanılarak teknolojinin doğru kullanımına dikkat çekildi Wordart,kahoot ,yapboz,archimboldo web2.0 araçları kullanılarak proje eğlenceli hale getirildi hem de çocukların dijital becerileri geliştirildi.Uygulamalı çalışmalar yaptırılarak çocukların gündelik yaşam becerileri geliştirildi.Anket çalışmaları ve aile içi faaliyetlerle hem öğrencilerin hem velilerin dikkati projeye çekildi. Projenin her aşamasında çocuklar uygulayıcısı konumunda yer aldılar.Öğrencilerin bireysel ve grup halinde çalışmaları teşvik edildi. Farklı ülkelerden okullarla yürütülen projemiz işbirliği içerisinde gerçekleştirilen faaliyetler sonucunda çocuklarda kendi başına iş görebilme ,gündelik yaşam becerilerini gerçekleştirme konusunda gelişme görüldü. Proje faaliyetlerimiz neticesinde çocukların özgüveninde gelişim gözlemlendi. Velilerimizden çocukların kendilerini ifade etme, düşüncelerini çekinmeden anlatabilme ve gündelik yaşam becerileri konusunda proje öncesine göre olumlu gelişme olduğunu proje sonu toplantılarda olumlu dönütler gelmiştir. Teknolojinin gündelik yaşam becerileri üzerindeki olumsuz etkileri, teknolojinin doğru kullanımı ve güvenli internet konusunda velilerimizin bilinçlenmesi sağlandı. Gerçekleştirilen grup çalışmaları esnasında öğrencilerin iletişimsel becerilerinde ve özgüvenlerinde gelişmeler gözlemlendi.

Keywords: KENDİ BAŞIMA BAŞARABİLİRİM,etwinning

Corresponding Author: ELİF TUBA BEZİRCİ

GÖLGE ÖĞRETMENLİK EĞİTİMİ

YUSUF ÜNAL, Türkiye, Yozgat

MEB Rehberlik ve Psikolojik Danışma Hizmetleri Yönetmeliğine göre okul rehberlik servislerini aşan durumlarda Rehberlik ve Araştırma Merkezlerine öğrenci yönlendirilebilmektedir. Okullardan Sorgun Rehberlik ve Araştırma Merkezimize yönlendirilen özel eğitime ihtiyacı olan öğrenciler ve öğretmenleri ile görüşmeler yapılmış ve problemin çözümü üzerinde çalışılmıştır. Ancak bu görüşmeler esnasında öğretmenlerimizin özel eğitime muhtaç kaynaştırma öğrencilerine yeterince zaman ayıramadığı ve sınıftaki öğrenci sayılarının fazla olması sebebiyle birebir ilgilenmede yetersiz kaldıkları görülmüştür. Sorgun Sosyal Yardımlaşma ve Dayanışma Vakfı, Sorgun Rehberlik ve Araştırma Merkezi ve eğitimcilerimizin ortaklaşa yaptığı incelemeler neticesinde Sorgun ilçesinde 36 özel eğitim öğrencisinin evlerine ziyaret gerçekleştirilmiştir. Bu ziyaretler sonucunda birçok özel eğitim öğrencisinin çeşitli sebeplerle okullarına devam edemedikleri saptanmıştır. Devamsızlık sebebi olarak ise özel eğitim ihtiyacı olan bireylerin okulda bireysel ihtiyaçlarını tek başına karşılama, sosyalleşme, sınıf ortamına uyum sağlama konularında karşılaştıkları zorlukları belirtmişlerdir. Bu sonuçlardan yola çıkılarak sınıflarda gölge öğretmenin varlığına ihtiyaç duyulduğu düşünülmektedir. Proje kapsamında Sorgun İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından 20 gölge öğretmen adayına teorik ve uygulamalı eğitim verilmiştir. Gölge Öğretmenlik Eğitimi alan eğitimcilerimizin tüm giderleri Sosyal Yardımlaşma ve Dayanışma Vakfı tarafından karşılanmış ve okullarda istihdam edilmiştir. Bu kapsamda eğitim alan 20 gölge öğretmenin özel eğitime ihtiyacı olan öğrencilere sundukları hizmetlerin kalitesi artmıştır. Özel eğitime ihtiyacı olan öğrencilerin okul dışı günlük yaşamında aşamalı olarak bağımsızlaşabilmesine katkı sağlanmıştır. Sosyalleşme ve toplumun bir bireyi olduğunu kabul etme sıkıntısı yaşayan öğrencilerin kapasitelerini ortaya çıkarması sağlanmıştır.

Keywords: Eğitim, Gölge Öğretmenlik, Özel Eğitim

Corresponding Author: YUSUF ÜNAL

DEĞERLERİNİ BİL DEĞERLİ KAL

NURDOĞAN ÇEVİK, Türkiye, Bursa - SANUBAR GASİMOVA, Azerbaycan, Bakü
AYŞEGÜL DENİZ, Türkiye, Balıkesir - GÜL GEÇKALAN, Türkiye, Erzincan
FİGEN ÇALIŞKAN BÜTÜN, Türkiye, Burdur - UĞUR KAFALI, Türkiye, Batman
YILDIZ MADAK, Türkiye, Çorum - ENES BULUT, Türkiye, Batman - AYŞEGÜL AYTEMİR, Türkiye, İzmir
SEHER YILDIRIM, Türkiye, Karaman - NƏRGİZ ƏLİYEVƏ, Azerbaycan - ÜLVİYYƏ MUSAYEVƏ, Azerbaycan
GÜNEL HƏMİDOVA, Azerbaycan - ARZU HEYDƏROVA, Azerbaycan - LAMİYƏ ƏLƏSGƏROVA, Azerbaycan -
BURÇİN ÇAYLAK, Türkiye, İstanbul - ÜLKƏR SALAYEVA, Azerbaycan - NURLANA GARAYEVA, Azerbaycan
KHOSHQADAM ASADOVA, Azerbaycan - JALA HASANOVA, Azerbaycan
NİGAR BABASHEVA, Azerbaycan - ULVİYYA HUSEYNOVA, Azerbaycan

10 Türkiye ortağı ve 12 Azerbaycan ortağı ile yürütülen uluslararası bir projedir. Projemiz kapsamında öğrencilerimize kültürel değerlerimizi öğretmenin yanında kardeş ülke Azerbaycan ile dostluk ve kardeşlik bağlarımızın güçlenmesi için farklı etkinlikler uygulanmıştır. Değerlerimizin toplumsal yapının oluşmasında, gelecek kuşaklara aktarılmasında belirleyici bir rol üstlendiği düşünüldüğünde projemizin önemi görülmektedir. Projemizin hedef kitlesi okul öncesi ve ilkokul öğrencileridir. Proje Azerbaycan ve ülkemizin 9 ayrı ilinde anaokulu ve ilkokul öğrencileri ile uygulanmıştır. Etkinlikler belirlenirken okul öncesi müfredatında bulunan bilişsel, sosyal, psikomotor ve dil alanındaki kazanım ve göstergeleri kazandırmaya yönelik çalışmalar olmasına özen gösterilmiştir. Proje etkinlikleri müfredatla uygun olarak belirlenmiş ve farklı disiplinler kullanarak disiplinler arası çalışmalar yapılmıştır. Proje öncesinde mevcut durumu ölçmek, değerler konusunda öğrenci yeterliliklerini öğrenmek, gerçekleştirilecek çalışmalar hakkında veri toplamak için anket uygulanmıştır. Ankete 22 öğretmen 82 veli 89 öğrenci katılmıştır. Aynı anket proje sonunda da uygulanarak öğrencilerindeki değişim karşılaştırılmıştır. Toplanan veriler okul öncesi eğitim ve ilkokul hedefleri doğrultusunda okullarımızda değerlerimizle ilgili proje çalışmaları yapılarak öğrencilerin değerlerimizin farkına varmalarını sağlamış iki ülke arasında ilişkilerimizin geliştiği gözlenmiştir. Öğrencilerimizin doğa sevgisi, hayvan sevgisi, arkadaşlık vatanseverlik, sorumluluk, misafirperverlik, dostluk, yardımlaşma, empati konularında farkındalıkları artmıştır. Salgın sürecinde velilerimiz de projemize destek olmuş çevirim içi etkinliklere çocuklarıyla katılmış, kardeş ülkedeki arkadaşlarına mektup yazmalarına rehberlik ederek arkadaşlık değerinin pekişmesine sağlamışlardır. Proje çalışmalarıyla öğrencilerin sorumluluk bilinci gelişmiş kendi ettikleri çiçeklerin sorumluluklarını almış ve günlük yaşamda olumlu davranış değişikliği sağlanmıştır. Projemiz ile farklı illerdeki ve ülkelerdeki uygulamaları görmemizi ve bizlere yeni deneyimlerin yanı sıra farklı okul uygulamalarını görmemizi de sağlamıştır. Proje çalışmalarının Azerbaycan ordusunun topraklarını işgalden kurtarmak için yürüttüğü mücadele sürecinde olması dostluk kardeşlik ve vatanseverlik değerlerinin pekişmesini de sağlamıştır. Anahtar Kavramlar: Değer, Kardeş ülke, eTwinning Sonuçlar Toplumsal hayatımızda önemli yeri olan değerlerimizin öğrenciler tarafından benimsenmesi ve değerlerimize uygun olan olumlu davranışlar kazanmaları sağlanmıştır. 1. Öğrencilerle ilgili edinimleriniz a. Projemiz okul öncesi ve ilkokul müfredatına uygun kazanımlara hizmet etmiştir. b. Projemiz ile öğrencilerimiz değerler eğitimine (sevgi, saygı, sorumluluk, arkadaşlık, vatanseverlik) kazanımlarına yer verildi. c. Proje öğrencilerin hem ülkemizin hem Azerbaycan ın kültürel zenginlikleri fark etmesi sağlandı. d. Öğrencilerin uluslararası kültürleri tanımada ve kendi kültürünü tanıtmada /tanıma rol alması sağlandı. e. Kardeş ülke öğrencileriyle mektup arkadaşlığı değerini yapmaları, Bursa-Orhangazi de dostluk fidanlığı oluşturulması, Projenin bir şarkısının yapılması, proje akrostişimizin oluşturularak seslendirilmesi, eTwinning günü için çalışma yapılması gibi birçok işbirlikçi ve ortak ürün yapmamız işbirliğimizi artırdı. 2. Yaygınlaştırma ile ilgili edinimleriniz Proje okul web, blog, facebook, instagram ,yerel gazete ,eTwinning Türkiye de proje haberlerinin ve proje çalışmalarımızı paylaşarak daha geniş kitlelere ulaşmıştır. 3. Görünürlükle ilgili edinimleriniz. a. Proje boyunca öğrencilerin yapmış olduğu ürünlerle sanal proje sergisi gerçekleştirildi. b. Azerbaycan'daki ve Türkiye deki ortaklarımızın her biri için bir fidan dikilerek dostluk Fidanlığı oluşturuldu. c. Azerbaycan ve Türkiye deki öğrenciler eşleşerek mektup arkadaşlığı başlamıştır. d. Projemizin şarkısı ,akrostişi ve sanal sergisi yapılarak yaygınlaştırılmıştır. 4. Mesleki gelişim a. Projede bir çok web 2.0 aracı öğrencilerimizin pedagojik yönleri dikkate alınarak kullanılmış ve öğretmenlerin mesleki gelişiminde yeni yöntem ve teknikleri geliştirmesine katkı sağlamıştır. 5. Ödüller:10 Türkiye ortağı ve 6 Azerbaycan ortağı Avrupa Kalite etiketi almıştır.

Keywords: Değer, kardeş ülke, eTwinning

Corresponding Author: NURDOĞAN ÇEVİK

KOP İLE AÇAN ÇİÇEKLER

YUSUF ÜNAL, Türkiye, Yozgat - TUBA DELİCE, Türkiye, Yozgat - MERVE ŞİRİN, Türkiye, Yozgat

KOP Bölgesi illerinde okuma kültüründe farkındalık oluşturularak sürdürülebilir hale getirmek, vatandaşlara ve öğrencilere hem okuma alışkanlığı kazandırmak hem okuma kültürünü geliştirmek bölgenin kalkınması açısından büyük önem arz etmektedir. Sorgun İlçe Merkezi'nde bulunan ve ilçemizin en büyük taşıma merkezli okulu olan Yavuz Selim İlkokulu'nda özellikle taşınmalı gelen öğrencilerimizin servis beklerken okulda geçirdikleri süreyi daha kaliteli ve verimli geçirebilmeleri amacıyla okulumuz bünyesindeki 80 m2'lik bir alana okul kütüphanesi kurulmuştur. Sorgun Halk Kütüphanesi ve Sorgun İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü ile işbirliği yapılarak öğrencilerimizin ve gençlerimizin okuma alışkanlığı ve kültürünü kazanmaları için çeşitli faaliyetler gerçekleştirilmiştir. Oluşturulan okul kütüphanesinde öğrenci ve gençlerimizle; okur,yazar buluşmaları, şiir dinletileri, okuma saati etkinliği, ailele okuyorum etkinliği, kitap kritiği etkinliği, kitap fuarı ziyaretleri, okuma yarışmaları vb. etkinlikler gerçekleştirmek suretiyle öğrencilerimizin, gençlerimizin ve ebeveynlerimizin okuma alışkanlığı ve kitap kültürü kazanması sağlanmıştır.

Keywords: Kütüphane,Eğitim,KOP Okuyor

Corresponding Author: YUSUF ÜNAL

STEM YOLUNDA-3

BANU AKSU, Türkiye, Bilecik - ÖZLEM COŞKUN, Türkiye, Eskişehir
TUĞBA VAROL, Türkiye, Samsun - EMEL MERTSÖZLÜ, Türkiye, Ankara
NAZMİYE BAYRAMBEĞ, Türkiye, Osmaniye - EYÜP BAYRAMBEĞ, Türkiye, Osmaniye
GAMZE KÖKSALDI, Türkiye, İstanbul - AYŞEGÜL DERDİYOK, Türkiye, İstanbul
VELİ POLAT, Türkiye, Gaziantep - VAHAP ÖZGÜN, Türkiye, İzmir

A. Özet Stem faaliyetlerini kapsayan projemiz öğrencilerimize STEM (Fen, teknoloji, mühendislik ve matematik alanları kazanım ve becerilerini kurucularımız rehberliğinde işbirliği ve takım halinde oluşturulan etkinlikler dahilinde kazandırmaktır. Projemizde 14 ortak (2 Moldova, 1 Hırvatistan, 1 Polonya, 10 Türkiye),108 öğrenci vardır. Bu projede hem öğrencilerin hem de öğretmenlerin STEM eğitimi konusunda bilinçlenmelerini sağlamak hedeflenmektedir. Ayrıca projeye disiplinler arası ilişkiyi vurgulayarak çarpıcı STEM örnekleri oluşturmayı amaçlanmakta, STEM nedir? Projede yer alan öğrenci ve öğretmenler olarak STEM konusunda bilgilenmek ve bilinçlenmek, STEM Eğitimlerinin önemi konusunda hem öğretmen hem de öğrenciler de farkındalık oluşturmak, konular bazında disiplinler arası ilişkiler kurarak çarpıcı STEM örnekleri oluşturmak böylelikle diğer eğitimci ve öğrencilere rehberlik yapabilecek düzeye gelmek, hem okul içi hem okul dışı farklı branşlarda ki öğretmenlerin bir konu üzerinde detaylı işbirliği yapabilmelerini teşvik etmek, Web 2,0 araçlarını etkin kullanabilmek, 21. yy becerilerini öğrencilerimize kazandırabilmektir. B. Giriş Projemizde STEM Eğitimi öğrencilerimizle birlikte keşfedip, STEM Eğitimi uygulamaları yaparak öğrencilerimizin 21.yy becerilerini geliştirmek amaçlanmaktadır. Farklı branştan öğretmenleri bir araya getirerek yeni STEM etkinlikleri üretmeyi sağlayacak çalışmaların yapılması hedeflenmektedir. Gelişen teknoloji ile birlikte öğrencilerin kazanım temelli hedefleri yerini beceri temelli hedefler yer almaktadır. 21 yy. becerilerinden eleştirel düşünme, problem çözme, karar verme, bilgi teknolojilerini kullanma, girişimcilik gibi becerileri kazandırma noktasında STEM eğitimi büyük önem taşımaktadır. Bu bağlamda bu proje ile öğrencilere bu beceriler kazandırılmaya çalışılmıştır. Amaç: STEM eğitimi keşfetmek ve önemini kavranmasının sağlanması. Alt Amaçlar: *STEM eğitimi uygulamaları yapmak. *STEM etkinlikleri üretmek. *STEM etkinliklerini derslerde uygulamak. * Öğrencilerin 21. yy becerilerini geliştirmek. * Web 2.0 araçlarını keşfedip kullanmak. * STEM eğitimi uzaktan eğitime entegre etmek. * STEM eğitiminin gereği olarak farklı branştan öğretmenle işbirliği içinde çalışmak. C. Kuramsal Çerçeve STEM (Fen, Teknoloji, Mühendislik, Matematik) Eğitimi; teorik olan bilginin uygulamalarda kullanılmasına ve bu sayede ürüne ve yenilikçi buluşlara dönüştürülmesini amaçlayan, öğrencilerin fen bilimleri, teknoloji, mühendislik ve matematik derslerinde öğrendikleri bilgileri bir bütün olarak görmelerini sağlayan ve 21. yüzyıl becerilerine ulaşması hedefleyen eğitim yaklaşımı olarak tanımlanmıştır (MEB YEĞİTEK GM, 2016; akt:Kalemkuş,2020, s.79). Bütünleşik STEM eğitimi uygulamalarında öğrencilere gerçek dünya problemlerini içeren bilgi temelli hayat problemleri sunulur ve süreç içerisinde öğrencilerin bu problemler için çözüm önerileri geliştirmeleri istenir (English, 2017; Shaughnessy, 2013; Stohlmann vd., 2012; akt: Emir,A.Z.,2021,s.11). “Ekonominin bilgidan temel almaya başlaması, ekonomiyi geliştirecek durumların bilgi kaynaklı olması, bilgiyi üretecek ve işe koşacak kişilerin de gerekli bilgi kaynağına sahip olmasını mecbur kılıyor. Bu sebeple yeni nesillere kalitesi yüksek beceriler kazandırmak mecburidir. Bu becerilerde ise başı çeken, günümüzün ve geleceğin fen bilimlerinin ve teknolojik gelişmelerinin zeminini oluşturan “STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics)” başka bir deyişle; fen, teknoloji, matematik, mühendislik oluyor. STEM eğitimi, bilgi ekonomisinin vazgeçilmezidir”(Dinçer, 2014; akt: Çetin,2019,s.11). Çağımızda yaşanan gelişmeler bireylerin ve ülkelerin bu gelişmelere uyum sağlamasını gerekli kılmıştır. Özellikle sanayi alanında yaşanan gelişmeler nitelikli bireylerin yetişmesi gerekliliğini ortaya koymuştur (STEM Türkiye Raporu, 2015;akt:Demircioğlu,2019,s.10). D. Proje Hakkında Okullarımızda pandemi şartlarında uzaktan projeyi yürütebilecek projemizin amaç ve içeriğine uygun bir şekilde 6. ve 7. sınıflarımızdan seçilen yaş ortalaması 12 olan 5 öğrencilerle ile projeye katıldı. Öğrencilerin araştırmaya hevesli, disiplinler arası bağlantı kurmaya yatkın, işbirliği ve grup çalışmasına hevesli bireylerdir.

Keywords: Stem Eğitimi, Stem Etkinlikleri

Corresponding Author: BANU AKSU

WEEK TO WEEK RECYCLING ART

ZEHRA KILIÇ, Türkiye, Ankara

A. Özet Week to week recycling art projesi, Azerbaycan, Fransa, İtalya, Litvanya, Romanya ve Türkiye’den 17 proje ortağının katılımıyla yürütülmüş uluslararası bir eTwinning projesidir. Katı atıkların neden olduğu çevre kirliliğini azaltmak için geri dönüşüme odaklanılmış, atıklardan sanatsal ürün tasarlama etkinlikleri, müfredat ile bütünleştirilerek planlanmıştır. İşbirlikçi yaklaşımın benimsendiği, merkezde öğrencinin yer aldığı, öğretmenin ise danışman rolünde olduğu projede, etkinliklerin kararını çoğunlukla öğrenciler almıştır. Tema ile işbirliği yapılarak, çevre eğitiminde Tema lise etkinliklerinden faydalanılmıştır. Projenin dili Türkçe ve İngilizce’dir. Uluslararası katılımlı proje olması nedeniyle öğrencilerimiz ve öğretmenler İngilizce’yi etkin kullandılar. 2021 yılı şubat ayında başlayan proje, 14-18 yaş aralığındaki öğrencilerle 4 ay boyunca sürdürülmüştür. Öğrenciler her ay farklı bir atıkla geri dönüşüm sürecine dahil edilerek, çevre bilinci, atıkların ayrıştırılması, atıkların değerlendirilmesi konusunda yaparak yaşayarak öğrenmeler gerçekleştirmiştir. Dijital beceriler web 2.0 araçlarıyla artırılmıştır. B. Giriş Doğal kaynakların bilinçsiz ve aşırı tüketimi, insanların her geçen gün artan çevre sorunlarıyla yüzleşmesine sebep olmaktadır. Toplumlar giderek artan bu sorunlarla çevre kuruluşları, sivil toplum kuruluşları, projeler aracılığıyla mücadele ederken, başlıca sorunlardan biri olan katı atık sorunu küresel çapta gündemde yer almaktadır. Tüketime kontrollü olması gerektiği kadar, katı atıkların geri dönüşüm yoluyla değerlendirilmesi hatta hammadde olarak kullanılması sürdürülebilirlik açısından önemlidir. İnsanların bilinçlenmesi, kalıcı çözüme neden olan davranışların toplumsal bir harekete dönüşmesiyle bu sorunun önüne geçilebilecektir. Projemizin temel amacı her atığın çöp olmadığını kavratmak, atıkların geri dönüşüm yoluyla değerlendirilmesiyle sanatsal ürünlerin oluşturulabileceğini göstermektir. Bu projeye aynı zamanda çevre koruma bilinci oluşturmak ve sanatsal becerilere katkı sağlamak hedeflenmiştir. Çevre sorunlarına karşı duyarsız ve bilinçsiz bir nesil, yarının toplumunda daha fazla çevre sorunu, daha fazla doğal kaynak ihtiyacı anlamına gelmektedir. Sürdürülebilir bir dünya için eğitim alanındaki katkı projenin müfredat ile bütünleştirilmesiyle sağlanmıştır. C. Kuramsal Çerçeve Atıklar, genel olarak insanların çeşitli faaliyetleriyle meydana gelen, kullanılabilir durumda olmayan maddeler olarak tanımlanabilir (Yoldaş, 2019). Şehirler, yılda yaklaşık 1,3 milyar ton katı atığa sebep olurken bu hacmin 2025 yılına kadar 2,2 milyar tona çıkması bekleniyor. Gelişmiş ülkelerde katı atıklar belediyelerin sorumluluğunda olup, belediyelerin oldukça yüksek bütçe ayrılmaları gerekmektedir (Hoorweg ve Bhada-Tata, 2012). Çevre ve sağlık sorunlarına neden olan katı atıkların sürdürülebilir şekilde yönetilmesinin her geçen gün daha önemli hale gelmesiyle dünyada sıfır atık yaklaşımı ortaya çıkmış olup bu anlayışın yaygınlaştırılması için çaba sarf edilmektedir (Olhan ve Yaman, 2010). Ülkemizde bu anlayışa uygun olarak 2017 yılında, çeşitli kuruluşlarda başlayan Sıfır Atık projesiyle 2023 yılında ülkemizin tamamında sıfır atık uygulamasına geçilmesi öngörülmektedir (Alakaş, Kızıldaş, Eren ve Özcan, 2018). Tekrar değerlendirilebilen atıklara çeşitli işlemlerin uygulanmasıyla, üretimde hammadde veya yan ürün olarak yer almasına geri dönüşüm denir. Kağıt, teneke, cam gibi atıkların çoğu geri dönüştürülebilir katı atıklardır. Atıkların geri dönüştürülmesi ve çevreyi korumaya ilgili okullara büyük sorumluluklar düşmektedir (Çimen ve Yılmaz, 2012). Çevreyle ilgili farkındalık sağlama ve çevreyi koruma davranışları aile içinde öğrenilecek veya toplumun gelişimine bırakılacak bir konu olmayıp, planlı olarak eğitim faaliyetleriyle gerçekleştirilmelidir (Yoldaş, 2019). D. Proje Hakkında Week to week recycling art (Haftadan haftaya dönüşüm sanata) eTwinning projesi, Ankara, Aydın, Balıkesir, Bursa, Diyarbakır, İzmir, Manisa şehirlerinden 10, İtalya’dan 3, Romanya’dan 1, Azerbaycan’dan 1, Litvanya’dan 1 ve Fransa’dan 1 olmak üzere toplam 17 proje ortağı ile yürütülmüştür. 14-18 yaş aralığındaki öğrencilere yönelik projede amaç, öğrencilere her atığın çöp olmadığı farkındalığı kazandırarak, geri dönüşüm sürecine dahil olmalarıdır. Bu amaç için geri dönüştürülebilir atıklardan sanatsal ürün tasarımı çerçevesinde etkinlikler planlanmıştır. Ayrıca öğrencilere geri dönüşüm ve sıfır atık eğitimi ve Tema lise etkinlikleri ile çevre koruma bilinci oluşturmak hedeflenmiştir. Yapılan etkinliklerle sözel beceriler, yaratıcılık, tartışma, sorumluluk alma, iletişim kurma, ortak çalışma bilinci, dijital araçları bilinçli ve etkin kullanma, kültürel anlayış ve etkileşim, yabancı dil yeterliliği gibi 21. yüzyıl becerilerinin gelişimine de katkı sağlanmıştır. 4 ay süren projede, okulumuzdan 10. sınıf düzeyinde 8 öğrenci görev almıştır. Projede her ay farklı atıklarla çalışılarak sanatsal ürünler tasarlanmıştır. Projede gerçekleştirilen etkinlikler: Şubat ayında Güvenli internet günü etkinliği olarak öğrencilere dijital teknolojiyi kullanırken dikkat etmeleri gereken bilgiler çevrimiçi olarak sunulmuştur. Tema lise etkinliklerinden “plastikler”

çevrimiçi etkinliğinde plastiklerle ilgili bilgiler sunuldu, ardından web 2.0 aracı olan Canva ile ortak poster çalışması yapıldı. Bu etkinlikle dijital becerilerin ve çevre koruma bilincinin artırılması hedeflenirken, Biyoloji dersi doğal kaynakların sürdürülebilirliği konusu kazanımları ile ilişkilendirme yapıldı. Mart ayında Çevre Yüksek Mühendisi Murat CAN ile çevrimiçi söyleşi yapıldı. Etkinlikle, öğrencilere sıfır atık projesi tanıtılarak geri dönüşüm ve sıfır atık konusunda bilgi sahibi olmaları hedeflendi. Atık kağıtlardan sanatsal ürün olarak beyin fırtınası tekniği sonucunda origami yapmaya karar verildi. Gösterip yaptırma tekniği ile kalemlik, kitap ayracı, takı kutusu tasarımları yapıldı. Matematik dersi dörtgenler konusu kazanımları ile ilişkilendirilen bu çalışmayla öğrencilerin uzamsal ve yaratıcılık becerilerine katkı sağlamak hedeflenmiştir. Nisan ayında atık plastiklerle ilgili problem çözme ve beyin fırtınası tekniği ile atık pet şişelerden kuş yemliği ve bitki saksısı tasarlanmaya karar verildi. Projemizin isminden oluşan, geri dönüşümle ilgili akrostiş şiir yazılarak e-kitap oluşturuldu. Şiirin baş harfleri, plastik şişe kapakları ve meşrubat içeceklerinin iç kısımları kullanılarak tasarlandı. Ardından öğrencilerin şiiri seslendirdikleri video oluşturuldu. Bu etkinliklerle öğrencilerin sözel ifade etme, yaratıcılık, problem çözme, işbirliği yapma ve dijital becerilerine katkı sağlamak hedeflenmiştir. Şiir yazma ve seslendirme etkinliği Türk Dili ve Edebiyatı dersi konuşma ve yazma konuları kazanımlarıyla ilişkilendirilmiştir. Çevre koruma bilincini artırmaya yönelik Tema lise etkinliklerinden “toprak” etkinliği yapıldı. Mayıs ayında atık cam ve ip çalışması olarak boş maden suyu ve içecek şişesinden vazo, atık cam kavanozdan kalemlik tasarımları yapıldı. Bu çalışmalarla el becerisini artırmak, yaratıcılık becerisine katkı sağlamak hedeflenmiştir. Tema lise etkinliklerinden “kaç litre su giydin” çevrimiçi etkinliği Matematik dersi oran-orantı konusu ve Coğrafya dersi su varlığı konusu kazanımlarıyla ilişkilendirildi. Öğrencilerin dijital medya okuryazarlık becerilerini artırmaya yönelik sosyal medya uzmanı Murat ERMİŞ ile söyleşi düzenlendi. Rastgele karışık ülke takımları oluşturularak projeye ilgili 1. takım şarkı sözü yazdı, 2. takım şarkı sözlerini rap türünde besteledi ve 3. takım dans eşliğinde klip videosu hazırladı. Uluslararası ortaklarımızın da katılımıyla “Gençlik ve Kültürel Değişim Gecesi” düzenlenerek çevrimiçi olarak izletildi. Bu etkinlikle takım çalışması becerilerine katkı sağlamak hedeflenmiştir. Atıklardan elde edilen tüm sanatsal çalışmaları içeren sanal sergiyle proje etkinlikleri sonlandırıldı. E. Sonuçlar Problemin çözümüne ilişkin sonuçlar “Katı atıkların azaltılması için geri dönüştürülebilir atıklar nasıl değerlendirilebilir?” sorusundan yola çıkarak yürütülen projede öğrenciler, her katı atığın çöp olmadığı, ayrıştırılabileceği, geri dönüşüm yoluyla değerlendirilebileceği sonucuna sanatsal ürünler tasarlayarak vardılar. Bu sonuca ulaşırken yaparak yaşayarak öğrenme sağlandı. Ulaşılan hedefler Proje başlangıcında uygulanan ön anket ve bitiminde uygulanan son anket verileri incelenerek, öğrencilerin geri dönüşüm sürecinin bir parçası olarak doğal çevrenin geleceği ile ilgili sorumluluklarının farkına vardıkları belirlendi. Atıkların sanatsal olarak değerlendirilmesiyle yaratıcı düşünme, tasarım ve üretim becerileri, işlevsel olarak değerlendirilmesiyle problem çözme becerileri artırıldı. Çevre koruma duyarlılığı ve bilinci müfredatla bütünleştirilerek Tema lise etkinlikleriyle sağlandı. Kullanılan web 2.0 araçlarıyla dijital beceriler artırıldı. Uluslararası proje ortaklarımız ile yürütülen ortak çalışmalarımız neticesinde yabancı dil becerileri artırıldı, kültürel anlayış, girişimcilik, işbirlikçi yaklaşım gibi 21. yy becerilerine katkı sağlandı. Projenin tüm hedeflerine istenen düzeyde ulaşıldığı sonucu elde edildi. Öğrencilerle ilgili edinimler Projemiz, hedefe ve öğrenciye görelik öğretim ilkelerine uygun, geri dönüşüm, sanat ve çevreyle ilgili, öğrenci merkezli etkinliklerle yürütülmüştür. Kararların alınmasında öğrenci forum yazıları, anket sonuçları, öğrenci görüşleri dikkate alınmış, işbirlikçi yaklaşımla etkinlik planlamaları yapılmıştır. Atık kağıt çalışması olan origami ürünleri ve akrostiş şiir baş harf tasarımında matematik dersi “10.5.2.1. Dörtgenin temel elemanlarını ve özelliklerini açıklayarak problemler çözer.” ve “10.5.3.1. Özel dörtgenlerin açı, kenar, köşegen ve alan özelliklerini açıklayarak problemler çözer.” kazanımları ile ilişkilendirme yapılmıştır. Atık plastiklerden tasarım yapılırken ölçüm, kesim işlemleri “10.6.1.1 Dik prizmalar ve dik piramitlerin uzunluk, alan ve hacim bağıntılarını oluşturur.” kazanımı ile bütünleştirilmiştir. “Matematisel düşünme ve uygulama becerisi” temel kazanımı, “Kaç litre su giydin?” Tema etkinliğinde yapılan hesaplamalar ile ilişkilendirildi. Tüm sanatsal tasarım etkinlikleri, çoklu disiplinler yaklaşımına göre görsel sanatlar dersi; “Farklı malzemelerle 3 boyutlu çalışmalar yapar. Öğrencilerde çevre bilinci oluşturmak amacıyla çalışmalarında özellikle atık malzeme kullanmaları istenir.” kazanımı ile bütünleştirildi. Tema etkinliklerinde ise Coğrafya dersi “Türkiyede’ki su varlığını verimli kullanmanın ekonomik, sosyal ve kültürel etkilerini değerlendirir.” ve “Türkiye topraklarının kullanımını verimlilik açısından değerlendirir.” kazanımları ile Biyoloji dersi “Doğal kaynakların sürdürülebilirliğinin önemini açıklar.” kazanımı ile müfredat ilişkilendirilmesi yapılmıştır. Atıklardan yapılan sanatsal ürün etkinlikleri, değerler eğitiminde yer alan “vatanseverlik” değeri “Toplumunu önemser. Tarihsel ve doğal mirasa duyarlı olur.”, “sorumluluk” değeri “Kendine, çevresine, vatanına, ailesine karşı sorumlu olur.” kazanımlarına hizmet edecek şekilde planlanmıştır. Son anket verilerine göre, öğrencilerimizin atık ayrıştırma öğrendikleri, bu davranışlarını devam ettirmede istekli oldukları ve sosyal çevresiyle bilgilerini paylaşmak istedikleri sonuçlarına ulaşılmıştır. Projede etkinliklerin çoğu, covid-19 pandemisi

nedeniyle çevrimiçi olarak gerçekleştirilmiştir. Geri dönüşüm ve sıfır atık konusunda öğrencilerden öncelikle araştırma yapmaları istenerek bireysel öğrenmelerine fırsat tanındı. Ardından çevre mühendisi tarafından yapılan “Geri dönüşüm ve sıfır atık” çevrimiçi söyleşisinde uzmana yöneltilen sorularla bilgilerin pekişmesi sağlandı. Proje çalışmalarının başladığı aya denk gelen “Güvenli internet günü” nedeniyle öğrencilere internet güvenliği hakkında tarafımda yapılan sunum sonrasında proje boyunca dikkat edilmesi gereken internet etik kuralları oluşturuldu. Bir sosyal medya uzmanı tarafından çevrimiçi yapılan “Dijital okuryazarlık” seminerine katılım sağlanarak öğrencilerin dijital teknolojiyi bilinçli ve etkin kullanmalarına katkı sağlanmıştır. Projede, sanal sergi için artsteps, e-dergi için anyflip, e-kitap için storyjumper, akrostiş şiir videosunu birleştirmek için animaker ve moviemaker, interaktif görsel için phinsh ve genially, logo ve afiş tasarımı için canva, dijital pano için linoit,wooclap ve padlet, takvim oluşturmak için emaze, kelime bulutu etkinlikleri için wordart, yarışma düzenlemek için quizizz web 2.0 araçları kullanılmıştır. Web 2.0 araçlarının kullanımında öğrencilere rehberlik edilmiş, özellikle bu araçlarla ilgili görevlerde öğrencilerin oldukça istekli oldukları, kolaylıkla kullanabildikleri gözlemlenmiştir. Proje yaygınlaştırma çalışmalarında öğretmen eba sayfası, okul web sitesi, twitter ve instagram hesabı, projeye ait youtube, instagram hesabı ve blogger kullanılmıştır. Ortak işbirlikçi ürün olarak yazılan akrostiş şiir ve seslendirmesinde grup çalışması yapılarak öğrencilerin beceri ve yetkinlerine göre kendilerinin görev dağılımı yapması sağlandı. Final ürünümüz proje şarkısında karışık ülke takımları oluşturularak kültürel etkileşim ve işbirliği sağlanarak, öğrencilerimizin yabancı dil kullanım ve girişimcilik becerilerinin geliştiği gözlemlendi. Öğrencilerin takımlara ayrılarak keyifle oluşturduğu proje şarkısı ve dansının gösterimi, adını öğrencilerin “Gençlik ve kültürel değişim gecesi” şeklinde anketle belirlediği, çevrimiçi organizasyonda yapılmıştır. Yaygınlaştırma ile ilgili edinimler Okul idaresi ve okul eTwinning kulübü ile işbirliği yaparak okul panoları, sosyal medya hesapları, web sitesi, ilçe milli eğitim müdürlüğü sosyal medya hesapları kullanılmıştır. Okulumuzun yer aldığı ilçe milli eğitim müdürlüğü ile işbirliği yaparak “Etimesgut eTwinning buluşmaları”nda projemizin sunumu tarafımda gerçekleştirilmiştir. Proje sosyal medya hesapları ile geniş kitlelere ulaşılmış, “22 Nisan dünya günü” resmi sitesine kayıt olarak, proje uluslararası platformda duyurulmuştur. Düzenlediğim eTwinning canlı etkinliklerinden olan “Okul dışarıda günü” ile eTwinning platformunda projemizden daha çok kişinin haberdar olması sağlanmıştır. Tema ile işbirliği yaparak “Tema Lise” etkinliklerinden faydalanılmış, etkinlik raporlarının Tema platformuna ulaştırılmasının ardından öğrencilerimize okulda tema rozetleri takılmıştır. Tema etkinlikleri, okulumuzdan daha fazla öğretmen ve öğrencinin katılımıyla bu yıl da devam ettirilmektedir. Görünürlük ile ilgili edinimler Proje boyunca yapılan tüm sanatsal tasarımlardan oluşan, artsteps web 2.0 aracıyla dijital sergi hazırlanmıştır. Sergi linki tüm okul ve proje sosyal medyalarında paylaşılarak daha fazla kişinin haberdar olması hedeflenmiştir. Proje ortaklarımızdan covid-19 pandemi koşullarına uygun olan okullarda ise okul proje sergisi gerçekleştirilmiştir. Mesleki Gelişim Proje kurucuları ve proje ortaklarının daha önceki eTwinning proje deneyimlerini aktarması, eTwinning platformu ve projeleri ile ilgili güçlü bir deneyim kazandırmıştır. Çok sayıda etkinlikle desteklenen proje, farklı dijital platformları tanıma fırsatı sağlamış, farklı ülkelerden proje ortaklarının yer alması, İngilizce konuşma ve iletişim becerilerimi artırmıştır. Kullanmayı bildiğim web 2.0 araçlarını proje ortaklarımla paylaşma ortamı sağlamış, kullanmayı bilmediğim hakkında bilgi ve deneyim kazanmamı sağlamıştır. Proje, öğrencilerimle güçlü bir iletişim kurmamı sağlamış, öğretmen-öğrenci ilişkiye katkı sunmuştur. Etimesgut İlçe Milli Eğitim tarafından düzenlenen “Etimesgut eTwinning Buluşmaları” çevrimiçi programında proje anlatımım ile sunum becerilerim artmıştır. Ödüller Proje ile Ulusal Kalite Etiketi ödülü alınmıştır. F. Öneriler Katı atıkların ve çevre kirliliğinin azaltılmasına yönelik marketler tarafından son yıllarda başlatılan ücretli poşet, depozitolu plastik ambalaj uygulamaları sevindirici gelişmeler olup geri dönüşümle ilgili daha fazla teşvik edici kampanyalar düzenlenebilir, iyi uygulamalar içeren projeler geliştirilebilir. Sanatsal ürün tasarımından farklı geri dönüşüm yöntemleri kullanılarak proje devam ettirilebilir. G. Kaynakça Alakaş H.M., Kızıltaş S., Eren T. ve Özcan E. (2018). Sıfır atık projesi kapsamında atıkların toplanması: Kırıkkale ilinde homojen çok amaçlı araç rotalama uygulaması. Harran Üniversitesi Mühendislik Dergisi, 3(3),190-196. Çimen, O., Yılmaz, M. (2012). İlköğretim Öğrencilerinin Geri Dönüşümle İlgili Bilgileri ve Geri Dönüşüm Davranışları. Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 25(1), 63-74. Hoornweg,D., & Bhada-Tata,P. (2012). What a waste A global review of solid waste management. Washington DC: World Bank. Olhan, E., Yaman, K. (2010). Atık Yönetiminde Sıfır Atık Yaklaşımı ve Bu Anlayışa Küresel Bir Bakış. Biyoloji Bilimleri Araştırma Dergisi, 3(1), 53-57. Yoldaş, A. (2019). 11. Sınıf öğrencilerinin Coğrafya dersindeki atık ve geri dönüşüm konusuna yönelik görüşleri. Yüksek Lisans Tezi. Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.

Keywords: Geri dönüşüm,Çevre Bilinci,Sanatsal Tasarım

Corresponding Author: ZEHRA KILIÇ

DEĞERLERİMİZLE GELECEĞİMİZ GÜVENDE

ALEV ÖZBEY, Türkiye, İstanbul - FATMA SAĞLAM, Türkiye, İstanbul
SEVDA GAZİOĞLU, Türkiye, İstanbul - EMEL GÜNGÖR, Türkiye, Ordu

Hayatımızın her anında değerler eğitiminin ne kadar önemli olduğunu biliyoruz. İçinde bulunduğumuz teknoloji çağında yeni nesiller değerlerimizden uzak kalmaktadır. Değerlerini özümsemeden büyüyen nesiller toplum ve kültür bilincini de tam olarak alamamaktadır. Bu nedenle okul öncesinden başlayarak her biri kültürümüzün temel taşı olan değerlerimizle çocuklarımızın büyüüp yetişmesi ve bir ömür boyu onlara rehberlik etmesini hedefliyoruz. 9 Aylık bir sürede belirlenen değerleri(yardımlaşma, saygı, hoşgörü, dürüstlük, merhamet, çevreye duyarlılık, sevgi ,adalet) aylık etkinliklerle vermek, pekiştirip davranış haline dönüştürmek amacıyla bu projeyi oluşturduk. **ÇALIŞMA SÜRECİ:** Projemiz 9 aylık bir süreci kapsamaktadır. Bu süreçte değerlerimiz aylara bölünmüş olup değerlere uygun olarak da etkinlikler planlanmıştır. Proje ortakları bulunduğu çevrenin imkanları doğrultusunda aylar içerisinde etkinliklerde küçük değişiklikler yapıp, uygulamıştır. Ekim ayında Yardımlaşma değerini konu aldık. Sokak hayvanlarına yardım(beslenme, barınma vb.)Askıda ekmek, kitap vb. etkinlikler uygulandı. Kasım ayında Saygı değerini konu aldık. Öğretmenler günü konulu resim yapılıp, resimlerden sanal sergi oluşturuldu. Okul takımları oluşturuldu. Zoom üzerinden takımlar okul ve şehir tanıtımlarını gerçekleştirdiler. Aralık ayında Hoşgörü değerini ele aldık. Semazen konulu sanat etkinliği yapıldı. Mevlana'nın 7 öğüdü öğrenciler tarafından seslendirilip, video hazırlandı. Kardeş okul seçerek yeni yıl kartı hazırlanıp, yollandı. Ortak ürün olarak takvim oluşturuldu. Ocak ayında Dürüstlük değeri ele alındı. Origami sanatçısı Sema Yaylı ile masal gecesi etkinliği düzenlendi. Altın Balta masalı ile dürüstlüğün önemine vurgu yapıldı. Şubat ayında Merhamet değeri ele alındı. Yaşlı insanlara nasıl davranılması gerektiği, empati yapılarak Sen olsan ne yapardın? drama uygulaması gerçekleştirildi .Ayrıca Güvenli İnternet Günü ile ilgili farkındalık çevrimiçi toplantılar yapıldı. Mart ayında Çevreye Duyarlılık değeri ele alındı. Tema işbirliği ile Dünya su gününde çevrimiçi toplantılar düzenlendi. Veli-öğrenci katılımlı su günü önemi konulu afiş hazırlandı. Nisan ayında Adil Olmak değeri ile ilgili hikaye tamamlama etkinliği yapılarak, hikayelerden e kitap oluşturuldu. Çocuk Hakları ile ilgili tamamlanan video hazırlandı. Mayıs ayında Sevgi değeri ele alındı. Anneler gününe özel origami sanatı kullanılarak kağıttan kalp yapımını öğrenen öğrenciler kalplerden çerçeve hazırlayıp Anneler Gününde annelerine hediye ettiler. Haziran ayında proje değerlendirme çalışmaları yapılmıştır. Projenin öğrenci-veli tarafından değerlendirilmesi(son anket),öğretmen görüşleri, Final ürünü, Kalite etiketi başvuruları yapıldı. **HEDEFLER:** Amacımız 5-11 yaş arası, öğrencileri yüz yüze ve uzaktan eğitim yoluyla ,değerlerimizi sınıf müfredatıyla entegre ederek etkinlikler vasıtasıyla öğrencilere kazandırmaktır. Yardımlaşmanın önemini bilen, saygı duyan, hoşgörü sahibi, merhametli, dürüst, çevresine karşı duyarlı, sevgi dolu ,adil davranışlar gösteren bireysel yetiştirmektir. **SONUÇ:** Toplum ve kültürümüzün temel taşları “değerleri” özümseyip yaşamında sergileyen nesiller yetiştirmek. Toplum içinde iletişimi güçlendirmek bağlılığı arttırmak.

Keywords: değerlerimiz,geleceğimiz

Corresponding Author: ALEV ÖZBEY

A SAPLING, A BREATH AND A LETTER FOR THE FUTURE (BİR FİDAN, BİR NEFES VE GELECEK İÇİN BİR MEKTUP)

NURDAN YILMAM, Türkiye, Konya - SEVAL AKBABA, Türkiye, Ankara
HAKAN AKBABA, Türkiye, Ankara - MERAL ERMİŞ, Türkiye, Ankara
ŞEYDA GÜMGÜM, Türkiye, Ankara - GÜLSEVİL KUTLAY, Türkiye, Ankara
SANİYE ALTUĞ KELEŞ, Türkiye, Ankara - SEMA ÖZKILIÇ, Türkiye, Antalya

İnsanın doğaya verdiği zararın etkileri küresel boyutta her geçen gün artmaktadır. Bu problem çerçevesinde; projemiz ile çevre bilinci oluşturmak, doğanın tarihine inebilmek, teknolojiyi doğa için kullanabilmek hedeflenmiştir. Doğa temasında Web2.0. araçlarını kullanarak İngilizce öğrenme becerilerini geliştirmek amaçlanmıştır. Projede hedeflenen amaca ulaşılması, geleceğimiz olan doğayı korumak açısından önemli görülmektedir. Proje ile aynı zamanda İngilizce dersi kazanımlarından kendini tanıtmaya, tahminde bulunma; Türk Dili ve Edebiyatı kazanımlarından şiirin temasını belirleme, metnin türüne özgü dil anlatım özelliklerine uygun yazma; Müzik kazanımlarından temel müzik, yazı öğelerini kullanma, ezgi oluşturma; Beden Eğitimi kazanımlarından kamp malzemelerinin önemini ve bakımını, doğaya zarar vermeden kamp yapmanın önemini bilme; Rehberlik kazanımlarından yerel ve küresel sorunlar ile takım çalışmalarının kişisel gelişime faydalarını fark etme ve doğal yaşamı korumak için duyarlı davranma kazanımlarının öğretimi sağlanmıştır. Proje; Ankara, Konya, Antalya olmak üzere üç ilde lise düzeyindeki beş okulda 59 öğrenci ile uygulanmıştır. Proje dili, Türkçe ve İngilizcedir. Projemiz martta başlamış, mayısta sonlandırılmıştır. Proje logomuz ve afişimiz, oylama ile öğrencilerimizin tasarımlarından seçilmiştir. Anıt ağaçlar, 3R Kuralı ve “Doğada Kampçılık Nasıl Olmalıdır?” üzerine webinar düzenlenmiştir. Öğrencilerimiz anıt ağaçlar hakkında bilgi toplamış, broşür hazırlamışlardır. Kelime bulutlarıyla konuyu içselleştiren öğrencilerimiz, geri dönüşüm için sloganlarını yazmış, oylama ile en iyi slogan belirlenmiştir. Ortak ürün olarak, öğrencilerimiz akrostiş şiir yazmış, öğrencilerin belirlediği notalar kullanılarak şiirimiz bestelenmiştir. Öğrencilerimiz ortak tişört tasarımı yapmış, oylama ile proje tişörtümüz belirlenmiştir. Tüm üyelerimiz için proje tişörtü bastırılmıştır. Karışık okul takımlarımız işbirlikçi doğa albümleri oluşturmuştur. Öğrencilerimiz geleceklere İngilizce mektup yazmış, fidanlarını dikerken mektuplarını da fidanları ile toprağa gömmüştür. Son olarak, proje etkinliklerimizin sunulduğu e-dergimiz hazırlanmıştır. Projede belirlenen amaçlara ulaşılma düzeyinin belirlenmesinde; padlet değerlendirme sayfaları kullanılmıştır. Buradan elde edilen verilere göre; paydaşlarımızın doğaya karşı bilinçlendiği, 3R kuralını ve Web2.0. araçlarını öğrendiği, İngilizce öğrenme süreçlerinin hızlandığı, iletişim becerilerinin geliştiği, sosyal, araştırmacı ve özgüven sahibi bireyler haline geldikleri sonucuna ulaşmıştır. Proje sonunda öğrencilerin öğretim programındaki kazanımlara ulaşma düzeyleri; ortak ürünler, çevrimiçi yarışmalar ile ölçülmüş, Padlette öğrencilerin öz değerlendirmeye yapabilmelerine olanak tanınmıştır. İşbirlikçi etkinlikler sayesinde öğrencilerimizin etkili iletişim becerileri gelişmiş, çalışma arkadaşlarına sevgi, saygı ve hoşgörü çerçevesinde yaklaşımları gerektiğini özümsemişlerdir. Proje sürecinde öğrenciler akrostiş şiir yazma, tişört tasarımı, slogan yazma, kelime bulutu oluşturma, anıt ağaçlar hakkında bilgi toplama, geleceğe mektup yazma ve fidan dikme faaliyetleri sayesinde bilgileri kendi başlarına öğrenerek öğrenmeyi öğrenme becerilerini geliştirmişlerdir. Anıt ağaç broşürlerimizden öğrencilerimizin ülkemiz düzeyindeki kültürel zenginlikleri fark ettiği anlaşılmaktadır. Proje süresince öğrencilerimiz Bitmoji, Chatterpix, Zoom, Zumpad, Padlet, Canva, Wordart, Kahoot, Google Forms, Blogger, Renderforest, Flipsnack, Jigsaw Planet adlı Web2.0 araçlarını kullanmışlardır. Projede öğrencilerin gruplar halinde yaptıkları çalışmalardan tişörtümüz, doğa albümümüz, e-dergimiz ve şarkımız elde edilmiştir. Öğrencilerin ortaya koyduğu proje şarkısı, logolar, afişler, sloganlar, tişört tasarımlarından yaratıcı düşünme becerilerinin geliştiği anlaşılmaktadır. Kendi ürünlerini halk oylamasına sunarak öğrencilerin girişimcilik becerilerini geliştirdikleri belirlenmiştir. Proje etkinliklerimiz, okullarımızın resmi web sayfalarında, proje blog sayfamızda ve instagram hesabımızda yayınlanarak daha geniş kitlelere ulaşmıştır. Proje sonunda projede görev alan öğretmenlerin Web 2.0. araçlarını kullanma bilgi ve becerilerinin geliştiği, öğretmenlerin proje değerlendirme padletindeki görüşlerine dayalı olarak ortaya konulmuştur. Projenin uygulama sürecinden ve elde edilen sonuçlardan hareketle; öğrenme süreçlerine Web2.0. araçlarının dahil edilmesi ve öğrencilerin ilgi yeteneklerini sergileyebilecekleri fırsatlar oluşturulması önerilebilir.

Keywords: 3R Kuralı, tohum, gelecek, anıt ağaçlar, doğa bilinci
Corresponding Author: NURDAN YILMAM

STEM YOLUNDA-3

BANU AKSU, Türkiye, Bilecik - TUĞBA VAROL, Türkiye, Samsun
ÖZLEM COŞKUN, Türkiye, Eskişehir - VAHAP ÖZGÜN, Türkiye, İzmir
NAZMİYE BAYRAMBEĞ, Türkiye, Osmaniye - VELİ POLAT, Türkiye, Gaziantep
EYÜP BAYRAMBEĞ, Türkiye, Osmaniye - EMEL MERTSÖZLÜ, Türkiye, Ankara
GAMZE KÖKSALDI, Türkiye, İstanbul -AYŞEGÜL DERDİYOK, Türkiye, İstanbul

A. Özet Stem faaliyetlerini kapsayan projemiz öğrencilerimize STEM (Fen, teknoloji, mühendislik ve matematik alanları kazanım ve becerilerini kurucularımız rehberliğinde işbirliği ve takım halinde oluşturulan etkinlikler dahilinde kazandırmaktır. Projemizde 14 ortak (2 Moldova, 1 Hırvatistan, 1 Polonya, 10 Türkiye),108 öğrenci vardır. Bu projede hem öğrencilerin hem de öğretmenlerin STEM eğitimi konusunda bilinçlenmelerini sağlamak hedeflenmektedir. Ayrıca projeye disiplinler arası ilişkiyi vurgulayarak çarpıcı STEM örnekleri oluşturmayı amaçlanmakta, STEM nedir? Projede yer alan öğrenci ve öğretmenler olarak STEM konusunda bilgilenmek ve bilinçlenmek, STEM Eğitimlerinin önemi konusunda hem öğretmen hem de öğrenciler de farkındalık oluşturmak, konular bazında disiplinler arası ilişkiler kurarak çarpıcı STEM örnekleri oluşturmak böylelikle diğer eğitimci ve öğrencilere rehberlik yapabilecek düzeye gelmek, hem okul içi hem okul dışı farklı branşlarda ki öğretmenlerin bir konu üzerinde detaylı işbirliği yapabilmelerini teşvik etmek, Web 2,0 araçlarını etkin kullanabilmek, 21. yy becerilerini öğrencilerimize kazandırabilmektir. B. Giriş Projemizde STEM Eğitimi öğrencilerimizle birlikte keşfedip, STEM Eğitimi uygulamaları yaparak öğrencilerimizin 21.yy becerilerini geliştirmek amaçlanmaktadır. Farklı branştan öğretmenleri bir araya getirerek yeni STEM etkinlikleri üretmeyi sağlayacak çalışmaların yapılması hedeflenmektedir. Gelişen teknoloji ile birlikte öğrencilerin kazanım temelli hedefleri yerini beceri temelli hedefler yer almaktadır. 21 yy. becerilerinden eleştirel düşünme, problem çözme, karar verme, bilgi teknolojilerini kullanma, girişimcilik gibi becerileri kazandırma noktasında STEM eğitimi büyük önem taşımaktadır. Bu bağlamda bu proje ile öğrencilere bu beceriler kazandırılmaya çalışılmıştır. Amaç: STEM eğitimi keşfetmek ve önemini kavranmasının sağlanması. Alt Amaçlar: * STEM eğitimi uygulamaları yapmak. * STEM etkinlikleri üretmek. * STEM etkinliklerini derslerde uygulamak. * Öğrencilerin 21. yy becerilerini geliştirmek. * Web 2.0 araçlarını keşfedip kullanmak. * STEM eğitimi uzaktan eğitime entegre etmek. * STEM eğitiminin gereği olarak farklı branştan öğretmenle işbirliği içinde çalışmak. D. Proje Hakkında Okullarımızda pandemi şartlarında uzaktan projeyi yürütebilecek projemizin amaç ve içeriğine uygun bir şekilde 6. ve 7. sınıflarımızdan seçilen yaş ortalaması 12 olan 5 öğrencilerle ile projeye katıldı. Öğrencilerin araştırmaya hevesli, disiplinler arası bağlantı kurmaya yatkın, işbirliği ve grup çalışmasına hevesli bireylerdir. Öğrenci öğrenmesine odaklı projemizde öğrenciler twinspace kaydedilmiş ve bilgilendirmeler proje başlangıcında yapılmıştır. Stem konusunda wakalet aracı ile stem eğitimi sunumu gerçekleştirildi. Bu şekilde stem literatürü hakkında bilgi edinildi. Proje ortak öğretmenleriyle uygulanacak STEM etkinlikleri için ortak ders planları oluşturuldu. Faaliyetlerimiz çevrimiçi toplantılar düzenleyerek uzaktan bir şekilde yürütüldü. Her türlü dijital iletişim platformunu kullanıldı. Öğrencilerin etkinlikleri gerçekleştirebilmeleri için bilgi toplamaları, yorumlamaları, arkadaşlarıyla ortak çalışmaları, önlerindeki problemi çözebilmeleri, farklı çözüm yolları aramaları, ortak bir rapor yazabilmeleri ve grup değerlendirme formlarıyla hem kendilerini hem de grup üyelerini değerlendirebilmeleri gerekmektedir. Bu durum projemizde eleştirel düşünme, başkalarının görüşlerine saygılı olma, öz-yönetim, problem çözme, iletişim kurma, işbirliği yapma, yaratıcılık, dijital okuryazarlık gibi 21.yy. becerilerini kazandırmakta önemli olmuştur. Toplantılarda beyin fırtınası, tartışma, ürün ortaya koyma gibi yöntemler kullanıldı. Herhangi bir yardıma ihtiyaç duyduklarında direkt cevabı vermek yerine seçenekleri öğrencilere sunarak bilgiye kendilerinin ulaşmaları sağlandı. Codeweek faaliyetlerinde bulunuldu. Ortaklar ile oluşturulan ders planları ve kazanımları çerçevesinde anemometre, kahraman kutup gemim ve uçan yumurta etkinliklerinde bulunarak disiplinler arası ilişki kurmayı ve çok yönlü düşünmeye teşvik oldular. Projede öğrencilerin eleştirel ve analitik düşünebilme, problem çözebilme becerilerini geliştirmek için Kahraman Kutup Gemim, Anemometre ve Uçan Yumurta etkinlikleri yapıldı.

Keywords: stem, stem eğitimi,etkinlik

Corresponding Author: BANU AKSU

BİTKİLER HAKKINDA MİTOLOJİ NE SANIR, BİLİM NE SÖYLER, İNSAN NE YAPAR

BİRSEL ÇAĞLAR ABİHA, Türkiye, Mersin

BİTKİLER HAKKINDA MİTOLOJİ NE SANIR, BİLİM NE SÖYLER, İNSAN NE YAPAR? Özet Bitkiler Hakkında Mitoloji Ne Sanır, Bilim Ne Söyler, İnsan Ne Yapar? adlı proje TÜBİTAK 4004 Doğa ve Bilim Okulları kapsamında gerçekleştirilmiş disiplinler arası bir projedir. 21.yüzyılın teknolojiyle kuşatılmış şehirlerinde yaşayan gençlerin doğadan kopuk yaşamaları ciddi bir sorundur. Lise düzeyinde çeşitli derslerin müfredatında yer almasına rağmen gençlerin sıradan bitkileri bile tanımadığı gözlemlenmiştir. Oysa doğanın önemli bir unsuru olan bitkiler, mitolojik dönemden günümüze insanın birçok kültürel yaratımına yansımıştır. Amacı; bitki teması odağında mitoloji- bilim- kültür ilişkisi üzerine öğrencilerde merak uyandırmak, mitoloji-bilim ve doğaya ilişkin olumlu tutum geliştirmek için disiplinler arası yaklaşım temelli etkinlikler yapmak olan projenin etkinlikleri 27 Eylül-1 Ekim 2021 tarihleri arasında Mersin’de gerçekleştirilmiştir. Bitki teması odağında tasarlanan etkinlikleriyle mitoloji, bilim ve sanatı buluşturan projenin 30 kişilik hedef kitlesi, Mersin ili merkez ilçelerde resmi ortaöğretim kurumlarında öğrenim görmekte olan 11. sınıf öğrencilerinden seçilmiştir. Projede bitki mitolojisi anlatıları sebebiyle edebiyat; bitki bilim sebebiyle biyoloji; sanat ile kültür tarihinde mit ve bitkilerin kullanılması bağlamında resim ve arkeoloji temanın ilişkilendirildiği disiplinler olarak belirlenmiştir. Disiplinler arası bir yaklaşımla tasarlanan bu projede nicel ve nitel veri toplama araçları birlikte kullanılmıştır. Bilim alanına yönelik etkinliklerde nicel; edebiyat, kültür ve sanat alanına yönelik etkinliklerin değerlendirilmesinde nitel veri toplama araçları kullanılmıştır. Disiplinler arası bir tasarımla oluşturulan etkileşimli proje etkinliklerinin öğrenciler üzerinde olumlu etki bıraktığı, araştırma öğrenme isteklerini ve doğaya yönelik olumlu tutumlarını artırdığı gözlenmiştir. Giriş Bugün olağanüstü birer hikâye, efsane veya masal olarak kabul edilen miti; bazı bilim insanları ilkel insanın bilimi olarak kabul etmişlerdir; buna göre bizim bilimsel kuram oluşturduğumuz yerde ilkel insanlar mit oluşturuyorlardı (Fiske,2006). Mitler ilkel medeniyetlerin ilk kutsal inanışlarını, sanatsal ve bilimsel ürünlerini ortaya çıkarmıştır. İnsanlığın ilk çağlarında oluşan mitler, içerisinde kutsal hikâyeler ve törenler barındırmıştır; mitlerin içerdikleri birtakım kutsal öğeler zamanla unutulsa da mitler yok olmamıştır, değişik kılıklara bürünerek sembolik olarak müzik, resim ve edebiyatta varlığını sürdürmüştür; modern hayata dâhil olmuşlardır (Seyidoğlu, 2002). Lise Türk Dili ve Edebiyatı dersinin kazanımları arasında yer alan metindeki mitolojik öğeleri belirleyebilme kazanımına rağmen öğrencilerin mitolojik öğelere yönelik farkındalık düzeylerinin oldukça düşük olduğu tespit edilmiştir. Oysa teknolojinin sunduğu sanal dünyanın dışında, betonlaşan şehirlerin tehdit ettiği ekosistemin önemli bir unsuru olan birçok bitki, ilkel insanların ilk bilimsel ve sanatsal ürünleri olan mitolojik efsanelerden günümüze insanın pek çok kültür yaratımına yansımıştır. Bitkilere yönelik kazanımların biyoloji ve coğrafya başta olmak üzere çeşitli derslerin müfredatında yer almasına rağmen 21. yüzyılın teknolojiyle kuşatılmış şehirlerinde yaşayan genç neslin doğayı ve bitkileri yeterince tanımaması projenin temel problemidir. Hızla betonlaşan bir ortamda yetişen genç neslin, bir metinde geçen sıradan bir çiçeği bile görmediği, sanal oyunlarda çiftlikler kurduğu halde pek çok bitkiye dokunmadığı, pek çok bitkiyi tanımadığı gözlemlenmiştir. Bu bağlamda projenin amacı bitki teması odağında, mitoloji ve bilim ilişkisi üzerine öğrencilerde merak ve ilgi uyandırmak; mitoloji, bilim ve doğaya ilişkin olumlu tutum, bilgi, beceri ve farkındalık kazandırmak için disiplinler arası yaklaşım temelli etkinlikler gerçekleştirmektir. Bu projedeki etkinlikler, bir konunun belirli kavramlar etrafında anlamlı bir biçimde bir araya getirilerek sunulması olarak tanımlanan disiplinler arası öğretim yaklaşımı(Yıldırım, 1996) ile tasarlanmıştır. Disiplinler arası yaklaşım, bir kavramın, konunun, problemin ya da tecrübenin incelenmesi için birden fazla disiplinin yöntem ve bilgisini bilinçli bir biçimde işe koşan program anlayışıdır (Jacobs’tan aktaran Yıldırım,1996). Disiplinler arası öğretim ile hem belirli disiplinlere ait bilgi ve becerilerin öğrenilmesi hem de bunların anlamlı bir biçimde bir araya getirilerek kullanılmasına yardımcı olunur. Bu projede disiplinler arası yaklaşım kullanılarak öğrencilere; Çok yönlü bir düşünme biçimi kazandırma,, Eleştirel ve yaratıcı düşünebilme,, Karar verme süreçlerinde değişik alanlardaki bilgileri bütünleştirebilme,, Günlük hayatlarında karşılaşılabilecek konulara yönelik ilgi ve farkındalık düzeylerini artırma,, Farklı disiplinlere ait bilgilerin daha anlamlı ve etkili öğrenilip yaşama dönük olarak bütünleştirme becerilerini kazandırmaya yönelik etkinlikler tasarlanmıştır. Doğa eğitimi ve bilim alanlarında bitki temalı projeler daha önce de yapılmıştır ancak bu proje, doğa, mitoloji- bilim-kültür alanında tasarlanmış ilk projelerden biridir. Bu proje ile doğaya dair farkındalığın artmasının yanı sıra mitoloji ve efsaneler gibi somut olmayan kültürel miras

öğelerine olan ilginin arttığı, projenin antik dönemin bilimi ve sanatı olan mitoloji ile ilgili çalışmalara örnek teşkil edeceği düşünülmektedir. Kuramsal Çerçeve Mit(myth) sözcüğü, Yunanca kökenli olup ilkel insan topluluklarının evreni, dünyayı ve tabiat olaylarını olağanüstü varlıklar aracılığıyla anlattığı hikâyelerdir. Yunanca mythologia (mitoloji) sözcüğü, söz anlamına gelen mythos ile bilim anlamına gelen logos sözcüklerinin birleşiminden oluşmuştur (Erhat, 1997). “Gerçeğin insan sözüyle dile getirilmiş hali” olan logos, insanda düşünce doğada ise kanun demektir. Logos sözcüğü, başta Herakleitos olmak üzere doğa bilginleri tarafından kullanılmış; bilim ve araştırma ile bağdaştırılmıştır. Bu sebeple modern bilim dallarının adlarının sonuna eklenen “logos/logia” sözcüğü dilimizde “-loji” olarak varlığını sürdürmektedir. Mitolojinin; evrenin ortaya çıkışını anlatan “kozogoni mitleri”, ilk insanın ortaya çıkışını anlatan “antropogoni mitleri”, evrenin sonunu anlatan “eskatoloji mitleri, nesne ve varlıkların ilkeznasıl ortaya çıktığını anlatan “etiyojik(köken) mitler” gibitürlerivardır (Bayat,2007;Taş,2002;Hook, 2002). Etiyojik mit örnekleri içerisinde önemli bir pay ise bitkilere aittir. Bu projedeki etkinlikler, bir konunun belirli kavramlar etrafında anlamlı bir biçimde bir araya getirilerek sunulması olarak tanımlanan disiplinler arası öğretim yaklaşımı(Yıldırım, 1996) ile tasarlanmıştır. Disiplinler arası yaklaşım, bir kavramın, konunun, problemin ya da tecrübenin incelenmesi için birden fazla disiplinin yöntem ve bilgisini bilinçli bir biçimde işe koşan program anlayışıdır (Jacobs’tan aktaran Yıldırım,1996). Proje etkinlikler programı tasarlanırken mümkün olduğu ölçüde değişik disiplin ve konu alanlarından öğretmenlerin bu sürece katılmaları sağlanmıştır. Proje programı Jacobs-Borland disiplinler arası yaklaşımı çerçevesinde dört aşamadan oluşan bir modelle tasarlanmıştır: • İlk aşamada projenin geliştirileceği tema belirlenmiştir. Öğrencilerde doğaya dair farkındalık oluşturmak isteğimiz projede, ilkel insanların dünyayı, tabiatı anlamlandırmasını sağlayan, eski kültürlerin sanatı ve bilimi olan mitoloji konu olarak belirlenmiştir. Disiplinler arası yaklaşımda seçilecek konunun çok geniş ya da çok dar kapsamlı olmaması gerekliliği sebebiyle oldukça geniş bir alan olan mitoloji konusu bitki mitolojisi teması ile sınırlandırılmıştır. • İkinci aşamada “Beyin Fırtınası” süreci uygulanmıştır. İlkel insanların bilim, sanat ve kültür kodlarını barındıran mitolojide köken mitleri türündeki bitki mitleri taranmış; mitoloji ve bitki mitolojisinin alt konuları ortaya konmuş, bu konuların ilişkilendirilebileceği disiplinler belirlenmiştir. Bu aşamada mitoloji, mitoloji- bilim ilişkisi, mitoloji,sanat, mitoloji-kültür tarihi ilişkisi bitki mitleri çerçevesinde gruplandırılmıştır. Bitki mitolojisi anlatıları sebebiyle Edebiyat; bitki bilim sebebiyle Biyoloji; sanat ile kültür tarihinde mit ve bitkilerin kullanılması bağlamında Resim ve Arkeoloji temanın ilişkilendirileceği disiplinler olarak belirlenmiştir. • Üçüncü aşamada belirlenen konular ve disiplinler birbiriyle ilişkilendirilip daha sistematik bir yapı oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu süreçte mitoloji-bilim-sanat- doğa-bitki kavramları arasındaki genel eğilimler ve ortak noktalar saptanmaya çalışılmış; bunlar soru haline getirilmiştir. Böylece Bitkiler Hakkında Mitoloji Ne Sanır, Bilim Ne Söyler, İnsan Ne Yapar? proje fikri oluşturulmuştur. • Dördüncü aşamada Bitkiler Hakkında Mitoloji Ne Sanır, Bilim Ne Söyler, İnsan Ne Yapar? başlığıyla kodladığımız sorulara bağlı olarak proje amaçları doğrultusunda projenin uygulama ve değerlendirme etkinlikleri belirlenmiştir. Projede çeşitli disiplinlere yer verilmesi sebebiyle öğretim teknikleri konusunda da çeşitlilik sağlanmaya çalışılmış, öğrencilerin yaparak yaşayarak öğrenmeleri, bağımsız çalışma- uygulama yapmalarına imkân verilmesi hedeflenmiştir. Projenin değerlendirilmesi noktasında öğrenci ve öğretmenlerden yazılı ve sözlü geri bildirimler alınmasına karar verilmiştir. Proje Hakkında Amacı; bitki teması odağında mitoloji- bilim- kültür ilişkisi üzerine öğrencilerde merak uyandırmak, mitoloji-bilim ve doğaya ilişkin olumlu tutum geliştirmek için disiplinler arası yaklaşım temelli etkinlikler yapmak olan projenin etkinlikleri 27 Eylül-1 Ekim 2021 tarihleri arasında Mersin’de gerçekleştirilmiştir. Bitki teması odağında tasarlanan etkinlikleriyle mitoloji, bilim ve sanatı buluşturan projenin 30 kişilik hedef kitlesi, Mersin ili merkez ilçelerde resmi ortaöğretim kurumlarında öğrenim görmekte olan 11. sınıf öğrencilerinden seçilmiştir. Tüm proje etkinlikleri“ Bitkiler hakkında mitoloji ne sanır, bilim ne söyler, insan ne yapar?” sorusu etrafında kurgulanmış ve uygulanmıştır. • Mitoloji antik dönemlerin bilimi olsa da kuramdan uzaktır, ilk insanların doğaya dair sandıklarından ibarettir. Bu sebeple mitolojide bitkilere dair anlatılar “Bitkiler Hakkında Mitoloji Ne Sanır?” başlığıyla proje etkinliklerinde yer almış, mitoloji- bilim ilişkisi, mitolojide ve Türk kültüründe ağaç etkinliklerin odak noktasını oluşturmuştur. • “Bitkiler Hakkında Bilim Ne Söyler?” başlığında bitki bilimin söyledikleri ışığında Akdeniz florasının zenginliği hedef kitleye tanıtılmış, sahada bitkileri tanıma, herbaryum yapma gibi etkinlikler yapılmıştır. • “İnsan Ne Yapar?” başlığı altında ise “ insan kültür yaratır” fikri odak noktası olmuştur. “Doğanın yarattıklarına karşılık insanoğlunun yarattığı her şey” olarak tanımlanan kültüre, bitkilere dair yansıyanların incelendiği bölümde; mitolojiden Uzuncaburç antik kentine, edebiyat ve sanata yansıyanlar etkinliklerle hedef kitleye tanıtılmaya çalışılmıştır. Böylece hedef kitle, yapılan etkinliklerle doğa-bilim-kültür ilişkisini yaparak yaşayarak deneyimleme şansı yakalamıştır. Projenin 1. gün etkinlikleri mitoloji nedir, mitoloji ve bilim ilişkisi, mitolojide ve Türk kültüründe bitkiler teması odağında drama etkinlikleri, sanatsal ve bilimsel

etkinlikler şeklinde uygulanmıştır. Proje 1. Gün Etkinliklerinden Görüntüler Projenin 2. gün etkinlikleri Akdeniz Mersin florası ve bitki fotoğraflama hakkındaki sunumların ardından sahada bitkilerin incelenmesi, öğrencilerin anlatılan tekniklerle bitkileri fotoğraflamaları, herbaryum yapma etkinliği, oryantiring etkinliği ve kimyada bitkiler konulu etkinliklerle tamamlanmış, böylece bitkiler bilimin penceresinden incelenmiştir. Proje 2. Gün Etkinliklerinden Görüntüler Proje etkinliklerinin 3. günü Uzuncaburç Antik Kenti'nde arkeolojik kalıntılarda bitkilerin izlerini mitolojiden sanata ve kültüre yansımaları ile tanımaya ayrılmış, sahada yapılan arkeolojik gezi, fotoğraf çekimi, oryantiring ve drama etkinlikleri ile tamamlanmıştır. Proje 3. Gün Etkinliklerinden Görüntüler Projenin 4. gün etkinlikleri sanal uygulamalar başta olmak üzere dijital oyun etkinliklerine ayrılmış, öğrenciler sanal gerçeklik uygulamaları ve dijital oyun oluşturma eğitimi almış, proje süresince kendi çektikleri fotoğraflarla sanal sergiler düzenlemiş, proje odağında kendi dijital oyunlarını yapmış, bitki ve mitoloji temalı taş boyama etkinliklerinde kendi ürünlerini ortaya koymuşlardır. Proje 4. Gün Etkinliklerinden Görüntüler Projenin 5. gününde öğrenciler yaratıcı yazma çalışmalarını tamamlamış, proje etkinlikleri öğrencilerin proje süresince yaptıkları ürünlerin sergilenmesi, katılım belgelerinin takdimi ve kapanış etkinlikleri ile tamamlanmıştır. Proje 5. Gün Etkinliklerinden Görüntüler Sonuçlar Disiplinler arası bir yaklaşımla tasarlanan bu projede, etkinliklerin değerlendirilmesinde nicel ve nitel veri toplama araçları birlikte kullanılmıştır. Bilim alanına yönelik etkinliklerde nicel; edebiyat, kültür ve sanat alanına yönelik etkinliklerin değerlendirilmesinde nitel veri toplama araçları kullanılmıştır. Disiplinler arası bir tasarımla oluşturulan etkileşimli proje etkinliklerinin öğrenciler üzerinde olumlu etki bıraktığı, araştırma öğrenme isteklerini ve doğaya yönelik olumlu tutumlarını artırdığı gözlenmiştir. Projenin katılımcı grubu olan ortaöğretim 11. sınıf öğrencilerinden (N=30) aşağıda belirtilen veri toplama araçları aracılığı ile veri toplanmıştır. Bilime Karşı Tutum Ölçeği: Projenin, katılımcıların bilime yönelik tutumlarına etkisini belirlemek amacıyla Duran (2008) tarafından geliştirilen ölçek, proje öncesinde ve sonrasında katılımcılara uygulanmıştır. Ölçek 3'lü likert tipinde (katılıyorum, kısmen katılıyorum, katılmıyorum) 19 maddeden oluşmaktadır. Ölçekten alınabilecek en düşük puan 19 iken en yüksek puan 57'dir. Ölçeğin güvenirlik analizi, Cronbach alfa iç tutarlılık katsayısı hesaplanması ile 0.79 olarak hesaplanmıştır (Duran, 2008). Ölçme aracında yer alan olumsuz maddeler ters çevrilerek tutum puanları hesaplanmıştır. Bilimsel Alan Gezisi Tutum Ölçeği: Projenin, katılımcıların bilimsel alan gezisine yönelik tutumları üzerine etkisini belirlemek amacıyla Orion ve Hofstein tarafından geliştirilmiş, Tortop (2013) tarafından adaptasyon çalışması yapılmış bilimsel alan gezisi tutum ölçeği katılımcılara ön-test ve son-test test olarak uygulanmıştır. Ölçek 4'lü likert tipinde (tamamen katılıyorum, katılıyorum, katılmıyorum, tamamen katılmıyorum), 19'u olumlu 5'i olumsuz toplam 24 maddeden oluşmaktadır. Ölçekten alınabilecek en düşük puan 24 olurken alınabilecek en yüksek puan 96'dır. Cronbach alfa iç tutarlılık katsayısı .88 olarak bulunmuştur (Tortop, 2013). Ölçme aracında yer alan olumsuz maddeler ters çevrilerek tutum puanları hesaplanmıştır. Projenin nicel veri toplama araçları olan Bilime Karşı Tutum Ölçeği ve Bilimsel Alan Gezisi Tutum Ölçeği verilerinin analizi için SPSS 26 paket programı kullanılmıştır. Proje değerlendirme formu: Son test olarak uygulanan proje değerlendirme formu, uygulamaların genel anlamda katılımcılar tarafından değerlendirilmesi amacıyla kullanılmıştır. Bilime Karşı Tutum Ölçeğine İlişkin Bulgular: Bilime Karşı Tutum Ölçeği, proje öncesinde ve sonrasında 30 katılımcıya uygulanmıştır. Ortaöğretim 11. sınıf öğrencilerine uygulanan Bilime Karşı Tutum Ölçeği ön test ve son test sonuçlarına ilişkin aritmetik ortalama, standart sapma, medyan, minimum ve maksimum değerleri tabloda sunulmuştur. Ortaöğretim 11. Sınıf Öğrencilerine Uygulanan Bilime Karşı Tutum Ölçeği, Ön Test ve Son Test Sonuçlarına İlişkin Aritmetik Ortalama, Standart Sapma, Medyan, Minimum ve Maksimum Değerleri Bilime Karşı Tutum Ölçeği Frekans Aritmetik ortalama Standart Sapma Medyan Minimum Maksimum Ön Test 30 26,17 3,90 26,00 19,00 34,00 Son Test 30 28,10 4,64 27,50 20,00 39,00 Tabloda bilime karşı tutum ölçeği ön test sonuçlarına göre ölçme aracından elde edilen puanların aritmetik ortalama, standart sapma, medyan, minimum ve maksimum değerleri verilmiştir. Projede gerçekleştirilen uygulamaların, katılımcı öğrencilerin bilime karşı tutum düzeyleri üzerinde anlamlı bir etkisi olup olmadığını belirlemek amacıyla fark testlerinden yararlanılmıştır. Analiz için hangi tür fark testinin (parametrik veya non-parametrik) kullanılacağını belirlemek amacıyla öncelikle normallik varsayımı incelenmiştir. Bilime karşı tutum ölçeği ön test ve son test uygulamalarında elde edilen puanlara ilişkin sonuçlar şöyledir. 11. Sınıf Öğrencilerine Ön Test ve Son Test Olarak Uygulanan Bilime Karşı Tutum Ölçeği Puanlarına İlişkin Normallik Testi Sonuçları n İstatistik Sd p Ön test 30 ,092 30 ,200 Son test 30 ,094 30 ,200 Bilime karşı tutum ölçeği puanlarına ilişkin veri setleri, hem ön test hem de son test için normal dağılım göstermektedir (p>.05). Projenin katılımcıların bilime karşı tutum düzeyleri üzerindeki etkisini incelemek amacıyla bağımsız gruplar t testi kullanılmıştır. Bu test analiz sonuçlarında p<.05 olduğundan son test lehine anlamlı bir fark vardır. Yani proje kapsamındaki eğitim ve uygulamalar öğrencilerin bilime karşı tutumlarında olumlu etki etmiştir. Bilimsel

Alan Gezisi Tutum Ölçeğine İlişkin Bulgular: Bilimsel Alan Gezisi Tutum Ölçeği, ön test ve son test olarak 30 katılımcıya uygulanmıştır. Katılımcı olan ortaöğretim 11. sınıf öğrencilerine uygulanan Bilimsel Alan Gezisi Tutum Ölçeği ön test ve son test sonuçlarına ilişkin aritmetik ortalama, standart sapma, medyan, minimum ve maksimum değerleri sunulmuştur. Ortaöğretim 11. Sınıf Öğrencilerine Uygulanan Bilimsel Alan Gezisi Tutum Ölçeği, Ön Test ve Son Test Sonuçlarına İlişkin Aritmetik Ortalama, Standart Sapma, Medyan, Minimum ve Maksimum Değerleri Bilime Karşı Tutum Ölçeği Frekans Aritmetik ortalama Standart Sapma Medyan Minimum Maksimum Ön Test 30 79,366 12,220 26,00 19,00 34,00 Son Test 30 84,500 8,577 27,50 20,00 39,00 Bilimsel alan gezisi tutum ölçeği ön test sonuçlarına göre ölçme aracından elde edilen puanların aritmetik ortalama, standart sapma, medyan, minimum ve maksimum değerleri verilmiştir. Projede gerçekleştirilen uygulamalarda alan gezilerinin, katılımcı öğrencilerin bilimsel alan gezisi tutum düzeyleri üzerinde anlamlı bir etkisi olup olmadığını belirlemek amacıyla fark testlerinden yararlanılmıştır. Analiz için hangi tür fark testinin (parametrik veya non-parametrik) kullanılacağını belirlemek amacıyla öncelikle normallik varsayımı incelenmiştir. Bilimsel alan gezisi tutum ölçeği ön test ve son test uygulamalarında elde edilen puanlara ilişkin sonuçlar sunulmuştur. 11. Sınıf Öğrencilerine Ön Test ve Son Test Olarak Uygulanan Bilimsel Alan Gezisi Tutum Ölçeği Puanlarına İlişkin Normallik Testi Sonuçları n İstatistik Sd p Ön test 30 ,121 30 ,200 Son test 30 ,206 30 ,002 Bilimsel alan gezisi tutum ölçeği ön test puanları için normal dağılım gösterirken son test puanlarında $p < .05$ sonucuna ulaşılmıştır. Burada çarpıklık basıklık oranına bakılarak normal dağılım kabul edilecek oranda olduğu belirlenmiştir. Projenin katılımcıların bilimsel alan gezisi tutum düzeyleri üzerindeki etkisini incelemek amacıyla bağımsız gruplar t testi kullanılmıştır. $p < .05$ olduğundan proje kapsamında gerçekleştirilen alan gezilerinin katılımcılar üzerinde bilimsel alan gezilerine karşı olumlu tutum geliştirmesini sağlamaya destek olmuştur. Öğrencilerle ilgili edinimler Disiplinler arası etkinliklerle tasarlanan projede öğrencilerin farklı derslerin öğretim programlarında yer alan kazanımları edinmeleri, yaparak yaşayarak öğrenmeleri, bilime, sanata ve doğaya dair farkındalıklarının artması, Akdeniz florası ve Uzuncaburç Antik Kenti başta olmak üzere ülkemizin doğal ve kültürel mirasını tanımaları sağlanmıştır. Proje değerlendirme formlarına ilişkin bulgular: Proje değerlendirme formu son test olarak uygulanarak öğrencilerin etkinliklere yönelik olumlu, olumsuz, öneri görüşleri şöyle belirlenmiştir: Öğrenciler, genel olarak proje kapsamındaki eğitimler ve uygulamalardan memnun olduklarını belirtmişlerdir. “Keyifli” ve “eğlenceli” olarak nitelendirdikleri proje süreci için bir öğrenci “Eğlenceli olması sebebiyle öğrenme isteğim arttı ve bana çok şey kattı.” İfadesini kullanmıştır. Etkinliklerin botanik, mitoloji, edebiyat, tarih gibi birçok disiplini kapsayacak şekilde olmasının ilgilerini çektiğini bu alanlarda yeni bilgiler öğrendiklerini ifade etmişlerdir. İki öğrenci oryantiring etkinliği ile ilgili olarak “Yeni spor türü öğrendim.” İfadelerine yer vermişlerdir. Farklı alanlarda eğitimlere katılmalarının ilgi çekme ve öğrenmeyi kolaylaştırma noktasında olumlu olduğu görüşünü de belirtmişlerdir. Akademik yönden “Teoride bildiğimiz pek çok şeyi deneyimledik.” ve “Alan gezisiyle öğrendiklerim somutlaştı.” gibi olumlu görüşlerin yanında “Ülkemin güzelliklerini gördükçe ona bağlılığım arttı.”, “Doğal güzellikleri görünce çevreyi koruma isteğim arttı.” gibi sosyal yönden gelişimlerine de olumlu katkı sağladığını belirten ifadeler kullanmışlardır. “Geleceğimize dair planlar yapmamızı sağlayacak yerler gördük.”, “Derslerden uzaklaşmamı ve rahatlamamı sağladı.”, “Üniversite gezisi bu yıl tüm motivasyonumu sağlayacak kadar güzeldi.” gibi ifadelerle de kişisel gelişimleri noktasında olumlu görüşlere yer verdikleri tespit edilmiştir. Olumsuz görüş olarak saha gezilerinde yorulduklarını ama bu yorgunluğun genel olarak düşünüldüğünde tatlı yorgunluk olduğunu, çalışmalarını ve kendilerine kattıklarını düşündüklerinde değişimini belirtmiş oldukları görülmüştür. Öneri olarak ise bir haftanın yetmediği daha uzun süreli bir çalışma olmasını istediklerini, benzer çalışmaların kendilerine duyurulmasının çok iyi olacağını, daha uzak yerlerde saha çalışmalarını planlanmasını istedikleri tespit edilmiştir. Yaygınlaştırma Doğa eğitimi ve bilim alanlarında bitki temalı projeler daha önce de yapılmıştır ancak bu proje, doğa, mitoloji- bilim-kültür alanında tasarlanmış ilk projelerdendir. Bu proje ile Akdeniz florası, bitkilerle ilgili Akdeniz efsaneler topluluğu, Uzuncaburç antik kentine yönelik toplumda farkındalık oluşturmak, mitoloji ve efsaneler gibi somut olmayan kültürel miras öğelerine olan ilgi artmak; antik dönemin doğayı tanıma, bilimi ve sanatı olan mitoloji ile ilgili çalışmaların artmasını teşvik etmek amacıyla farklı hedef kitleye yönelik yeni bir proje çalışmasına başlanmıştır. Görünürlük <https://wordpress.com/page/genclerebitkilimvemitoloji.wordpress.com/39projesayfasi> ve <https://instagram.com/genclerebitkilimvemitoloji> adlı sosyal medya hesabından proje ile bilgiler paylaşılmıştır. Proje boyunca öğrencilerin üretmiş olduğu ürünlerle proje sergisi gerçekleştirilmiştir. 8 Ekim 2021 tarihinde TRT Çukurova Radyosu’nda Akdeniz’den Toroslar’a adlı programda proje etkinlikleri ve çıktıları değerlendirilmiştir. 9-11 Aralık 2021 tarihleri arasında TÜBİTAK 4007 Mersin Bilim Şenliği’nde proje ürünleri sergisi ve proje tanıtımı yapılmıştır. 24 Ocak 2022 tarihinde yayımlanan Mersin İl Millî Eğitim Müdürlüğü 2021-2022 Yılı II. Dönem(Ağustos-Aralık) Ar-Ge Bülteni’nde proje tanıtımı

yapılmıştır. Mesleki gelişim Disiplinler arası anlayışla tasarlanan projede, proje rehberleri başta olmak üzere farklı disiplinlerden öğretmenlerin mesleki gelişiminde yeni öğretim yöntem, teknik ve araçlarını kullanma becerisinin gelişimine katkı sağlanmıştır. Öneriler Dış dünyayı bütüncül algılama eğiliminde olan insanın karşılaştığı problemlere çözüm bulma veya olgulara yönelik yaklaşımının belli disiplinlere özgü bilgi ve becerilerle sınırlı olmaması ayrıca öğrencilerin sınıf içinde öğrenmek zorunda oldukları konuların disiplinler arası bir niteliğe sahip olması sebebiyle proje etkinliklerinin disiplinler arası anlayışla tasarlanması önemlidir. Mitoloji ve efsaneler başta olmak üzere somut olmayan kültürel miras öğelerine olan ilgi artmaya yönelik çalışmaların artmasını teşvik etmek amacıyla kültürel miras ve doğa temalı disiplinler arası projelerin artırılması önerilmektedir. Kaynakça Adıgüzel, Ö.(2018).Eğitimde Yaratıcı Drama. Yapı Kredi Yayınları, İstanbul. Akınç,R.E.(1999). Mitolojinin Bireysel ve Toplumsal Değerlerle İlişkisi. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul. Başal,Ş.(1995). Uzuncaburç Tiyatrosu 1993 Çalışmaları. V. Müze Kurtarma Kazıları Semineri. 311–320. Bonnefoy, Y.(2000). Antik Dünya ve Geleneksel Topumlarda Mitolojiler Sözlüğü. Ankara: Dost Kitabevi. Boysal, Y.(1963). Uzuncaburç ve Ura. MEB yayınları: Ankara. Büyüköztürk, Ş. vd. (2015). Bilimsel Araştırma Yöntemleri. 19. Basım, Pegem Akademi Yayınları, Ankara. Can, B. (2008). İlköğretim Öğrencilerinin Bilimin Doğası ile İlgili Anlayışlarını Etkileyen Faktörler. Doktora Tezi, İzmir. Çağlar, B.(2008). Türk Mitolojisinde Dört Unsur ve Simgeleri Üzerine Bir İnceleme. Yüksek Lisans Tezi, Kocaeli. Duran, M.(2008).Fen Öğretiminde Bilimsel Süreç Becerilerine Dayalı Öğrenme Yaklaşımının Öğrencilerin Bilime Karşı Tutumlarına Etkisi. Yüksek Lisans Tezi, Muğla. Ergun,P.(2004). Türk Kültüründe Ağaç Kültü. Ankara:Atatürk Kültür Merkezi Başkanlığı. Fiske, J.(2006). Mitler ve Mitleri Yapanlar. Çev. Şebnem Duran, İzmir: İlyaz Yayınevi. Gezgin, D.(2015).Bitki Mitosları. İstanbul: Sel Yayıncılık. Güner, A., Aslan, S., Ekim, T., Vural, M., Babaç, M. T. (2012). Türkiye Bitkileri Listesi (Damarlı Bitkiler). Nezahat Gökyiğit Botanik Bahçesi ve Flora Araştırmaları Derneği Yayını, İstanbul. Hooke, S.(2002). Ortadoğu Mitolojisi. Çev. Şenel, Alaeddin 4.b., Ankara: İmge Kitabevi. Mitoloji ile ilgili bilgi edinmede bu eserden faydalanılmıştır. Seyidoğlu, B.(2002). Mitoloji Üzerine Araştırmalar. İstanbul: Dergah Yayınları. Tortop, H.S(2013). Bilimsel Alan Gezisi Tutum Ölçeği Adaptasyon Çalışması. Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Cilt 2, Sayı 1. Yarımca, Ö.(2011). Disiplinler arası Yaklaşım Dayalı Bir Durum Çalışması. Akademik Bakış Dergisi,25. Yıldırım, A.(1996). Disiplinlerarası Öğretim Kavramı ve Programlar Açısından Doğurduğu Sonuçlar. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi 12: 89-94. Yıldırım, C.(2012). Bilimsel Süreç Becerileri Etkinliklerinin İlköğretim 7. Sınıf Öğrencilerinin Yanıtsız Düşünmelerine Etkisi. Yüksek Lisans Tezi, Denizli..

Keywords: Doğa Eğitimi,Mitoloji,Botanik Bilim,Arkeoloji,Bitkiler

Corresponding Author: BİRSEL ÇAĞLAR ABİHA

KİTAP KURTLARI YAZARLARLA BULUŞUYOR

HASAN ERSOY, Türkiye, Bursa - HAVVA ÇETİNKAYA, Türkiye, Sivas
NEŞE ERDÖNMEZ DEMİRPOLAT, Türkiye, Bursa - ECEM KARAPAÇA, Türkiye, Eskişehir
MERSİYE YILMAZ ASLAN, Türkiye, Ankara - ŞADİYE BAHAR, Türkiye, Antalya
ÜMMÜGÜLSÜM KILIÇ, Türkiye, Konya - PELİN KAYIKÇI, Türkiye, Ankara
AYLİN KAYA KOTO, Türkiye, Rize - DUYGU YILMAZ, Türkiye, Uşak

Kitap Kurtları Yazarlarla Buluşuyor projesi eTwinning projesi kapsamında olup Bursa ve Sivas ortak kuruculuğunda, Eskişehir, Konya, Ankara, Rize, Antalya ve Uşak'tan katılan toplam 10 Türk ortak ile yürütülmüştür. Salgın sürecinde okula gidemeyen öğrencilerimizin verimli ve anlamlı bir süreç geçirebilmeleri fikriyle ortaya çıkmıştır. Projemizin amacı öğrencilerin kitap okuma bilinci ve sevgisi kazanmalarına katkı sunmak; araştırma, keşfetme, işbirliği yapma, yorumlama ve zihinde yapılandırma becerilerini geliştirmek ve okuduklarını eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirmelerini sağlamaktır. Projemizin yaş grubu 12-15 olup, ortaokul öğrencilerini kapsamaktadır. Projemiz 2020-2021 eğitim-öğretim dönemi eylül ayında başlamış ve mayıs ayı itibariyle sona ermiştir. Öğrencilerin okuması için her ay üç veya dört kitap belirlenmiş ve öğrencilerden bu kitaplardan en az birini seçerek okumaları sağlanmıştır. Yaklaşık 180 öğrencinin yer aldığı projemizde aynı kitabı okuyan öğrencilerle çevrimiçi toplantılar yoluyla takım halinde çalışmalar yapılmıştır. Karışık takım çalışmalarında her ay düzenli olarak yapılan ve özgün olmasına dikkat edilen etkinlikler; müfredatla uyumlu, disiplinler arası yaklaşım gözetilerek ve Thinglink, Mentimeter, Wordwall, Educandy, Learningapps gibi 36 farklı Web 2.0 aracı kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Kitapları sadece okutularak geçirilmemiş, kitapların içeriğine uygun farklı etkinlikler ve teknoloji kullanımı ile süreç zenginleştirilmiştir. Süreç boyunca öğrencilerin merkezde ve aktif olmaları sağlanmıştır. Projenin belki de en önemli kısımlarından biri de öğrencileri her ay okudukları, özgün ve teknolojiyle işbirliği içinde etkinlikler yaptıkları kitapların yazarları ile çevrimiçi ortamda buluşturduğumuz yazar söyleşileridir. Öğrenciler kitapların yazarlarına gerek okuduğu kitapla ilgili gerekse yazarın yazma ve okuma süreçleriyle ilgili soru sorma ve onlarla fikir alışverişinde bulunma imkânına sahip olmuştur. Öğrencilerimiz 30 nitelikli kitap ve 18 yazarla tanışmış olup proje sonunda işbirliği yapma, özgüven, düşüncelerini ifade etme, okuma sevgisi ve alışkanlığı, teknoloji kullanımı, verimli çalışma gibi konularda gelişme göstermiştir. Yaptığımız ön ve son test sonuçları projemizin öğrenci-veli-öğretmen iş birliği içinde olduklarını ve etkinliklerin ve söyleşilerin öğrenci beceri ve kazanımlarına olumlu yansıdığını ortaya çıkarmıştır. Projemiz gerek basılı, gerekse dijital medya araçlarında da kendisine yer bulmuştur. Projenin finalinde iki adet ürün geliştirilmiştir. Bunlardan ilki, öğrencilerin proje sürecinde okuduğu 30 kitap ve bunlara ilave olarak proje ortağı öğretmenlerin seçtiği toplam 10 kitabın ses kayıtlarından oluşan podcast listesidir. Ortak okulların her birisine üçer adet kitap paylaştırılmış ve bahsi geçen toplam 40 kitabın tamamı için ilgili yayınevlerinden ve yazarlardan yazılı izinler alınmıştır. Yayınevlerinin izin verdiği boyutta (yaklaşık 5-6 sayfalık) bölümler öğrenciler ve öğretmenler tarafından Anchor uygulaması kullanılarak kaydedilmiş, Spotify, Google Podcast, Apple Podcast, Breaker gibi birçok podcast platformunda yayınlanmıştır (<https://anchor.fm/kitapkurtlari>). Diğer proje final ürünümüz için proje sürecinde okutulan 30 adet kitap ile ilgili öğrencilerimizden kapak çizimleri, tanıtım videoları ve kitap inceleme yazıları istenmiştir. Proje ortağı okullar, kendileri için belirlenen üç kitap ile ilgili toplamda ikişer adet kapak çizimi, ikişer adet tanıtım videosu ve birer adet inceleme yazısı üretmişlerdir. Öğrencilerin ürettiği kapak çizimlerine yerleştirmek üzere QR kodlar üretilmiştir. Bütün bu ürünler, ortak bir çalışmada birleştirilmiş ve ortaya 95 sayfalık bir doküman çıkmıştır. Öğrencilerin ürettiği görsellere yerleştirilen QR kodlara, ilgili kitaba dair bir başka öğrencimizin ürettiği videonun Youtube linkini tanımlanmıştır. Bu QR kodlar, ilgili uygulamaya okutulduğunda cihaz ekranında bir link belirlemektedir. Bu linke tıkladığında ise bir başka öğrencimizin ilgili kitaba dair ürettiği kısa tanıtım videosu Youtube üzerinden açılmaktadır.

Keywords: kitap,okuma bilinci,işbirliği,disiplinlerarası yaklaşım, okuma alışkanlığı

Corresponding Author: HASAN ERSOY

ART FROM AROUND THE WORLD

BETÜL FUNDA ŞAHİN, Türkiye, Konya

Art From Around The World, uluslararası eTwinning projesi kapsamında olup Türkiye, İngiltere, Fransa, İtalya, Portekiz, Romanya proje ortakları ile gerçekleştirilmiş yenilikçi bir öğrenme projesidir. Öğrencilerin yabancı dil kullandığı, sınıf teknolojilerini güvenlik kurallarına uygun kullanmaya yönlendirildiği, yeniden yapılandırıcı ve yenilikçi yaklaşımlara bakış açılarını geliştirildiği bir proje gerçekleştirildi. Projenin önceliği kültürler arası geçişi çok iyi sağlayarak sanat eğitimi yönünde öğrencileri geliştirmektir. Projenin yaş grubu 6-12'dir. Projenin dili İngilizce'dir. Proje, 13 proje ortağı ile gerçekleştirilmiştir. 2020- 2021 Eğitim-Öğretim yılı ekim ayı itibariyle başlamış mayıs ayı itibariyle sonlandırılmıştır. Proje etkinlikleri yıl boyunca eğitim müfredatına entegre edilmiştir. Projenin, sanat eğitiminin İlkokul çağındaki çocuklarda sağlam bir sanat temeli oluşturma, teknoloji becerilerini geliştirme, kültürel kodlarını dijital çağa entegre edebilme becerilerini geliştirdiği gözlemlenmiştir. Teknolojik gelişimle birçok işlem sanal mecralarda gerçekleştirildiğinden dolayı dijital eğitim araçlarının öğretim programında daha çok yer alacağı beklenmektedir. Projenin sonunda, katılan her okul, kendi okullarında sergileyebilecekleri, Avrupa'daki diğer okullardan bir sanat eseri koleksiyonuna sahip olmalıdır. Ayrıca her okulun, çocuklarına bu sanat eserlerini anlatan ve çocuklarıyla paylaşabilecekleri bir kaynağı olacak. Çocuklar ayrıca sanatçıların etkilerinden yola çıkarak kendi sanat eserlerini nasıl oluşturacaklarını öğrenecekler. Çocuklar, çocukların sanat eserlerini paylaşarak, diğer ülkelerin farklı diller aracılığıyla nasıl iletişim kurduklarını göstermek de dahil olmak üzere, farklı ülkeler hakkında da bilgi edinecekler. Birkaç ayda bir farklı bir sanatçıya odaklanarak dünyanın dört bir yanından bazı sanat eserlerini paylaşmanın bir yolunu organize edebileceğimizi öğrenecekler. Çocukların dünyasından sanata bakış ile sanat eserleri oluşturacak. Sanat eserlerinde yetişkin- çocuk algı farklılıklarını gözlemleyebilecekler. Projenin sonunda, katılan her okul, kendi okullarında sergileyebilecekleri, Avrupa'daki diğer okullardan bir sanat eseri koleksiyonuna sahip olmalıdır. Proje Ulusal Kalite Etiket Ödülü ve Avrupa Kalite Etiket Ödülü almıştır. Proje ile öğrencilerinin fırsat verildiğinde neler yapabileceğinin somut örnekleri gözlemlenmiştir. (Sanat eserleri oluşturma) Beceri öğretiminde adım adım ilerlenmiştir. Proje etkinlikleri tasarlanırken öğrencilerin seviyeleri göz önüne alınmıştır. Proje başlangıcındaki örnek olarak seçilen soyut resimlerin yerine, öğrencilerin daha kolay çalışma yapabileceği somut resimler tercih edilmiştir. Milli, manevi ve kültürel mirasımızın çocukların ruhunda var olduğuna dair gerçekleştirilen gözlemler sonucunda tekrar sanat eseri oluşturma etkinliklerinde yöresel çalışmalar ön plana alarak yeni etkinliklerin tasarlanabileceği düşünülmektedir. Proje ile amaçlanan ilkökul çağındaki çocuklarda sanat temeli oluşturma, teknoloji becerilerini geliştirme, kültürel kodlarını dijital çağa entegre edebilmek ve yabancı dil gelişimini destekleme becerilerine proje sonunda ulaşıldığı görülmüştür. Proje ile hedeflenen amaçlara ulaşılmasının gözlemlenebilmesi için proje tanıtımının öncesinde öğrencilerin hazırbulunuşluklarını ölçmek amaçlı değerlendirme yapılmıştır.

Keywords: Art, From , Around, The, World

Corresponding Author: BETÜL FUNDA ŞAHİN

BİLİME BİR ADIM: KAHRAMANMARAŞ BİLİM ŞENLİĞİ

HARUN KADIOĞLU, Türkiye, Kahramanmaraş

“Bilime Bir Adım” ana temasıyla tasarımına başlanan Kahramanmaraş Bilim Şenliği Projesi, TÜİK verilerine göre (TÜİK, 2017) eğitime eşit ulaşım, okullaşma oranı, yüksekokul mezunu vb. göstergelerde Türkiye ortalamasının altında olan Kahramanmaraş’ta, TÜBİTAK 4007 kapsamında ilk defa Bilim Şenliği gerçekleştirerek geniş öğrenci kitlelerinin bilime yaklaşmasını sağlamak, toplum ve öğrenci bağlamında bilime olan merakı artırılabilir ve eğitim kalitesinin yükselmesine katkı sunmak amacıyla hayata geçirilmiştir. Proje faaliyetleri, ilköğretim ve ortaöğretim düzeyi öğrencilerine, velilerine ve toplumun her kesimine hitap edecek biçimde planlanan bir dizi etkinliği kapsamaktadır. Multidisipliner bir yaklaşımı esas alarak tasarlanan bilimsel etkinliklerin bu yönüyle farklı yaş grubu ve ilgi alanlarına sahip bireylere hitap etmesi öngörülmüştür. Planlanan atölye etkinliklerinin disiplinler arası bilimsel faaliyetleri içermesi ile projenin ildeki katılımcılar arasında ortak bir bilgi ortamı ve bilim kültürü oluşmasına katkı sunması hedeflenmiş ve gerçekleştirilen etkinliklere her yaş grubundan insanın katılması ile bu hedefe ulaşılmıştır. Ayrıca projeye, ildeki mülteci öğrencilerin de katılımı sağlanarak kültürel etkileşim ortamının desteklenmesi planlanmış ve bu öğrencilerin de etkinliklere katılımı sağlanmıştır. Bilim söyleşileri, atölye çalışmaları, gösteri deneyleri gibi bir dizi etkinliği içeren projede toplam 107 faaliyet 12.291 kişinin katılımı ile gerçekleştirilmiştir. Üç kamu kurumu, bir üniversite ve on üç farklı lise düzeyinde okulunun desteği ile 2018 yılında etkinlikleri tamamlanan Kahramanmaraş Bilim Şenliği projesinin 2019 yılı itibarıyla nihai raporu TÜBİTAK tarafından kabul edilerek proje sonuçlandırılmıştır.

Keywords: TÜBİTAK, Proje, 4007, Bilim Şenliği, Kahramanmaraş

Corresponding Author: HARUN KADIOĞLU

ENGLISH SPEAKING ZONE (ES-ZONE)

SELÇUK ÖZCAN, Türkiye, İstanbul - İMSAL IŞIL GILIÇ, Türkiye, Mersin
ŞERİFE ŞAHİN, Türkiye, Antalya - BİLGE GÜRSUL, Türkiye, Ankara
MUSTAFA MADEN, Türkiye, Bartın - REYHAN ULUGÜLER, Türkiye, Mersin
MEHMET GÜRBÜZ, Türkiye, Mersin - LAURA MODENA, Italy, Trento
NATALIA VIMBA, Ukraine, Nadezhdivka - INGA KHERGIANI, Georgia, Adjara

English Speaking Zone (Es-Zone), 7'si Türkiye'nin çeşitli illerinden 5'i ise yurtdışından olmak üzere 12 ortaklı uluslar arası bir projedir. Yaş aralığı 10-13 olan ve Ekim 2021 ile Mayıs 2022 arasında gerçekleştirilen bu projenin temel amacı, ortaokul öğrencilerinin doğal bir ortamda günlük dilde akıcı bir şekilde konuşmalarını sağlamaktır. Bu bağlamda okullarımızda havalimanı, otel, kafe, restoran veya okul kantinleri gibi gerçek mekanlara uygun ortamlar oluşturarak öğrencilerin gruplar halinde diyaloglar oluşturmaları sağlanmaktadır. Projede ön-test ve son-test olarak öğrencilere “ Öğrencilerin Konuşmaya Karşı Tutumları” ve öğretmenlere “ Dört Temel Beceri Kazandırma ile ilgili alışkanlıkları” ölçekleri uygulanmıştır. Projenin beklenen sonuçları, öğrencilerin akıcı konuşmasını sağlamak, öğretmen ve öğrencilerin yeni uygulamalar, öğretim teknikleri ve Web 2.0 araçlarını kullanmasını sağlamak, eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerini geliştirmek, e- güvenlik ile ilgili farkındalık yaratmak ve öğrencilerin araştırma becerilerini geliştirmektir.

Keywords: konuşma becerileri,yabancı dil,drama,web 2.0 ,yaratıcılık,eleştirel düşünme

Corresponding Author: İMSAL IŞIL GILIÇ

BINARY BRACELETS

İMSAL İŞİL GILIÇ, Türkiye, Mersin

STEAM eğitimi bilim, teknoloji, mühendislik, sanat ve matematik alanlarında öğrenmeyi kapsar. STEAM kodlama ve robotik için de temel zemini oluşturmaktadır. İkili sayı (binary) sistemi kodlamanın ana dili olarak tanımlanabilir. Bu projenin amacı ikili sayı sistemini STEAM etkinlikleri kapsamında öğrenmek ve STEAM ile ilgili öğrenci tutumlarını araştırmaktır. Projeye, öğrencilere STEAM ile ilgili bir sunum yapılarak başlanır. Sunum sonrasında öğrencilere ön-test olarak Kim ve Bolger (2017) tarafından geliştirilen Ata ve Çevik (2019) tarafından Türkçe'ye uyarlanan STEAM tutum ölçeği uygulanır. Ön-test sonuçlarının aritmetik ortalaması ve frekans değerleri SPSS programında hesaplanır. Binary ikili kod sistemi araştırılır ve araştırma sonucunda elde edilen bilgilere göre çalışma kağıtları danışman öğretmen rehberliğinde hazırlanır. Projede görevli öğrencilerin lider olduğu üç çalışma grubu kurulur. Gruplar önce hazırlanan çalışma kağıtları üzerinde çalışmalarını yaparlar. Daha sonra çeşitli şekillerdeki boncuklar ve şöniler ile bu kodlama çalışmalarına uygun bileklikler hazırlanır. Yapılan aktiviteler matematiksel hesaplama, mühendislik ve el sanatları becerilerini bir araya getirmektedir. Çalışmanın sonrasında son-test olarak yine STEAM tutum ölçeği uygulanır. Son-test sonuçlarının aritmetik ortalaması ve frekans değerleri SPSS programında hesaplanır ve ön-test sonuçları ile karşılaştırılır. Sonuçlar yorumlanarak raporlaştırılır. Mühendislik süreçlerini, teknoloji ve hesaplama sistemlerini kullandıkları bu proje sonucunda öğrencilerin binary kod sistemini öğrenmeleri ve STEAM uygulamalarına karşı olumlu tutumlar geliştirmeleri beklenmektedir.

Keywords: binary sistem, STEAM, kodlama, teknoloji, el sanatları

Corresponding Author: İMSAL İŞİL GILIÇ

STEM YOLUNDA-3

BANU AKSU, Türkiye, Bilecik - TUĞBA VAROL, Türkiye, Samsun
ÖZLEM COŞKUN, Türkiye, Eskişehir - VAHAP ÖZGÜN, Türkiye, İzmir
NAZMİYE BAYRAMBEĞ, Türkiye, Osmaniye - VELİ POLAT, Türkiye, Gaziantep
EYÜP BAYRAMBEĞ, Türkiye, Osmaniye - EMEL MERTSÖZLÜ, Türkiye, Ankara
GAMZE KÖKSALDI, Türkiye, İstanbul - AYŞEGÜL DERDİYOK, Türkiye, İstanbul

A.ÖZET Projemizde 14 ortak (2 Moldova, 1 Hırvatistan, 1 Polonya, 10 Türkiye),108 öğrenci vardır. Bu projede hem öğrencilerin hem de öğretmenlerin STEM eğitimi konusunda bilinçlenmelerini sağlamak hedeflenmektedir. **B.GİRİŞ** Gelişen teknoloji ile birlikte öğrencilerin kazanım temelli hedefleri yerini beceri temelli hedefler yer almaktadır. 21. yy. becerilerinden eleştirel düşünme, problem çözme, karar verme, bilgi teknolojilerini kullanma, girişimcilik gibi becerileri kazandırma noktasında STEM eğitimi büyük önem taşımaktadır. Bu bağlamda bu proje ile öğrencilere bu beceriler kazandırılmaya çalışılmıştır. Amaç: STEM eğitimi keşfetmek ve önemini kavranmasının sağlanması. Alt Amaçlar: * STEM eğitimi uygulamaları yapmak. * STEM etkinlikleri üretmek. * STEM etkinliklerini derslerde uygulamak. * Öğrencilerin 21. yy becerilerini geliştirmek. * Web 2.0 araçlarını keşfedip kullanmak. * STEM eğitimi uzaktan eğitime entegre etmek. * STEM eğitiminin gereği olarak farklı branştan öğretmenle işbirliği içinde çalışmak. **C.PROJE HAKKINDA** Okullarımızda pandemi şartlarında uzaktan projeyi yürütebilecek projemizin amaç ve içeriğine uygun bir şekilde 6. ve 7. sınıflarımızdan seçilen yaş ortalaması 12 olan 5 öğrencilerle ile projeye katıldı. STEM etkinlikleri için ortak ders planları oluşturuldu. Faaliyetlerimiz çevrimiçi toplantılar düzenleyerek uzaktan bir şekilde yürütüldü. Her türlü dijital iletişim platformunu kullanıldı. Projemizde yapılan etkinlikler ve kullanılan araçlar; Projemizin hedeflerinden biri de WEB 2.0 araçlarını amacına uygun kullanabilen bireyler yetiştirmektir. Bunun için öğrenci whatsapp proje grubundan, zoom üzerinden ya da EBA'da proje için oluşturulan gruba EBA'dan harici ders atayarak proje öğrenci grubuna etkinlikleri nasıl yapacakları, WEB2.0 araçlarını nasıl kullanacakları hakkında bilgilendirme ve dosya paylaşımı yapıldı. Örneğin, Genial.ly (aylık raporlarda), Padlet (kişi tanımları, proje etkinlik, güvenli internet etkinlikleri vb.), Google Maps (okul yer işaretleme), Canva (afiş, logo, video), Bookcreator (anemometre etkinlikleri e-book), Storyjumper (proje posterleri e-book), Wordart (stem kelime bulutu), Tricider (etkinlik Oylaması), Tinkercad (3D Bayrak Tasarımı Ekinliği), Linoit (okul panoları), Kahoot (canlı toplantı sonlarında stem etkinliği), Wooclap (canlı toplantılarda oylamalarda) Google Docs (stem senaryo örnekleri, ders planları),Google forms (anket), ChatterPix (etwinning günü etkinliği), emaze ve calameo (keşif sunumlarında), Zumpad (şarkı sözü derleme), blogger (blog sayfalarımızı düzenlemede), pad.disroot.org ve dotstorming.com (görüş alışverişlerinde bulunmada), wakalet (stem eğitimi sunumu) gibi web 2.0 araçlarını birbirimize öğreterek proje boyunca her çalışmamızda uygulanması sağlandı. Mart ayı yaygınlaştırma faaliyetimiz için Dr.Öğretim Üyesi Mehmet Emin KORKUSUZ tarafından proje ortaklarının katılım sağladığı okullardaki öğretmenlerimize, ve proje okullarındaki öğrencilere yönelik stem eğitimi ve örnekleri semineri verildi. **D.SONUÇ** Öğrencilerin eleştirel ve analitik düşünebilme, problem çözebilmeye becerilerini geliştirmek için Kahraman Kutup Gemim, Anemometre ve Uçan Yumurta etkinliklerini yapıldı. 3D tasarım becerileri için Tinkercad sanal sınıflarında işbirlikçi etkinlikle 12 Mart İstiklal Marşı'nın kabulünün 100. Yılı etkinliğinde 3D Türk bayrağı yapıldı. Kodlama becerileri için Codeweek haftasında Mobil Kod EBA etkinliği yapıldı. Öğrencilerimizin ve öğretmenlerimizin ortaya koyduğu ürünler ve değerlendirme anket sonuçları incelendiğinde STEM hakkında bilinçlenmiş olduğu gözlemlenmektedir. Bu şekilde belirlenen hedeflere işbirlikli, planlı ve uyum içinde çalışarak ulaşıldı. Öğretmenlere, öğrencilere velilere ön-son test anketleri uygulandı, sonuçlarını analiz ederek beklenen hedeflere ulaşıldığı görüldü. **E.ÖDÜLLER** Güvenli internet kullanımı bağlamında eSafety Label platformuna üye olunarak Gold seviyesinde eSafety Label alınmıştır. proje ile yapılan çalışmalar STEM School Label Portalında paylaşılıp değerlendirme formlarını doldurarak okullarımıza STEM School Label etiketi kazandırıldı. Proje bildiri yazar ekibindekiler ulusal kalite etiketi almışlardır. Eskişehir il çalıştayında sunumu yapıldı.

Keywords: stem eğitimi, stem etkinlikleri,stem örnek senaryo

Corresponding Author: BANU AKSU

ENGLISH STREET

OSMAN ÇELİK, Türkiye, Konya - YASEMİN TORAMAN, Türkiye, çorum
MERLİN BALPINAR, Türkiye, Tekirdağ - SEVİL ÖZKUL, Türkiye, Samsun
SHAYASTA AMİRASLANOVA, Azerbaycan, Bakü

English Streer projesi, uluslararası bir eTwinning projesi kapsamında olup Türkiye ile Tunus, Azerbaycan proje ortaklarıyla gerçekleştirilmiş bir projedir. Proje, 6-11 yaş grubundaki öğrencilerle gerçekleştirilmiştir. Projenin dili Türkçe ve İngilizce'dir. 2019 & 2020 Eğitim-Öğretim yılı ocak ayında başlamış, nisan ayı itibariyle sonlandırılmıştır. Proje, öğretmenlerin rehberliğinde öğrenci merkezli olarak yürütülmüştür. Projedeki etkinlikler ders kazanımlarına entegre edilmiş, disiplinler arası bir yaklaşım benimsenmiştir. Proje, öğrencilerin kendi öğrenmelerinden sorumlu olduğu, motivasyonunun yüksek tutulduğu ve işbirliği içinde çalıştığı etkinliklerden oluşmuştur. Projede İngilizce dünyada yaygın olarak kullanılan bir dildir ve amacımız bu dile olan farkındalığı arttırmak, İngilizce derslerini eğlenceli hale getirmek için derslerde tiyatro, poster, kartpostal, müzik, ev işlerine yönelik çalışmalar yapılmıştır. Ayrıca Okul koridorlarımızda İngilizce bir sokak yapacağız. oluşturmak amaçlanmıştır. Böylece sağlıklı yaşam, hayat felsefesi haline getirilecektir.

Keywords: İNGİLİZCE, SOKAK, KONYA, eTwinning

Corresponding Author: OSMAN ÇELİK

BİTKİLER HAKKINDA MİTOLOJİ NE SANIR, BİLİM NE SÖYLER, İNSAN NE YAPAR

BİRSEL ÇAĞLAR ABİHA, Türkiye, Mersin

Özet Bitkiler Hakkında Mitoloji Ne Sanır, Bilim Ne Söyler, İnsan Ne Yapar? adlı proje TÜBİTAK 4004 Doğa ve Bilim Okulları kapsamında gerçekleştirilmiş disiplinler arası bir projedir. 21.yüzyılın teknolojiyle kuşatılmış şehirlerinde yaşayan gençlerin doğadan kopuk yaşamaları ciddi bir sorundur. Lise düzeyinde çeşitli derslerin müfredatında yer almasına rağmen gençlerin sıradan bitkileri bile tanımadığı gözlemlenmiştir. Oysa doğanın önemli bir unsuru olan bitkiler, mitolojik dönemden günümüze insanın birçok kültürel yaratımına yansımıştır. Amacı; bitki teması odağında mitoloji- bilim- kültür ilişkisi üzerine öğrencilerde merak uyandırmak, mitoloji-bilim ve doğaya ilişkin olumlu tutum geliştirmek için disiplinler arası yaklaşım temelli etkinlikler yapmak olan projenin etkinlikleri 27 Eylül-1 Ekim 2021 tarihleri arasında Mersin’de gerçekleştirilmiştir. Bitki teması odağında tasarlanan etkinlikleriyle mitoloji, bilim ve sanatı buluşturan projenin 30 kişilik hedef kitlesi, Mersin ili merkez ilçelerde resmi ortaöğretim kurumlarında öğrenim görmekte olan 11. sınıf öğrencilerinden seçilmiştir. Projede bitki mitolojisi anlatıları sebebiyle edebiyat; bitki bilim sebebiyle biyoloji; sanat ile kültür tarihinde mit ve bitkilerin kullanılması bağlamında resim ve arkeoloji temanın ilişkilendirildiği disiplinler olarak belirlenmiştir. Disiplinler arası bir yaklaşımla tasarlanan bu projede nicel ve nitel veri toplama araçları birlikte kullanılmıştır. Bilim alanına yönelik etkinliklerde nicel; edebiyat, kültür ve sanat alanına yönelik etkinliklerin değerlendirilmesinde nitel veri toplama araçları kullanılmıştır. Disiplinler arası bir tasarımla oluşturulan etkileşimli proje etkinliklerinin öğrenciler üzerinde olumlu etki bıraktığı, araştırma öğrenme isteklerini ve doğaya yönelik olumlu tutumlarını artırdığı gözlenmiştir.

Keywords: Doğa Eğitimi, Mitoloji, Botanik Bilim, Arkeoloji, Bilim

Corresponding Author: BİRSEL ÇAĞLAR ABİHA

SMART KIDS OF DIGITAL WORLD 2

ÇİMEN SARIALTIN, Türkiye, Konya - MUHAMMED RAŞİT GEÇİN, Türkiye, Artvin
DİLEK EKİM, Türkiye, Afyon - HEDİKE ÇELİK, Türkiye, Konya - HAKAN YASTIKÇI, Türkiye, Afyon
AYŞEGÜL ALIZ, Türkiye, Konya - NATALİA VAZQUEZ, İspanya, San Vicente de la Barquera
SONGÜL YAMAN, Türkiye, İstanbul - LYDİA GAUCİ, MALTA, Cospicua
SERPİL ATCI, Türkiye, Konya - RECEP KÜRŞAT ATCI, Türkiye, Konya

Bu proje öğretim sürecinde hissedilen “Teknoloji bağımlılığı” problemini çözmek amacı ile uygulanmıştır. Bu genel problem çerçevesinde “Çocukları teknolojiye bağımlı olmaktan korumak, güvenli ve sorumlu kullanmayı öğretmek, hobiler kazandırmak, fiziksel aktivitelere teşvik etmek, öz bakım becerilerini geliştirmek” için çalışılmıştır. Bu kapsamda proje ile “öğrencilerimizde popüler çevrim içi araçlarını güvenli ve etik bir şekilde kullanmak için gerekli olan kritik düşünme becerilerini geliştirmek, son derece teknolojik bir toplumda aktif ve sorumlu vatandaş olmaya hazırlamak, İngilizce öğretmeyi ve öğrenmeyi geliştirmek, işbirliğine dayalı çalışma motivasyonu kazandırılması”nın gerçekleştirilmeye çalışılmıştır. Projede hedeflenen amaca ulaşılması teknoloji bağımlılığına karşı çözüm odaklı etkinlikler ile problemin çözümü açısından önemli görülmektedir. Proje ile aynı zamanda Türkçe dersi kazanımlarından T.3.1.10, T.3.1.12, T.3.2.1, T.3.2.2., T.3.2.3; Hayat Bilgisi dersi kazanımlarından HB.2.6.2., HB.2.2.8., HB.2.1.7, HB.2.6.4...; Görsel Sanatlar dersi kazanımlarından G.2.1.4, G.2.1.4., G.2.1.3, G.2.1.9, G.2.2.4. kazanımların öğretimi sağlanmıştır. Proje 7 farklı ilde 4 ülke arasında ilköğretim düzeyindeki 7 okulda 1/4 sınıf düzeyinde 108 öğrenci ile uygulanmıştır. Projenin uygulanması için teknoloji bağımlılığının küçük yaşlarda başlaması sebeple 1., 2., 3., 4. sınıflı öğrenciler tercih edilmiştir. Projede belirlenen amaçlara ulaşılma düzeyinin belirlenmesinde ön anketler, gelişim anketleri ve son anketler kullanılmıştır. Veri toplama araçları Google formlar yapılarak uygulanmıştır. Projenin uygulanması sonunda proje başlangıcında ulaşılacak istenen teknoloji bağımlılığına çözüm bulma amacına ulaşılma düzeyini belirlemek için Google Form veri toplama aracı ile elde edilen verilere göre “Televizyon, tablet ve telefonda geçirdiğiniz süre konusunda ailenizin koyduğu kurallar var mı?” sorusuna ön ankette %76,2 evet cevabı gelirken son ankette %95,9 evet cevabı gelmiştir. Bu da bize velilerimizin teknoloji bağımlılığında daha bilinçli olup çocuklarını gereksiz yere teknolojik araçların başında tutmadıklarını sonucuna ulaşılmıştır. Proje sonunda öğrencilerin öğretim programına kazanımlara ulaşma düzeyleri son anketler ile ölçülmüş ve “Televizyon, tablet ve telefonla günde kaç saat ilgileniyorsun?” sorusuna öğrencilerimizin ön ankette %26,8 üç saatten fazla cevabını verirken son ankette sadece %9,8’i üç saatten fazla cevabını vermiş olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin değerler eğitimi ile saygı, sevgi ve hoşgörü değerlerini içselleştirdikleri anlaşılmaktadır. Proje sürecinde öğrenciler geleneksel oyunlar, dijital araçların kullanımında etik ve ahlaki yönetim, sevgi konulu sanal resim sergisi, bitki yetiştirme, yeni yıl kartları hazırlama, dijital kütüphane hazırlama, 3 T’siz yaşam etkinlikleri ve Çocuk Gözüyle faaliyetleri ile güvenli internet kullanımı, dijital ayak izi ve yaşam becerileri bilgilerini kendi başarılarına öğrenerek öğrenme becerilerini geliştirmişlerdir. Öğrencilerden 10 öğrenci buluşlar ve çevremdeki sorunlara çözümler konulu bilimsel araştırmalar yapmıştır. Öğrencilerden elde edilen ürün bazında geri dönüşler ile öğrencilerin ülkesinin dünya ülkeleri arasındaki yeri ve önemini, ülkemiz düzeyindeki kültürel zenginlikleri, uluslararası düzeyde farklı kültürleri fark ettiği anlaşılmaktadır. Proje süresince öğrenciler padlet, canva, Google slaytlar, answergarden web2.0 araçlarını kullanmışlardır. Projede öğrencilerin gruplar halinde sevgi konulu drama senaryoları hazırlayarak canlandırmışlardır. Öğrencilerin ortaya koyduğu çocuk gözüyle etkinliklerinde ortaya çıkan ürünler öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerinin geliştiği anlaşılmaktadır. Öğrenciler ürünlerini akranlarına, okuldaki diğer öğrencilere sunarak girişimcilik becerilerini geliştirmişlerdir. Projenin sürecindeki uygulamalardan çocukların el becerilerini geliştirmeye yönelik proje fikirleri ortaya çıkmıştır. Proje okul web sitelerinde ve yerel basında yayınlanarak daha geniş kitlelere ulaşmıştır. Proje sonunda projede görev alan öğretmenlerin teknolojik yetkinliklerinin geliştiği proje sonu öğretmen anketi ile ortaya konulmuştur. Projenin uygulama sürecinden ve elde edilen sonuçlardan hareketle çocukların aileleri ile etkinlik bazında nitelikli zaman geçirmeleri, teknoloji kullanımında etkin bir rehberliğin hem öğrenci hem de velilere yönelik yapılması gerektiği önerilebilir.

Keywords: TEKNOLOJİ BAĞIMLILIĞI, YAŞAM BECERİLERİ

Corresponding Author: ÇİMEN SARIALTIN

DEDEMİN OYUNLARI

FAZİLET GÖKLER, Türkiye, Adana - CEMİL ÖZ, Türkiye, Adana
NEBİLE DEMİRCİ, Türkiye, Adana - OĞUZHAN SARIGÜN, Türkiye, Adana

Projenin Amacı; Temel eğitim kurumlarında insan hakları, çocuk hakları, demokrasi, temel ve evrensel değerlere dayalı eğitim materyalleri geliştirerek çocuğun en temel hakkı olan oyun'u geleneksel çocuk oyunlarımız çerçevesinde yeniden düzenleyerek yaygınlaştırmak, her ırktan, dilden, dinden, sosyal ve ekonomik çevreden gelen çocuğa eşit imkanlar sunabilmek, kültürel farklılıklara ve farklı dünya görüşlerine açık olmak, insan hakları, kültür, farklı kültürler gibi bilgi ve eleştirel anlayışa dayalı yetkinlikleri kazandırabilmek amacıyla Seyhan'da ki temel eğitim kurumlarında ve bağımsız anaokullarında eğitim gören öğrencilere, öğretmenlere, idari personellere yönelik eğitim materyali geliştirmek ve iş birliğine dayalı çalışmalar yapmak. Projenin Gerekçesi; Oyun çocuk için hayati önem taşıyan en sağlıklı öğrenme şeklidir. Çocuk için hayati önem arz eden oyunu doğada ve sokakta oynamak ise ayrıca önemlidir. En önemli kültürel zenginliklerimizden olan sokak oyunları yerini teknolojinin gelişmesi ile sanal oyunlara bırakmıştır. Kentleşme kültürünün de etkisi ile çocukların sokakta oynaması imkansız hale geldiğinden zamanla sokak oyunlarımız unutulmaya yüz tutmuştur. Bu nedenle sokak oyunlarını öğrencilerimize öğretmek yeni nesile aktarmak istiyoruz. Çocukların doğada ve sokakta bol oksijen alarak, sağlıklı yaşam için gerekli olan hareket kabiliyetlerini arttırarak kendi yeteneklerini keşfederek, sosyalleşmesini sağlayarak sokak oyunlarını öğrenmeleri okulumuzun vizyonunun bir parçasıdır. Projenin Genel hedefi; Seyhan ilçesinde yer alan bağımsız anaokulları, okul toplulukları, öğrencileri, öğretmenleri, idari personelleri, eğitim alanında ki politika yapımcılar ve yetkili kurumlarda insan hakları, çocuk hakları ve demokrasiye ilişkin farkındalığın temel eğitim sistemlerine ve okul uygulamalarına dahil edilmesine yönelik stratejik eylem planı ve politika tavsiyelerinin geliştirilmesi. Proje ile Ulaşılabilecek Sonuçlar ve Doğrulanabilir Göstergeleri: 1-Proje katılımcısı öğrencilerin en temel hakları olan oyunun geleneksel hallerini tanıma imkanı olur. 2- Proje katılımcısı öğrencilerin birlik beraberlik, takım ruhu oluşturmasını sağlar. 3-Proje katılımcısı öğrencilerin teknolojik aletlere bağımlılığını azaltır. 4 Proje katılımcısı öğrencilerin akranları ile sosyal ve kültürel paylaşımlarını arttırır. 5- Proje katılımcısı öğrencinin büyüklerinin geçmişte oynadıkları oyunları tanımalarına olanak sağlar. 6-. Proje katılımcısı öğrencilerin Türkçe'yi doğru ve güzel konuşmalarına olanak sağlar geleneksel çocuk oyunlarının nesilden nesile aktarılacak kültürel öğelerin devamı sağlanır. 7- Proje katılımcısı öğrencilerin yeteneklerini keşfetmelerini, hayata hazırlanmalarını, akranları ile daha keyifli vakit geçirmelerini sağlayacaktır. 8-Proje katılımcısı öğrencilerin okul kaygıları azalır, okula uyumları artar. 9-Proje katılımcısı öğrencilerin dil ve iletişim yeteneği gelişir, bağımsız öğrenme becerileri artar, oyunlar oynanırken kazanma ve kaybetme duygusu empati yoluyla öğrenilir, analitik düşünme ve gözleme becerileri artar. 10-- Proje yürütücüsü öğrenciler çevrelerinde olup biten olaylara karşı farklı tutum ve davranışlar geliştirerek, yaşanan çevreye karşı sorumluluk duyguları pekişir.

Keywords:

Corresponding Author: FAZİLET GÖKLER

ETWİNNİNG'DEN ERASMUS+'A SINIR TANIMAYAN KUŞLAR

ELİF ŞİMŞEK, Türkiye, Samsun

Dijital tuğlalar ile örülmüş duvarlar arasına sıkışan günümüz öğrencilerinin gerçek yaşam becerileri kazanabilmesi için içinde buldukları çevre ile sağlıklı bir iletişim kurmaları gerekir. Çevre ile sağlıklı iletişim kurmak çevre farkındalığının artması ile başlar. Çevre farkındalığı çevreyi paylaştığımız canlıları tanıyarak, anlayarak ve onların sorunlarına çözüm arayışı ile artar. STEAM eğitimi öğrencilerin yaratıcı ve eleştirel düşünmesini sağlayarak problemlere disiplinlerarası çözümler sunulmasını amaçlar. STEAM eğitimi ile öğrenciler çevre sorunlarına çözümler getirirken öğrencilerin çevre bilinci ve ilgisi artar. “Birds Without Borders” adlı proje ile kuşlar incelenerek çevre farkındalığının artması ve STEAM etkinliklerinin gerçekleştirilmesi ile çevre sorunlarına çözümler geliştirilmesi amaçlanmıştır. Projede öğrencilerde çevre farkındalığı ve bilinci oluşturma dışında öğrencilerin kültürel farkındalıklarını artırmak, İngilizce dil becerilerini geliştirmek, vatandaşlık bilincini artırmak, yaratıcı ve eleştirel düşünme becerilerini artırmak, fiziksel olarak aktif olmalarını sağlamak, liderliği ve işbirliğini teşvik etmek amaçlanmaktadır. Proje eTwinning projesi ortaklığı ile başlamış ve Erasmus+ projesi olarak paralel şekilde devam etmiştir. Projede Litvanya, Türkiye, Romanya, Portekiz ve Slovenya'dan birer okul yer almıştır. Okulların bulunduğu bölgede kuşlara ait doğal ortamların olmasına ve bölgelerin kuşların göç yolları üzerinde olmasına dikkat edilmiştir. 2018 yılında uygulanmaya başlayan proje pandemi nedeniyle bir yıl uzatılarak üç yıl sürmüştür. Proje amaçları ile uyumlu bir şekilde hazırlanmış ölçme aracı proje öncesi ve sonrasında öğrencilere uygulanmıştır. Elde edilen sonuçlar projenin amaçlarına hizmet ettiğini göstermiştir. Projede ortakların işbirliği içerisinde hareket ederek gerçekleştirdiği etkinliklerin yanı sıra eş zamanlı olarak okullarında gerçekleştirdiği lokal etkinlikler de mevcuttur. Erasmus+ projelerinde olduğu gibi sadece hareketliliklerde değil eTwinning platformu sayesinde uzaktan gerçekleştirilen işbirlikçi etkinlikler de mevcuttur. Projede tiyatro, münazara, çevrimiçi ve yüz yüze sunumlar, STEAM etkinlikleri, kuş gözlemleri, kuşların yaşam alanlarının keşfi, farklı bölgelerdeki çevresel ve kültürel farklılık ve benzerliklerin fark edilmesi, doğa yürüyüşlerinin yapılması, web 2.0 araçlarının tanınması ve kullanılması, doğa veya kuş fotoğrafçılığını kapsayan etkinlikler hareketlilikler öncesi, esnası ve sonrasında düzenli olarak gerçekleştirilmiştir.

Keywords: eTwinning, Erasmus+, Kuşlar, Doğa eğitimi, Steam

Corresponding Author: ELİF ŞİMŞEK

BİLİNÇ VARSA GÜVEN VAR

NİLGÜN BAHAR DEMİRHAN, Türkiye, Mersin - HAYRİYE ASLAN, Türkiye, Mersin
IŞIL ERMİŞ DEMİR, Türkiye, Mersin - TUĞBA ERDEM AKKOYUN, Türkiye, Adana

Teknoloji çağında internet yaşamımızın önemli bir parçasıdır. Online eğitimler, sosyal medya kullanımı gibi internete başvurmadığımız bir alan yok gibidir. Projemiz, çağımızın gereklerinden olan dijital yaşamda internette nasıl güvende kalınır ve internet nasıl bilinçli kullanılır sorularına cevap aradığımız bir projedir. İnternetin pek çok imkan ve tehlikeyi birlikte barındırması sonucunda projeye hem kendimizi hem de çevremizi eğitmek hedeflenmiştir. Projemizle Türk Dili ve Edebiyatı dersi kazanımlarından 18 kazanım; İngilizce dersi kazanımlarından 10 kazanım; Rehberlik dersi kazanımlarından 4 kazanım öğretimi sağlanırken Türk Dili ve Edebiyatı dersinin özel amaçları ve alana özgü becerilerle değerler eğitimi konusunda da kazanımlar öğrencilere katkı sağlamıştır. Projemiz iki farklı ilde 4 ortakla 36 9. sınıf lise öğrencisiyle uygulanmıştır. Projenin uygulanmasında ön anket ve son anket yapılarak veriler toplanmış, değerlendirilmeleri yapılmıştır. Proje başında uyguladığımız ön anket sonuçlarında öğrencilerimizin güvenli internet kullanımı konusunda eksik ve yanlış bilgilere sahip olduğu görülmüştür. Gerçekleştirilen etkinliklerde bilinçli internet kullanımının önemi, internet ortamında karşılaşılabilecekleri zorluklarla başa çıkabilme yolları üzerinde durulmuş ve proje sonunda yapılan son ankette projenin beklenen hedeflere ulaştığı görülmüştür. İnterneti bilinçli kullanmak ve internette güvende kalmak hedeflerinin gerçekleştiği öğretmen, öğrenci ve veli değerlendirmelerinde de tespit edilmiştir. Salgın döneminde gerçekleşen projemiz için etkinlik ve toplantılarımız çevrim içi gerçekleşmiştir. Proje amaç ve hedefleri doğrultusunda etkinlikler öğrencilerimizi araştırmaya yöneltmiştir. Öğrenciler tarafından proje amaçları doğrultusunda internette güvende kalma konusunda karşılaşılan zorluklarla nasıl başa çıkılacağı konusunda araştırmalar yapılmıştır. Araştırmalarda www.guvenliweb.com.tr sıklıkla kullanılmıştır. Etkinliklerimiz arasında proje logosu ve posterini hazırlama, slogan oluşturma gibi bireysel çalışmaların yanı sıra ekitap oluşturma ve akrostiş yazma gibi ortak ürünler hazırlanmıştır. Ayrıca online İngilizce gazete hazırlama karışık takım etkinliği ve final ürünü olarak da makalemiz bulunmaktadır. Bireysel etkinliklerin yanı sıra gruplar halinde gerçekleştirdikleri etkinlikler öğrencileri birlikte çalışmaya teşvik etmiştir. İşbirliğine dayalı, teknoloji ve proje tabanlı ile bilgisayar destekli öğrenme temellerine dayalı etkinlikler oluşturulmuştur. Bu etkinliklerde canva, padlet, kahoot, zumpad, storyjumper, linoit, bloggif, Google.doc, blogger, Google forms, bitmoji, chatterpix, postermypwall, blockposter, emojimaker, keamk, Google tablolar, momentcam, photogrid, videocollage, blurphoto gibi farklı web2.0 araçları tercih edilmiştir. Etkinlikler oluşturulurken müfredat entegrasyonuna önem verilmiş, disiplinler arası yaklaşım, değerler eğitimi ve yeterliliklerle ilişkilendirilmiştir. Proje boyunca ortaklarla hareket edilmiş karma etkinliklerde öğrencilerin etkileşim halinde olmasına özen gösterilmiştir. Yapılan etkinliklerde öğrenciler bilimsel araştırmalara yönlendirilmiş öğrenmelerin kalıcı hale gelmesi sağlanmıştır. Öğrenciler proje boyunca işbirliği içinde çalışmanın önemini kavrarırken tek başına yaptığı etkinliklerde yaratıcılıklarını da geliştirme fırsatı bulmuşlardır. Proje, yaygınlaştırma çalışmalarında ise okul web siteleri, sosyal medya ve Mersin eTwinning 2021 dergisinde yer almıştır. Proje ortağı öğretmenlere mesleki gelişiminde yeni öğretim yöntem, teknik ve araçlarını kullanma becerisinin gelişimine katkı sağlamıştır. Projemiz Ulusal Kalite ödülü almıştır. Proje uygulama sürecinde ve sonucunda internetin kullanımı konusunda teorik bilgilerin yanı sıra kendi öğrenmelerini sağlayacak etkinliklerle bilinçli kullanımın kalıcılığının sağlanabildiği görülmüştür.

Keywords: güvenli internet, teknoloji, bilinç, güvenli web

Corresponding Author: NILGÜN BAHAR DEMİRHAN

DEFNE (LAURUS NOBİLİS) YAPRAK EKSTRAKTI İÇEREN CHİA (SALVIA HİSPANİCA) MÜSİLAJ KAPLAMAMIN PALAMUT (SARDA SARDA) FİLETOLARININ SOĞUKTA (+4 °C) DEPOLANMASI ESNASINDA FİZİKSEL, KİMYASAL, MİKROBİYOLOJİK VE DUYUSAL DEĞİŞİMLER ÜZERİNE ETKİSİNİN ARAŞTIRILMASI

SERPİL KORKMAZ, Türkiye, BURSA

Dondurulmuş balıklar çözünme sırasında doku yapısı yönünden özelliğini yitirdiği için buzdolabında saklanan taze balık materyal olarak tercih edilmiştir. Bu araştırmada defne yaprak ekstresi katkı chia müsilajı yenilebilir kaplama materyali olarak denenmiş ve palamut balığının fiziksel, kimyasal, mikrobiyolojik özelliklerinin ve duyu kalitesinin korunarak raf ömrünün uzatılması amaçlanmıştır. Çalışmada % 20 chia (%80 su) müsilajına %1 oranında defne yaprağı ekstresi ilave edilerek palamut (Sarda sarda) fileto ları kaplanmış ve buzdolabında (4±1 °C) depolanmış, 12 gün süresince kaliteye olan etkileri araştırılmıştır. Kaplamanın koruyucu etkisi periyodik (3 günde bir) olarak yapılan mikrobiyolojik (Vibrio parvulus, Escherichia coli, Staphylococcus aureus sayımı), kimyasal (toplam uçucu bazik azot, tiyobarbutirik asit), fiziksel (pH ve Hunter Lab renk değerleri) ve duyu analizler (renk, koku, lezzet, doku-yapı, genel beğeni) ile belirlenmiştir. Bakteri sayısı kontrol grubu (kaplama uygulanmayan grup) ve chia müsilajı ile kaplanan grupta defne ekstresi eklenen müsilaj ile kaplanan gruplara göre daha yüksek sayıya ulaşmıştır (p<0,05). Defne ekstresi eklenen müsilaj ile kaplanan gruplar daha düşük toplam uçucu bazik azot ve tiyobarbitürik asit değerleri göstermiştir (p<0,05). Defne ekstresi ilavesi balığın renk değerleri (L*, a* ve b* değerleri) üzerine olumsuz bir etki oluşturmamıştır. Duyu analizlerde (genel kabul edilebilirlik özelliği) en uzun raf ömrü 12 gün olarak defne ekstresi ilave edilen müsilaj ile kaplanan gruplarda bulunurken, bunu chia müsilajı ile kaplanan grup (9 gün) ve kontrol grubu (6 gün) olarak izlemiştir. Defne ekstresi içeren gruplar, panelistler tarafından tat ve aroma yönünden daha fazla beğenilmiştir. Bu olumlu etki defne aromasının balıkla uyumlu olmasından kaynaklanmaktadır. Ayrıca defne ekstresi katkı kaplamanın doku-yapı özelliği açısından raf ömrüne olumlu etkisi tespit edilmiştir. Depolama boyunca fiziksel, kimyasal, duyu özelliklerde yüksek kabul edilebilirlik ve mikrobiyolojik bozulmalara karşı koruyucu özellik gösterdiğini ortaya koymuştur. Palamut fileto larının defne yaprağı ekstresi içeren chia müsilajı ile kaplanmasının 4 °C'de 9 güne kadar raf ömrünü uzatabileceği sonucuna varılmıştır.

Keywords: Defne, Chia müsilajı, Palamut, Raf Ömrü

Corresponding Author: SERPİL KORKMAZ

TÜRKÜLERİMİZDEKİ SABIR, PAYLAŞIM, SAYGI, VATAN SEVGİSİ, TOPLUMA BAKIŞ KONULARININ DEĞERLER EĞİTİMİNE KATKISINI İNCELEMEK

NURCAN TURAN CANDAN, Türkiye, Eskişehir - GAMZE ÖZÜBEK BAŞOL, Türkiye, Eskişehir

Bu çalışmamız da türkülerin hikayelerinden yola çıkarak değerler eğitimi kapsamında tiyatro eseri yazmaya ve bunu bir türkü gecesi formatına getirerek bir program sunusu hazırlamaya çalıştık. Okullar bu tür çalışmalarını sahnelemeye çalıştıklarında değerler eğitimini içeren konuları içeren türkü hikayelerinden oluşan program sunusu ve yazımına rastlamadık. Ayrıca çalışmamız için literatür çalışması yaparken ilimize ait olan iki türkünün hikayesi de ilk defa bu çalışma da kullanıldı. Değerler eğitimi teması olarak ta aşk ve sevdanın neden olduğu göç duygusunun insana verdiği zarardan yola çıkarak aile kavramının önemi, Yalancılık kavramının kişiyi alay edilen bir duruma düşürdüğünü komik durumları, Savaşta kimsesiz kalan insanların topluma sığınmadıkları takdirde başına gelen kötü olaylardan yola çıkarak sonradanda olsa toplumda kimsesizlere sahip çıkılmasının önemini. Süt parası olarak alınan paranın insanların evlenmesinde düşürdüğü komik ve zor durumları eleştirerek anlatan türkülerden yola çıkarak insanlara saygı konusunu. Dedikodu ve iftira atmanın kötü olduğunu anlatan türkülerden yola çıkarak iyi niyet, gerçeğe ve insana saygı konusunu. Kahramanlık ve insan sevgisini anlatan türkülerden yola çıkarak vatan sevgisi konusunu, haksızlıklara direnenlere verilen değer konusunu. Savaşta zamanında yaşanan zorlukları anlatan türkülerden yola çıkarak fedakarlık temasını oluşturduk ve uygulamalar yaptık. Okullar bu tür çalışmalarını sahnelemeye çalıştıklarında değerler eğitimini içeren konuları içeren türkü hikayelerinden oluşan program sunusu ve yazımına rastlamadık. Ayrıca çalışmamız için literatür çalışması yaparken ilimize ait olan iki türkünün hikayesi de ilk defa bu çalışma da kullanıldı. Kardır Kaşların türküsü TRT repertuarında Bartın yöresi olarak görülmektedir. Oysaki Eskişehir ili Seyitgazi ilçesine ait bir türküdür ve türkünün baş kahramanı Mustafa Tuna hala ilimizde yaşamaktadır. İkinci olarak çocuk türküsü olarak teması işlenen Horozumu kaçırıldılar türküsü TRT repertuarında Eskişehir yöresi olarak gösterilmektedir. Hikayesi hakkında ise bir bilgi yoktur. Bu türkünün de Eskişehir ili Sivrihisar yöresine ait olduğunu ve hikayesini 3. şahıs aktarımı ile öğrendik.

Keywords: Türkü hikeleri, değerler eğitimi, sabır, paylaşım, vatan sevgisi, eskişehir

Corresponding Author: NURCAN TURAN CANDAN

THE MEDIA DETECTIVE

NURDAN YILMAM, Türkiye, Konya - DÖNDÜ ÇİĞDEM, Türkiye, Sivas
FADİME KAYIKÇI ASBALA, Türkiye, Samsun - OLGU YILMAZ, Türkiye, Antalya
MAJD AL SHOUKARİ, Lübnan, Saida - BALQEES WALİD ZAİTER, Ürdün, Irbid
TATİA MARDALİSHVİLLİ, Gürcistan, Kutaisi

Medya okuryazarlığı 21.yy becerilerindedir; fakat gençlerimiz bu konuda yeterli bilgiye sahip değildir ve medya dezenformasyon içermektedir. Projemizle gençleri medya okuryazarlığı konusunda bilinçlendirmek, dezenformasyondan daha az etkilenmelerini sağlamak, İngilizce dil becerilerini geliştirmek hedeflenmiştir. Projede hedeflenen amaca ulaşılması, eleştirel bakarak medyayı doğru okuma açısından önemli görülmektedir. Proje ile aynı zamanda İngilizce dersi kazanımlarından kendini tanıtabilme, planlanmamış durumlarla ilgili fikirlerini belirtebilme, bitmemiş hikayenin sonunu yazabilme, teknolojiyle ilgili görüşlerini belirtebilme, sosyal medyanın etkilerini değerlendirerek sonuç çıkarabilme, çevrimiçi-dijital işbirlikçi hikaye yazabilme; Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi kazanımlarından düşünme, kavrama ve farklı fikirlere açık olma kazanımlarının öğretimi sağlanmıştır. Proje; Türkiye, Lübnan, Ürdün, Gürcistan olmak üzere dört farklı ülkede; Saida, Irbid, Kutaisi, Konya, Sivas, Samsun, Antalya olmak üzere yedi farklı şehirde lise düzeyindeki 53 öğrenciyle yürütülmüş, martta başlamış haziranda sonlandırılmıştır. Proje dili; Türkçe & İngilizce'dir. Proje logomuz ve afişimiz, oylamayla öğrencilerimizin tasarımlarından seçilmiştir. Medya araçları tanıtım videomuz hazırlanmış, Dijital Ayak İzi semineri düzenlenmiş, zihin haritası oluşturulmuş, kurgu hikaye yazılmış, kamu spotu hazırlanmış, öğrenci paneli düzenlenmiştir. Çevrimiçi Oyun Rehberi hazırlanmıştır. eTwinning Günü & COVID-19, uluslararası takım çalışmalarımızın ana teması olarak belirlenmiştir. eTwinning videosu, akrostiş şiiri ve rap şarkısı hazırlanmış; COVID-19'un tarihsel gelişimi incelenmiş, gelecek tahminleri yapılmış, haberlerin hissettirdikleri kaleme alınmış, Temsili Cumhurbaşkanlığı Kabine Toplantısı gerçekleştirilmiş, COVID-19'un Toplum Üzerindeki Etkileri üzerine anket hazırlanarak araştırma yapılmış, röportajlar gerçekleştirilmiş, araştırma sonuçları rapor olarak sunulmuştur. Gerçek & sahte haberler temalı dört dilde e-gazete yayınlanmıştır. Proje sonunda sanal sergi hazırlanmıştır. Hedeflenen amaçlara ulaşma düzeyinin belirlenebilmesi için veri toplama aracı olarak; ön anket ile son anket uygulanmış, bilgi yarışmasıyla ara değerlendirme yapılmış, görüş panosu hazırlanmıştır. Proje sonundaki anketler ve görüş panosundan elde edilen verilere göre öğrencilerin medyaya bakış açısının değiştiği, işbirliği iletişim becerilerinin geliştiği ve özgüven kazandıkları; öğrenci ve öğretmenlerin Web2.0. araçlarını kullanma becerilerinin geliştiği sonucuna ulaşılmıştır. Öğrencilerin öğretim programı kazanımlarına ulaşma düzeyleri ortak ürünler ve çevrimiçi yarışmalarla ölçülmüş, medya okuryazarlığı bağlamında yabancı dilin etkin kullanıldığı görülmüştür. Öğrencilerin birbirlerine sevgi, saygı, hoşgörü çerçevesinde yaklaştıkları, yardımlaşma ve sorumluluk bilinci kazandıkları gözlemlenmiştir. Proje sürecinde; öğrencilerin çevrimiçi toplantılar, etkinlikler & işbirlikçi faaliyetler sayesinde medya okuryazarlığı ve Web2.0. araçlarının kullanımına ilişkin bilgileri kendi başlarına öğrenerek öğrenmeyi öğrenme becerilerini geliştirdiği, uluslararası düzeyde farklı kültürleri tanıma fırsatı bulduğu anlaşılmaktadır. Proje süresince Canva, Renderforest, Pixton, Sumaudio, Padlet, Kahoot, Google Forms/Slaytlar/E-Tablolar/Dökümanlar, Chatterpix, Vivavideo, Powtoon, Zumpad, Linoit, Mentimeter, Autorap, OODLÜ, Wordwall, Surveymonkey, Blogger, Thinglink, Emaze, Pictoramap, FlipHtml, Genially, Joomag, Smore, Mosaicallly, Bookcreator, Weebly, Symbaloo, Phinsh adlı web2.0 araçları kullanılmıştır. Projede öğrencilerin gruplar halinde yaptıkları çalışmalardan afiş, Dijital Ayak İzi zihin haritası & kamu spotu, Teknotavşan adlı kurgu hikaye, e-güvenlik akrostiş şiiri, eTwinning videosu, şiiri & rap şarkısı, COVID-19'un toplum üzerindeki etkilerine yönelik araştırma raporu, çok dilli e-gazete gibi ürünler elde edilmiştir. Bu ürünlerden, yaratıcı düşünme becerilerinin geliştiği anlaşılmaktadır. Öğrencilerimizin fikirlerini başkalarıyla paylaşarak, araştırma & röportajlar yaparak, projemizi eTwinning Buluşturur etkinliğinde tanıtarak girişimcilik becerilerini geliştirdikleri belirlenmiştir. Proje etkinliklerimiz; okullarımızın ve projemizin web sayfasında, blog & facebook & instagram hesaplarımızda yayınlanarak daha geniş kitlelere ulaşılmıştır. Projenin uygulama sürecinden, elde edilen sonuçlardan hareketle; İngilizce öğretiminde uluslararası eTwinning projelerinin kullanılması, Web2.0. araçlarının sürece dahil edilmesi, çeşitli yayın organları kullanılarak medya okuryazarlığı konusunda toplumun daha çok bilinçlendirilmesi önerilebilir.

Keywords: medya okuryazarlığı, dijital ayak izi, e-güvenlik, çevrimiçi oyunlardaki tehlike, COVID-19

Corresponding Author: NURDAN YILMAM

“IMAGINE AND CODE TO PRODUCE” ETWINNING PROJESİ

SİNEM GÜRASLAN, Türkiye, Aydın - DUYGU YALÇIN, Türkiye, Tekirdağ
HASAN YALÇIN, Türkiye, Tekirdağ - BANU AKSU, Türkiye, Bilecik - ELİF USTA, Türkiye, Trabzon
NALAN GÜL ŞAHUTOĞLU, Türkiye, Hatay - ELİBERTA THEMELI, Arnavutluk, Berat
DALIA KAGER, CROATIA, Velika Gorica

“IMAGINE AND CODE TO PRODUCE” adlı eTwinning projemizde, Türkiye’den 7, Arnavutluk’tan 1, Hırvatistan’dan 1 ortak, 94 öğrenci yer almaktadır. Projemizde 21. YY. becerileri çerçevesinde öğretmenin rehber konumunda olduğu, öğrenci merkezli yöntemlerin kullanıldığı yapılandırmacı eğitim anlayışlı ve proje tabanlı çalışmalar yaptık. Çeşitliliğin fazla olduğu, müfredatımıza uygun, özgün, işbirlikçi ve hedeflerimiz arasında olan kodlama mantığını, sorunları çözebilen, üreten, WEB 2.0 araçlarını doğru kullanmayı bilen bireyler olmalarına yönelik birçok öğrenci merkezli etkinlik düzenledik. Faaliyetlerimizin karar alma ve karar verme süreçlerinde öğrencilerimiz aktif rol aldı. Örneğin proje logosunun belirlenmesi, karışık ülke takım öğrencilerinin aldığı kararlar, final ortak ürünümüzün ne olacağı, kodlama çalışmalarımız ile ilgili etkinlik belirlemek vb. için öğrencilerimizi anketler ile karar alma sürecine dahil ettik. Yapay Zekâ Kodlama etkinliği, Mblock ile Makine öğrenimi eğitimi ile hızla gelişen teknolojik gelişmelere dikkat çektik. Öğrencilerimizin hayatlarındaki sorunlara çözüm bulmak için hayallerindeki makineleri tasarlayıp çizimlerini sağladık. Dream Machine İdea sitesine bu çizimleri yükleyerek öğrencilerimizin sertifika almalarını sağladık. Bir ilki gerçekleştirdik ve Dream Machine İdea haritasında Türkiye’den ilk çalışmaların yer alması projemiz etkinlikleri sayesinde oldu. Kodlamanın hayatımızın her alanında olduğunun farkına varılması amacıyla multidisipliner kodlama etkinliği yaptık. Her okul bir dersin kazanımlarına uygun öğrencileri ile Scratch vb. uygulamalar ile ders materyali geliştirdi. Öğrencilerimiz işbirlikçi çalışmayla hazırlanacak olan e-kitaplar için verilen görev üzerine araştırmalarını yapıp forum sayfalarında İngilizce ve Türkçe olarak paylaşım yaptılar. Bu durum dil becerilerinin gelişmesine imkân sağladı. Projemiz Ulusal ve Avrupa Kalite etiketi ödüllerini aldı. Ayrıca Arnavutluk’ta en iyi projeler alanında 3.lük ödülünü almıştır.

Keywords: Kodlama

Corresponding Author: DUYGU YALÇIN

ŞEHRİMİZİN SEMBOLLERİ, SYMBOLS OF OUR CITY

ZEYNEP ÇELİK SOYSAL, Türkiye, Ankara

ŞEHRİMİZİN SEMBOLLERİ, SYMBOLS OF OUR CITY ŞEHRİMİZİN SEMBOLLERİ, SYMBOLS OF OUR CITY Özet Şehrimizin Sembolleri (Symbols Of Our City) uluslararası eTwinning projesi kapsamında olup Arnavutluk, Romanya ve Türkiye proje ortaklığı ile gerçekleştirilen işbirliğine dayalı yenilikçi bir projedir. Küçük yaşlardan itibaren kültürel değerlerimizi daha iyi tanımak ve tanıtmak amacıyla okullarımızın bulunduğu şehirlerin kültürel birikimini öğrenmek, kültürel mirasına sahip çıkmak, onları gelecek kuşaklara aktarmak için şehirlere ait sembolleri STEM aracılığıyla 3D maket ya da farklı şekillerde tamamlayarak, şehirler ve ülkeler arasında köprü oluşturma hedeflendi. Öğrenciler tarafından hazırlanan STEM becerileri kullanılarak 3D maketler haline getirilen semboller dijital ortama aktarılarak proje facebook, youtube, instagram sayfalarında yayınlanarak gelecek kuşaklar için model olması sağlandı. Projenin ikincil amacı olarak projeye katılan tüm öğrencilere araştırma, inceleme, sanal ortamda video çekme yöntemiyle kendilerini tanıtmak, proje ile ilgili çalışmaları web2.0 araçları kullanarak dijitalleştirme, dijital ortamda hazırlanan şehirlere ait semboller puzzle olarak oynatılarak farklı öğrenme etkinlikleri yaptırılarak yenilikçi bir öğrenme modeli olması sağlandı. Bu kapsamda yenilikçi, yabancı dil eğitimine katkı sunan, yaratıcılığın geliştirildiği bir bakış açısıyla proje gerçekleştirildi. Projenin yaş grubu 9 ile 13'tür. Projenin dili İngilizce ve Türkçedir. Proje 11 ortaklık ile gerçekleştirildi. 2020 & 2021 Eğitim- Öğretim yılında Ekim ayında başladı ve Nisan ayında tamamlandı. Pandemi nedeniyle tamamı sanal ortamda gerçekleştirildi. Projenin ana hedefi olan STEM becerileri kapsamında şehirlerin sembollerinin 3D maketle tamamlanması sağlandı. Sembollerin dijital ortamda sergilenmesi başarıyla tamamlandı. Tüm ortaklar Avrupa kalite etiketi ödülü aldı. Prizeler ödülüne başvuru yapıldı. Projede ulaşılan başarı nedeniyle, daha geliştirilmiş hali bu yıl Erasmus haline getirilerek farklı bir platforma taşınarak tamamen uluslararası kapsamda daha nitelikli ve uzun soluklu yapılması planlanmaktadır. Giriş 18. yüzyılın sonlarında, Fransızca bir kelime olan "patrimoine" olarak hayatımıza girmiş olan miras, öz anlamıyla anne ve babadan kalmış olan maddelerin tanımında kullanılırken, geniş anlamda kullanımı söz konusu olduğunda, bir ulusa ait ortak değerler bütünü olarak tanımlanmaktadır (Kasım, K. 2019: 24). Kültürel miras toplumların en önemli zenginlikleridir. Toplumlara ait kültürel mirası öğrenmek ve kültürel mirası korumak gerekmektedir. Ülkelerin sahip olduğu tarihi ve kültürel değerlerin simgeleştirilerek sembol haline getirilmesi, o ülkelerin tanıtımına önemli katkılar sağlamaktadır. Tarihsel kültürel miras yeni nesillerde cazibesini yitirdiği için gelecek kuşaklara kültürel mirası nasıl aktaracağımız ve aktarırken teknolojik alt yapıyı nasıl kullanacağımız sorunsalı çerçevesinde proje fikri ortaya çıktı. Toplumumuzda bireylere kültürlerine ait değerleri ve sembolleri öğretmek ve yeni nesillere aktarmak amacıyla yenilikçi teknolojilerle, kültürel değerleri harmanlayarak geleceğe taşımanın yeni bir yolunu keşfetmeyi amaçladığımız projemizde mirası aktarmanın yöntemleri sunuldu. Covid19 salgın döneminde uzaktan eğitimin hayata geçmesiyle, ev ortamının rahatlığı ve sanal dünyanın çekiciliği karşısında, kültürel mirası yaşatmanın anlamlı hale getirmenin bir yolu olarak STEM fikri, eğlenceli 3D maketlerle geleceğe aktarmanın yolu keşfedildi. Öğrencilere dijital yeterlilik kazandırma, farklı kültürlerle etkileşime girme, kendi kültürlerine ait sembolleri öğrenebilme, kültürlerine ait sembolleri dijital ortama aktarmanın bir yolunu bulabilme, günümüz çocuklarına yaşadıkları şehirlerin kültürel mirasını öğretme, STEM becerilerini kullanarak 3D maket yapımı ile mühendislik, matematik becerilerini geliştirebilme projemizin birincil amacı olarak gerçekleştirildi. İkincil amaç olarak web2 araçları ile yeni teknolojik becerileri yaş düzeyine uygun olarak öğrenme, ülkelerin ve şehirlere ait sembolleri puzzle olarak online tamamlayabilme çalışmaları yapıldı.

Keywords: şehir,eTwinning,proje,STEM,3D,Maket,Kültür,Miras,Sembol

Corresponding Author: ZEYNEP ÇELİK SOYSAL

ŞEHRİMİZİN SEMBOLLERİ, SYMBOLS OF OUR CITY

ZEYNEP ÇELİKSOYSAL, Türkiye, Ankara

ŞEHRİMİZİN SEMBOLLERİ, SYMBOLS OF OUR CITY Özet Şehrimizin Sembolleri (Symbols Of Our City) uluslararası eTwinning projesi kapsamında olup Arnavutluk, Romanya ve Türkiye proje ortaklığı ile gerçekleştirilen işbirliğine dayalı yenilikçi bir projedir. Küçük yaşlardan itibaren kültürel değerlerimizi daha iyi tanımak ve tanıtmak amacıyla okullarımızın bulunduğu şehirlerin kültürel birikimini öğrenmek, kültürel mirasına sahip çıkmak, onları gelecek kuşaklara aktarmak için şehirlere ait sembolleri STEM aracılığıyla 3D maket ya da farklı şekillerde tamamlayarak, şehirler ve ülkeler arasında köprü oluşturma hedeflendi. Öğrenciler tarafından hazırlanan STEM becerileri kullanılarak 3D maketler haline getirilen semboller dijital ortama aktarılarak proje facebook, youtube, instagram sayfalarında yayınlanarak gelecek kuşaklar için model olması sağlandı. Projenin ikincil amacı olarak projeye katılan tüm öğrencilere araştırma, inceleme, sanal ortamda video çekme yöntemiyle kendilerini tanıtmak, proje ile ilgili çalışmalarını web2.0 araçları kullanarak dijitalleştirme, dijital ortamda hazırlanan şehirlere ait semboller puzzle olarak oynatılarak farklı öğrenme etkinlikleri yaptırılarak yenilikçi bir öğrenme modeli olması sağlandı. Bu kapsamda yenilikçi, yabancı dil eğitimine katkı sunan, yaratıcılığın geliştirildiği bir bakış açısıyla proje gerçekleştirildi. Projenin yaş grubu 9 ile 13'tür. Projenin dili İngilizce ve Türkçedir. Proje 11 ortaklık ile gerçekleştirildi. 2020 & 2021 Eğitim- Öğretim yılında Ekim ayında başladı ve Nisan ayında tamamlandı. Pandemi nedeniyle tamamı sanal ortamda gerçekleştirildi. Projenin ana hedefi olan STEM becerileri kapsamında şehirlerin sembollerinin 3D maketle tamamlanması sağlandı. Sembollerin dijital ortamda sergilenmesi başarıyla tamamlandı. Tüm ortaklar Avrupa kalite etiketi ödülü aldı. Prizeler ödülüne başvuru yapıldı. Projede ulaşılan başarı nedeniyle, daha geliştirilmiş hali bu yıl Erasmus haline getirilerek farklı bir platforma taşınarak tamamen uluslararası kapsamda daha nitelikli ve uzun soluklu yapılması planlanmaktadır. Giriş 18. yüzyılın sonlarında, Fransızca bir kelime olan "patrimoine" olarak hayatımıza girmiş olan miras, öz anlamıyla anne ve babadan kalmış olan maddelerin tanımında kullanılırken, geniş anlamda kullanımı söz konusu olduğunda, bir ulusa ait ortak değerler bütünü olarak tanımlanmaktadır (Kasım, K. 2019: 24). Kültürel miras toplumların en önemli zenginlikleridir. Toplumlar için kültürel mirası öğrenmek ve kültürel mirası korumak gerekmektedir. Ülkelerin sahip olduğu tarihi ve kültürel değerlerin simgeleştirilerek sembol haline getirilmesi, o ülkelerin tanıtımına önemli katkılar sağlamaktadır. Tarihsel kültürel miras yeni nesillerde cazibesini yitirdiği için gelecek kuşaklara kültürel mirası nasıl aktaracağımız ve aktarırken teknolojik alt yapıyı nasıl kullanacağımız sorunsalı çerçevesinde proje fikri ortaya çıktı. Toplumumuzda bireylere kültürlerine ait değerleri ve sembolleri öğretmek ve yeni nesillere aktarmak amacıyla yenilikçi teknolojilerle, kültürel değerleri harmanlayarak geleceğe taşımanın yeni bir yolunu keşfetmeyi amaçladığımız projemizde mirası aktarmanın yöntemleri sunuldu. Covid19 salgın döneminde uzaktan eğitimin hayata geçmesiyle, ev ortamının rahatlığı ve sanal dünyanın çekiciliği karşısında, kültürel mirası yaşatmanın anlamlı hale getirmenin bir yolu olarak STEM fikri, eğlenceli 3D maketlerle geleceğe aktarmanın yolu keşfedildi. Öğrencilere dijital yeterlilik kazandırma, farklı kültürlerle etkileşime girme, kendi kültürlerine ait sembolleri öğrenebilme, kültürlere ait sembolleri dijital ortama aktarmanın bir yolunu bulabilme, günümüz çocuklarına yaşadıkları şehirlerin kültürel mirasını öğretme, STEM becerilerini kullanarak 3D maket yapımı ile mühendislik, matematik becerilerini geliştirebilme projemizin birincil amacı olarak gerçekleştirildi. İkincil amaç olarak web2 araçları ile yeni teknolojik becerileri yaş düzeyine uygun olarak öğrenme, ülkelerin ve şehirlere ait sembolleri puzzle olarak online tamamlayabilme çalışmaları yapıldı. Proje ön ve son anketlerini çeşitli teknikler kullanarak öğrencilerin yeterlilik, farkındalık düzeylerini ortaya çıkarma fikri proje ile hayata geçirildi. Takım ve grup çalışmaları, işbirliği yapabilme ve iletişimi etkin kullanma konusunda yapılandırıcı çalışmalarla desteklendi. Ortak çalışmalarla dil gelişimi desteklendi. Proje gelecek kuşaklara tarihsel mirası öğretmek amacıyla işlevsel, yapıcı, mühendislik, matematik, teknolojinin birlikte kullanılmasıyla her yaş düzeyine uygun eğlenceli öğrenme yetkinlikleri nedeniyle önemlidir. Somut kültürel mirasın aktarımını yenilikçi öğrenme stilleriyle bütünleştirmektedir. Kuramsal Çerçeve Türk Dil Kurumu sözlüğünde kültür; tarihsel, toplumsal gelişme süreci içinde yaratılan bütün maddi ve manevi değerler ile bunları yaratmada, sonraki nesillere iletmede kullanılan, insanın doğal ve toplumsal çevresine egemenliğinin ölçüsünü gösteren araçların bütünü, hars, ekin olarak tanımlanmaktadır. (TDK,2022). Ülkemize ait somut kültürel değerler olan çeşitli sembollerin tanıtılması, geleceğe aktarılması ise çocuklar aracılığıyla olmaktadır. Somut kültürel değerlerimiz, 1900'lü yıllardan itibaren "anıt" olarak nitelendirilen

ve korunan yapıtlar, 20. yüzyıl ile “kültürel miras” olarak tanımlanmaya başlanmıştır. Aynı zamanda bu anlam değişimini takiben zamanla sınırlandırılarak yalnızca somut olarak tanımlaması yapılmıştır (Özbaş, 2012: 45). UNESCO 17. Genel Konferansı, 17 Ekim-21 Kasım 1972 tarihleri arasında Paris’te toplanmış ve 16 Kasım 1972 tarihinde UNESCO Dünya Kültürel ve Doğal Mirasının Korunmasına Dair Sözleşmeyi kabul etmiştir. Türkiye Sözleşmeye 14.04.1982 tarih ve 2658 sayılı Kanunla taraf olma kararı almış, Kanun Bakanlar Kurulu tarafından 23.05.1982 tarih ve 8/4788 sayılı Kararla onaylanmış ve 14.02.1983 tarih ve 17959 sayılı Resmî Gazete’ de yayımlanarak yürürlüğe girmiştir. Gerekli belgelerin UNESCO Genel Merkezi’ne sunulmasıyla Türkiye Sözleşmeye 16.03.1983 tarihinde resmen taraf olmuştur. 1972 Dünya Kültürel ve Doğal Mirasının Korunması Sözleşmesi’ne göre oluşturulan ve Dünya Mirası Komitesi (DMK) tarafından belirlenen Dünya Mirası Listesi’nde Dünya Miras Alanı olarak ilan edilen 1154 miras yer almaktadır. Uluslararası nitelikte dünyada birçok kültürel miras bulunmaktadır. Bu mirasın gelecekte bilinir olması büyük önem arz etmektedir. Ülkemiz birçok medeniyeti geçmişinde barındırdığı için oldukça çok somut kültürel mirasa sahiptir. Şehirlerle birlikte anılan bu somut kültürel değerler teknolojinin gelişimiyle anlamını ve önemini kaybetmektedir. Örneğin Ankara’nın sembolü olan Hitit Güneşi, Ankara Kalesi gibi şehre ait birçok sembol hakkında yeni neslin bilgi sahibi olmadığı görülmektedir. Başka şehirlere ait semboller de ihtiyaç duyulmadığı sürece öğrenilmemektedir. Kültürümüze ait şehirlerin sembollerinin geleceğe aktarmanın eğlenceli bir yolunun bulunarak öğrenilmesinin sağlanması, geleceğe aktarılmasına ihtiyaç duyulmaktadır. Bu ihtiyacı gerçekleştirmek adına öğrencilerde STEM becerilerinin kullanılarak şehirlere ait sembollerin geleceğe aktarılması gerekmektedir. 9-13 yaş aralığındaki öğrencilere STEM kavramı şehre ait sembollerin 3D maketler aracılığıyla öğretilmesiyle gerçekleşecektir. Bilim, teknoloji, matematik ve mühendislik bilgi ve becerilerinin bütünlüğüne odaklanan STEM, öğrencilerin yaratıcılıklarını kullanarak problem çözme becerisi kazanmalarını, disiplinler arası işbirliğine girmelerini, iletişim ve girişimcilik alanlarında etkin olmayı sağlayan bir eğitim yaklaşımıdır. (Korkmaz ve Buyruk, 2016; Karakaya ve Avgın, 2016) Günümüz koşullarında teknolojinin hızla gelişmesi teknoloji çağına yeni nesilleri hazırlamak adına sanal ortamda kültürel birikimlerimizin gelecek kuşaklara aktarılması yönünden yenilikçi öğrenme modellerini yaratıcılıkla birleştirerek proje kapsamında en iyi şekilde sunulması ihtiyacından proje fikri ortaya çıktı. Unutulmak üzere olan birçok sembolün gelecek kuşaklara aktarılması için kozmik bir yapıya sahip dünyada kültürler arası iletişimin sağlanarak, farklı kültürlerle ait “Sembollerin” gelecek kuşaklarla tanıştırılma olanağı sunuldu. Başka kültürlerle ait şehir sembollerinin birlikte öğrenerek dijital ortamlara aktarılması yapıldı. Eğitim sürecinde proje çalışmalarını müfredatla uyumlu olarak çeşitli derslerle ilişkilendirerek disiplinler arası bir yaklaşımla tümleşik, çoğulcu bir çalışma olarak tamamlandı. Proje Hakkında Şehrimizin Sembolleri, Symbols of Our City projemiz de Türkiye’den (Ankara, Karadeniz Ereğli, Mersin, Malatya, Uşak) dokuz okul, Romanya’dan (Napoka, Cluj) bir okul, Arnavutluk’tan (Tiran) bir okul olmak üzere toplam 11 okul bulunmaktadır. Öğrencilerimize yaşadıkları şehrin kültürünü öğrenmelerini sağlamak, projede ortak olan okulların buldukları şehirlerin kültürlerini tanımlarını sağlamak, bu şehirlerin önemli sembollerini STEM aracılığıyla maket ya da faklı çalışmalarla ortaya koyarak sanal sergiyle tanıtımını yaparak gelecek kuşaklara aktarmak amacıyla çalışıldı. Çalışma süreci projeye katılacak okullar belirlendikten sonra sırayla her okulun olduğu şehir tanıtımı aylık çalışmalar halinde STEM becerileri kullanılarak 3D maketler yapıldı. Projemizde olmayan İstanbul’a ait semboller bir kültür başkenti olarak proje oylamasıyla seçilerek çalışıldı. Ayrıca takım çalışmaları ve ortak çalışmalar da gerçekleştirildi. E-güvenlik çalışmalarıyla teknolojinin doğru kullanımı yönünde çalışmalar yapıldı. Proje müfredatla uyumlu hale getirilerek derslerle ilgili kazanımlar pekiştirildi. Şehirlere ait semboller puzzle olarak tasarlanarak öğrencilere oylatıldı. Sanal sergi yapılarak proje sonlandırıldı. Proje sürecinde uygulanan etkinlikler: Ekim ayında; Proje ortaklarının kendilerini tanıtmaya çalışması, okullarını tanıtmaları, yapacakları çalışmalar için alacakları görevleri eklemeleri, öğretmen iletişim bilgilerini doldurmak, afiş, logo hazırlanması ve seçimleri çalışmaları, proje ön anket çalışmaları. (Veli, Öğrenci, Öğretmen), öğrenci tanıtımı video yöntemi vb. yöntemlerle, veli izin belgeleri alınarak hazırlandı. Ortaklar haritası yapıldı. Proje etik kuralları belirlendi. Kasım ayı çalışmaları, proje ortakları webinar görüşmesi, kullanılacak web2.0 araçlarının belirlenmesi, öğrenci tanışma webinarlarının yapılması, öğrencilerin Ankara’nın sembolleri konusunda araştırma yapmaları, Ankara’ya ait sembollerin STEM becerileri kullanılarak 3D maketler halinde yapılması ve proje sayfasında paylaşılması, online zoom öğrenci görüşmesi, takım çalışmalarının planlanması ve planlanan takımların ortak çalışmalarını gerçekleştirmeleri çalışmaları yapıldı. Her takım kendi belirlediği etkinlikleri gerçekleştirildi. Ankara’nın sembolü Anıtkabir ortak puzzle oynatıldı. Aralık ayı çalışmaları, proje ortakları webinar görüşmesi, web2.0 araçlarıyla fotoğraf birleştirilmesi, öğrenci webinarlarının yapılması, öğrencilerin Malatya’nın sembolleri konusunda araştırma yapmaları, Malatya’ya ait sembollerin STEM becerileri kullanılarak 3D maketler halinde yapılması ve proje sayfasında paylaşılması, online zoom öğrenci görüşmesi, yeni yıl takvimi ortak çalışmaları yapıldı. İnsan hakları

konusunda answergarden çalışması yapıldı. Malatya'nın sembolü ortak puzzle oynatıldı. Ocak ayı çalışmaları, proje ortakları webinar görüşmesi, web2.0 araçlarıyla fotoğraf birleştirilmesi, e-book yapımı, öğrenci webinarlarının yapılması, öğrencilerin İstanbul'un sembolleri konusunda araştırma yapmaları, İstanbul'a ait sembollerin STEM becerileri kullanılarak 3D maketler halinde yapılması ve proje sayfasında paylaşılması, İstanbul'un sembolü Boğaziçi Köprüsü ortak puzzle oynatıldı. Hikaye tamamlama ortak çalışması yapıldı. Şubat ayı çalışmaları, proje ortakları webinar görüşmesi, web2.0 araçlarıyla fotoğraf birleştirilmesi, e-book yapımı, öğrenci webinarlarının yapılması, öğrencilerin Zonguldak Ereğli ve Arnavutluk Tiran'a ait sembolleri konusunda araştırma yapmaları. Zonguldak Ereğli ve Arnavutluk Tiran sembollerin STEM becerileri kullanılarak 3D maketler halinde yapılması ve proje sayfasında paylaşılması, Zonguldak Ereğli ve Arnavutluk Tiran'a ortak puzzle oynatıldı. E-Güvenlik konulu ortak çalışma akrostiş şiir yazılması. Ortak çalışma akrostiş şiir Rap olarak söylenmesi çalışması yapıldı. Mart ayı çalışmaları, proje ortakları webinar görüşmesi, web2.0 araçlarıyla fotoğraf birleştirilmesi, e-book yapımı, öğrenci webinarlarının yapılması, öğrencilerin Mersin ve Romanya Cluj'a ait sembolleri konusunda araştırma yapmaları. Mersin ve Romanya Cluj'un sembollerin STEM becerileri kullanılarak 3D maketler halinde yapılması ve proje sayfasında paylaşılması, Mersin ve Romanya Cluj ortak puzzle oynatıldı. Nisan ayında ise projeye ait proje ortakları webinar görüşmesi, web2.0 araçlarıyla fotoğraf birleştirilmesi, e-book yapımı, öğrenci webinarlarının yapılması, öğrencilerin Uşak'a ait sembolleri konusunda araştırma yapmaları. Uşak'a ait sembollerin STEM becerileri kullanılarak 3D maketler halinde yapılması ve proje sayfasında paylaşılması, Uşak sembolü ortak puzzle oynatıldı. Çalışmaların genel bir değerlendirilmesinin yapıldığı öğretmen, veli, öğrenci anketleri yanı sıra videolu değerlendirme anketi ve proje sonu sanal sergi açılmıştır. Projeye katılan öğrenci ve öğretmenlere katılım belgesi düzenlenmiştir. Sonuçlar 1. Projenizin başında hissettiğiniz problemin çözümüne ilişkin ne tür sonuçlar elde ettiniz? Proje ile öğrenciler, yenilikçi düşünme biçimi ve dijital öğrenme yöntemlerini kullanabilme, neden-sonuç ilişkisiyle şehirlere ait sembolleri araştırma, sembolleri STEM becerileri kullanarak 3D maketlere dönüştürme ve öğrenme, takım çalışmaları ve ortak çalışmalarla arkadaşlarıyla iletişim kurma becerilerini ve ders müfredatlarıyla nasıl ilişkilendirdiklerini öğrenerek özgün içerikler oluşturuldu. Yeni web2 araçları kullanmayı öğrendiler. 2. Başta hedeflediğiniz hangi amaçlarınıza ulaştınız? Projemizde hedeflenen somut kültürel mirasın gelecek kuşaklara aktarılması yönündeki şehirlere ait sembollerin STEM becerileri kullanılarak 3D maket yapımıyla dijital platformlara dönüştürülmesi sonucunda nihai hedefimize ulaştık. İkincil planda hedeflediğimiz web2 araçları kullanımı, iletişim becerileri, dil yeterlilikleri konusunda da istenilen sonuca ulaştık. 3. Öğrencilerle ilgili edinimleriniz Projede yer alan öğretmenlerin kendi okullarında yaptıkları duyurular çerçevesinde istekli olanlardan projede çalışmak istediklerine dair yazılı izin dilekçesi alınarak projeye dahil edilmiştir. Öğrencilerin büyük çoğunluğu ilk defa katılmıştır. Aileleriyle birlikte video çekerek, STEM becerileriyle 3D maket yaparak bu konuda tecrübe kazandı. İlkokul ve ortaokul düzeyindeki öğrenciler içerik açısından zengin web2.0 araçlarını aktif kullanarak dijital öğrenme çalışmalarına katıldı. Okuldaki dersleriyle ilişkilendirerek müfredatla uyum sağlandı. Örneğin Türkçe dersinde "dinlediği/izlediği hikâye edici metinleri canlandırır." kazanımıyla, proje kapsamında dinlediği, izlediği, araştırdığı sembolleri daha nitelikli yaptı. Yine Türkçe dersinde yer alan "yazılı yönergeleri kavrar. Harita, ilan, afiş, ürün etiketi, kullanım kılavuzu gibi materyallerden faydalanılır" kazanımıyla, projeye uygun afiş, logo hazırladılar. Hayat bilgisi dersinde yer alan "kendini farklı özellikleriyle tanıtır, fiziksel özellikleri, hoşlandıkları, yapabildikleri ve yapmak istedikleri üzerinde durulur" kazanımıyla proje kapsamında öğrenciler kendilerini çektikleri videolarla diğer arkadaşlarına tanıştırdılar. Türkçe dersi müfredatında yer alan "Şiir yazar. Büyük harfleri ve noktalama işaretlerini uygun yerlerde kullanır" kazanımından yararlanarak ortak akrostiş şiir yazma ve takım çalışmalarında yer alan şiirleri yazmışlardır. Yazdıkları şiirleri "Müzikle ilgili araştırma ve çalışmalarında bilişim teknolojilerinden yararlanır" kazanımıyla ortak çalışmamız olan e-güvenlik akrostiş şiirini öğrencilerimiz Rap tarzında söyleyerek müfredatla uyumlu bir çalışma yaptılar. Popüler zaman müziği olarak RAP şarkısına dönüştürdüler. Hayat bilgisi dersinde yer alan, "Sınıfta ve okulda yapılan etkinliklerde grupla çalışma kurallarına uyar. Grupla çalışmanın temel kuralları ve iş birliğinin gerekliliği vurgulanarak okul etkinliklerinde arkadaşlarıyla adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk ve yardımseverlik değerleri çerçevesinde konu ele alınır" kazanımıyla ilişkilendirilerek proje kapsamında yaptıkları ortak çalışmalar ve takım çalışmalarında grup kurallarına uygun davranışlar sergilemişlerdir. İşbirliği, adalet, özveri, dostluk vb. çerçevesinde çalışmışlardır. Sosyal Bilgiler dersi kapsamında, "Kendisini farklı özelliklere sahip diğer bireylerin yerine koyar. Dayanışmanın toplum hayatındaki önemini kavrayabilme" kazanımından yararlanarak "İnsan Hakları" konusunda sosyal sorumluluk olarak aswegarden çalışması yaptılar. Sosyal Bilgiler Kültür ve Miras Kazanımı Çevresindeki doğal varlıklar ile tarihi mekânları, nesnelere ve eserleri tanıtır. Sosyal Bilgiler dersi ile proje müfredatı açısından ilişkilendirilerek Şehirlere ait kültürel mirası olan sembolleri öğrendiler. Teknoloji Tasarım dersi yedinci sınıf müfredatıyla Bu ünite; öğrencilerin

sanat/tasarım elemanlarını ve tasarım ilkelerini kullanarak oluşturdukları fikirlerini taslak, teknik çizim, maket vb. ile ifade edebilmesi kazanımına uygun proje kapsamında müfredatla uyumu sağlanarak, 3D maket çalışmaları yapıldı. Matematik dersi, kare ve dikdörtgenin çevre uzunlukları ile kenar uzunlukları arasındaki ilişkiyi açıklar kazanımıyla, kare ve dikdörtgenin çevre uzunlukları arasındaki ilişkiyi açıklayarak şehirlere ait sembollerin maket çalışmaları yapılmıştır. Projemiz matematik dersi kazanımına uygun olarak müfredatla ilişkilendirildi. Yapılan webinarlarla Adobe Connect, Zoom gibi platformlarla deneyim geliştirildi. Emaze, Canva, Google slaytlar, Google Formlar Pixiz, Mentimeter, SurveyMonkey, jigsawplanet, answergarden, crosswordlabs, learningapps, padlet gibi web2.0 araçlarının kullanımları öğrenildi. Yapılan takım çalışmalarında dört takım oluşturuldu. Her takımında projeden üç okul yer aldı. Proje ekipleri dört farklı takım çalışması çıkardı. Bunun yanı sıra, akrostiş şiir çalışması, şehirlere ait on iki puzzle çalışması, hikaye tamamlama çalışması, rap şarkısı söyleme, yeni yıl takvimi, “İnsan Hakları” konulu kelime avı olmak üzere toplamda on yedi ortak çalışma gerçekleştirdi. Kendi kültürleri yanında uluslararası ülkelerin şehirlerine ait kültürel mirası öğrendiler. Yenilikçi, özgün, işbirliğine dayalı, demokratik bir proje gerçekleştirildi. 4. Yaygınlaştırma ile ilgili edinimleriniz. Proje kapsamında yapılan etkinlikler tamamen özgün olarak tasarlandı. Tüm proje çalışmaları genel bir toplantıyla projede yer alan okullar bünyesinde duyuruldu. Gönüllülük ve isteklilik ilkeleri çerçevesinde projeye katılan okulların hepsi takım olarak çalışmaları gerçekleştirdi. eTwinning ile ilgili değişen koşullar neticesinde bir ülkeden 10 okul şartı nedeniyle Türkiye den dokuz okulun katıldığı ayrıca Arnavutluk ve Romanya gibi ülkelerle çalışarak Avrupa genelinde tanınırlığı sağlandı. Tüm okullar kendi web sitelerinde, proje için kurulan, blog, instagram, facebook, whatsapp gibi sosyal platformlarda proje ve çalışmaları yaygınlaştırıldı. Malatya İl Milli Eğitim, Yenimahalle İlçe Milli Eğitim, Sincan İlçe Milli Eğitim Müdürlükleri düzenlediği yaygınlaştırma çalışmaları kapsamında proje tanıtıldı. Türkiye’de EBA platformu üzerinden etkinlikler okullar geneline tanıtımı yapıldı. Proje ERASMUS kapsamında başka ülkelere uygulanması için gerekli çalışmalar planlanarak yeni bir projeye çevrildi. Okullarda kültürel mirasın aktarılmasında etkin bir yöntem olarak kullanıldı. 5. Görünürlükle ilgili edinimleriniz. Proje sanal ortamda hazırlanan bir sergiyle tüm okulların erişimine açılarak yapılan çalışmalar beğeniye sunuldu. Yapılan çalışmalar sosyal platformda oldukça çok beğenildi. İl ve İlçe Milli Eğitimler bünyesinde tanıtımı yapıldı. 6. Mesleki gelişim Proje kapsamında STEM becerileri ve 3D maket tasarımı konusunda projede çalışan tüm öğretmenler deneyim sahibi olarak, farklı öğrenme stilleri geliştirdiler. Yapılan webinarlarla Adobe Connect, Zoom gibi platformlarla deneyim geliştirildi. Emaze, Canva, Google slaytlar, Google Formlar Pixiz, Mentimeter, SurveyMonkey, jigsawplanet, answergarden, crosswordlabs, learningapps, padlet gibi web2.0 araçlarının kullanımları yanında yeni web2 araçlarını deneyimlediler. Yapılan çalışmaları organize etme, işbirliğini sağlama konularında yeterliliklerini artırdılar. Fotoğrafları karpma, yollama, yayınlama, buğulama gibi alanlarda pratiklik kazandılar. İşbirlikçi çalışmalarda e-book yapmayı öğrendiler. Storyjumper, bookcreator.com uygulamalarıyla e-book yaptılar. Avrupalı ortaklara iletişim kurabilmek, görüş alışverişinde bulunabilmek ve anlama becerilerinin gelişmesi için webinarlar ortak dil İngilizce konuşulduğundan İngilizce dil becerilerinin gelişimi sağlandı. Yenilikçi, özgün çalışmalar yaptılar. Yaratıcılığı destekleyen öğrenme stillerini mesleki alanda pekiştirdiler. 7. Ödüller Proje uluslararası kalite etiketi ve ulusal kalite etiketi olarak tüm ortakları kalite etiketi ile ödüllendirildi. Proje 2021 prize ödülleri katılmaya hak kazandı ve başvurusu yapıldı. Henüz sonuçlanmadı. Öneriler Sosyal bilgiler, tarih vb. öğrenciler tarafından sıkıcı bulunan derslerde daha iyi öğrenmelerini sağlayabilmek amacıyla projemizden faydalanılabilir. Kültürel aktarımı gelecek kuşaklara farklı öğrenme yöntemlerini eğlenceli tasarımlarla buluşturarak gelecek kuşakların dikkati çekilebilir. Ana sınıfından lise öğretimine kadar birçok yaş grubunun kullanıma uygunluğu kanıtlanmıştır. Her yaş grubuna uygun çalışmalar yapılabilir. Projenin görünürlüğünü artırmak ve daha çok kişiye ve ülkeye ulaşmak adına Erasmus olarak yazılması planlanmaktadır. Kaynakça: Karakaya, F. & Avcı, S. S. (2016). Effect of demographic features to middle school students’ attitude towards FeteMM (STEM). Journal of Human Sciences, 13(3), 4188-4198. doi:10.14687/jhs.v13i3.4104. Korkmaz, Ö. & Buyruk, B. (2016). FeteMM farkındalık ölçeği (ffö): Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. Türk Fen Eğitimi Dergisi, 13(2), 61-76. Kasım, Köksal. Kültürel Miras Eğitiminin Görsel Sanatlar Dersinde Verilmesine Yönelik Öğretmen Görüşleri. Yüksek Lisans Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi, 2019. Özbaş, Banu. “İlköğretim Sosyal Bilgiler Derslerinde Kültürel Miras Eğitimi”. Ed. Mustafa Safran. Sosyal Bilgiler Öğretimi. Haz. Banu Özbaş. 745. Ankara: Pegem Akademi, 2012. <https://www.sozluk.gov.tr/2022> <https://www.unesco.org.tr/Pages/125/122/UNESCO-D%C3%BCnya-Miras%C4%B1-Listesi/2022>

Keywords:

Corresponding Author: ZEYNEP ÇELİK SOYSAL

CREATIVE MEDIA LİTERATİES

NEVZAT CAN, Türkiye, Diyarbakır

Medya okuryazarlığı, bireye medyayı etkin kullanma, medyanın iletilerini doğru algılama, medyanın zararlı içeriklerden kendisini koruyabilme yeteneği kazandırır. 21. yüzyıl medya düzeni, her medya kullanıcısının iletileri dağıtıcı pozisyonunda olmasından dolayı, dezenformasyon çok yaygın duruma gelmiştir. Projemiz, öğrencilerimizin sanatsal çalışmalar yaparak medya okuryazarlığı ve dezenformasyon alanında araştırma ve uygulama becerilerini geliştirmek, öğrencilerimizde medya okur yazarlığı bilinci ve dijital yeterliliklerini arttırma alanında çalışmalar yapmak amacıyla seviyelerine uygun etkinlikler tasarlanıp uygulanmıştır. Günümüzün en temel sorunlarından biri de günümüzde özellikle sosyal medya başta olmak üzere insanların büyük bir çoğunluğunun medyaya aşırı maruz kalma ve olumsuz olarak etkilenmesinden dolayı medya okuryazarlığı ve dezenformasyon alanında ciddi eğitimler yapılması gereği ortaya çıkmaktadır. Medya okuryazarlığı ülkemiz eğitim sisteminde seçmeli olarak uygulanmakta tüm öğrencilerin bu eğitimleri alamamasından dolayı medya okuryazarlığı ve dezenformasyon alanında yeterli bir bilinç oluşmamaktadır. Hem küçük yaşta çocuklarda medya okuryazarlığı bilincinin gelişmemesi hem de bu alanda eğlenceli ve kalıcı öğrenme sağlayan eTwinning projelerinin yetersiz olması bu ihtiyacı doğurmuştur. Projenin güçlü yanları 5 ülkeden 19 okul ve öğrencilerinin bir araya gelmesi ve işbirliği içinde çalışması, sınırlılığın ise medya okuryazarlığını sanat alanına entegre etmek istememizden dolayı etkinliklerin sınırlı kalmasıdır. Medya okuryazarlığını sanat çalışmaları ile bütünleştirerek eğitim sistemlerinin salt bilgiden ziyade, yaparak yaşayarak, öğrencilerimizin bilgi becerilerinin arttırılması ve öğrenmelerinin kalıcı hale gelmesi amaçlanmıştır. MEB müfredatında Hayat Bilgisi, Sosyal Bilgiler, Demokrasi ve İnsan Hakları dersleri başta olmak üzere kısmi kazanımlar, ortaokul ve lise düzeyinde de seçmeli ders olarak Medya Okuryazarlığı dersi varsa da bunların tüm öğrencilerin yeterli düzeyde bu kazanımları almamasından dolayı tutum haline gelmesi üst düzey bir bilinç oluşması için yeterli değildir. Bu kazanımların öğrencide bilinç oluşturması için her sınıf düzeyindeki kazanımlara uygun ve eğlenceli etkinlikler gerçekleştirilmesi gerekmektedir. Eğitim Öğretim yılının Kasım ayında başlayan projemiz Şubat ayında son bulacaktır. Proje ortakları başta twinspace'deki twinmail ve forum, whatsapp ve online webinarler aracılığı ile fikir alışverişlerinde bulunmuş, öğrencilerin de whatsapp ve webinarler aracılığı ile tanışıp proje hakkında konuşmaları sağlanmıştır. Proje etkinlikleri proje ortaklarının sosyal medya hesaplarından, okul sitelerinden, projeye ait blog sitesinden ve çeşitli yerel/ulusal haber sitelerinden yaygınlaştırma amaçlı kullanılmıştır. Projede yapılan etkinlikler, müfredata uygun olarak hazırlanmış olup 2. Sınıftan 5.sınıfa kadar tüm sınıf seviyelerinde disiplinlerarası yaklaşım ile kazanımlar işlenmiştir. Projemiz müfredat ile uyumlu ve özgün etkinlikler içermektedir. Öğrencilerimize projemiz ve yapacağımız etkinliklerle ilgili ön bilgilendirmeler yapılmış, Slido ile kelime bulutuna katkı sağlanmıştır. Öğrencilerin akıllı işaretlerle tanışmaları için video izlenmiş, ortaklarla birlikte alınan karar gereği akıllı işaretlerin sanat çalışması olan rölyef baskı ile yapılması ve kalıcılığı sağlanmıştır. Bu etkinlikle öğrencilerin sanatsal becerilerinin artması sağlanmıştır. Projede yapılan etkinlikler, müfredata uygun olarak hazırlanmış olup 2. Sınıftan 5.sınıfa kadar tüm sınıf seviyelerinde disiplinlerarası yaklaşım ile kazanımlar işlenmiştir. Projemiz müfredat ile uyumlu ve özgün etkinlikler içermektedir. Öğrencilerimize projemiz ve yapacağımız etkinliklerle ilgili ön bilgilendirmeler yapılmış, Slido ile kelime bulutuna katkı sağlanmıştır. Öğrencilerin akıllı işaretlerle tanışmaları için video izlenmiş, ortaklarla birlikte alınan karar gereği akıllı işaretlerin sanat çalışması olan rölyef baskı ile yapılması ve kalıcılığı sağlanmıştır. Bu etkinlikle öğrencilerin sanatsal becerilerinin artması sağlanmıştır. Öğrencilerimizin medya okuryazarlığı ve dezenformasyon alanında sanat çalışmaları ile özgün ürünler ortaya koyabilen, yaratıcı üretken bireyler olmaları hedeflenmiştir. Öğrencilere gerektiği durumlarda rehberlik yapılmış, Bütün etkinlikler özgün, farklı yöntemlerle sunulmaya çalışılmış, öğrencilerin 21.yy becerilerinin gelişmesi sağlanmıştır.

Keywords: Nevzat CAN, Media, Creative, Disinformation, Art

Corresponding Author: NEVZAT CAN

ŞEHRİMİZİN SEMBOLLERİ, SYMBOLS OF OUR CITY

ZEYNEP ÇELİK SOYSAL, Türkiye, Ankara

ŞEHRİMİZİN SEMBOLLERİ, SYMBOLS OF OUR CITY Zeynep ÇELİK SOYSAL, Başak ERDOĞMUŞ, Mehmet SOYSAL, İlknur CAVLAK, Emin İN, Mehmet Ali KARATAŞ, Oğuz Kaan TÜRE, Songül ARAT, Sevcan AKALIN, Donika LICI, Ioana COROIAN zcelik42@gmail.com Özet Şehrimizin Sembolleri (Symbols Of Our City) uluslararası eTwinning projesi kapsamında olup Arnavutluk, Romanya ve Türkiye proje ortaklığı ile gerçekleştirilen işbirliğine dayalı yenilikçi bir projedir. Küçük yaşlardan itibaren kültürel değerlerimizi daha iyi tanımak ve tanıtmak amacıyla okullarımızın bulunduğu şehirlerin kültürel birikimini öğrenmek, kültürel mirasına sahip çıkmak, onları gelecek kuşaklara aktarmak için şehirlere ait sembolleri STEM aracılığıyla 3D maket ya da farklı şekillerde tamamlayarak, şehirler ve ülkeler arasında köprü oluşturma hedeflendi. Öğrenciler tarafından hazırlanan STEM becerileri kullanılarak 3D maketler haline getirilen semboller dijital ortama aktarılarak proje facebook, youtube, instagram sayfalarında yayınlanarak gelecek kuşaklar için model olması sağlandı. Projenin ikincil amacı olarak projeye katılan tüm öğrencilere araştırma, inceleme, sanal ortamda video çekme yöntemiyle kendilerini tanıtmak, proje ile ilgili çalışmalarını web2.0 araçları kullanarak dijitalleştirme, dijital ortamda hazırlanan şehirlere ait semboller puzzle olarak oynatarak farklı öğrenme etkinlikleri yaptırılarak yenilikçi bir öğrenme modeli olması sağlandı. Bu kapsamda yenilikçi, yabancı dil eğitimine katkı sunan, yaratıcılığın geliştirildiği bir bakış açısıyla proje gerçekleştirildi. Projenin yaş grubu 9 ile 13'tür. Projenin dili İngilizce ve Türkçedir. Proje 11 ortaklık ile gerçekleştirildi. 2020 & 2021 Eğitim- Öğretim yılında Ekim ayında başladı ve Nisan ayında tamamlandı. Pandemi nedeniyle tamamı sanal ortamda gerçekleştirildi. Projenin ana hedefi olan STEM becerileri kapsamında şehirlerin sembollerinin 3D maketle tamamlanması sağlandı. Sembollerin dijital ortamda sergilenmesi başarıyla tamamlandı. Tüm ortaklar Avrupa kalite etiketi ödülü aldı. Prizelerine başvuru yapıldı. Projede ulaşılan başarı nedeniyle, daha geliştirilmiş hali bu yıl Erasmus haline getirilerek farklı bir platforma taşınarak tamamen uluslararası kapsamda daha nitelikli ve uzun soluklu yapılması planlanmaktadır. Giriş 18. yüzyılın sonlarında, Fransızca bir kelime olan "patrimoine" olarak hayatımıza girmiş olan miras, öz anlamıyla anne ve babadan kalmış olan maddelerin tanımında kullanılırken, geniş anlamda kullanımı söz konusu olduğunda, bir ulusa ait ortak değerler bütünü olarak tanımlanmaktadır (Kasım, K. 2019: 24). Kültürel miras toplumların en önemli zenginlikleridir. Toplumlar için kültürel mirası öğrenmek ve kültürel mirası korumak gerekmektedir. Ülkelerin sahip olduğu tarihi ve kültürel değerlerin simgeleştirilerek sembol haline getirilmesi, o ülkelerin tanıtımına önemli katkılar sağlamaktadır. Tarihsel kültürel miras yeni nesillerde cazibesini yitirdiği için gelecek kuşaklara kültürel mirası nasıl aktaracağımız ve aktarırken teknolojik alt yapıyı nasıl kullanacağımız sorunsalı çerçevesinde proje fikri ortaya çıktı. Toplumumuzda bireylere kültürlerine ait değerleri ve sembolleri öğretmek ve yeni nesillere aktarmak amacıyla yenilikçi teknolojilerle, kültürel değerleri harmanlayarak geleceğe taşımamızın yeni bir yolunu keşfetmeyi amaçladığımız projemizde mirası aktarmanın yöntemleri sunuldu. Covid19 salgın döneminde uzaktan eğitimin hayata geçmesiyle, ev ortamının rahatlığı ve sanal dünyanın çekiciliği karşısında, kültürel mirası yaşatmanın anlamlı hale getirmenin bir yolu olarak STEM fikri, eğlenceli 3D maketlerle geleceğe aktarmanın yolu keşfedildi. Öğrencilere dijital yeterlilik kazandırma, farklı kültürlerle etkileşime girme, kendi kültürlerine ait sembolleri öğrenebilme, kültürlere ait sembolleri dijital aktarmanın bir yolunu bulabilme, günümüz çocuklarına yaşadıkları şehirlerin kültürel mirasını öğretme, STEM becerilerini kullanarak 3D maket yapımı ile mühendislik, matematik becerilerini geliştirebilme projemizin birincil amacı olarak gerçekleştirildi. İkincil amaç olarak web2 araçları ile yeni teknolojik becerileri yaş düzeyine uygun olarak öğrenme, ülkelerin ve şehirlere ait sembolleri puzzle olarak online tamamlayabilme çalışmaları yapıldı. Proje ön ve son anketlerini çeşitli teknikler kullanarak öğrencilerin yeterlilik, farkındalık düzeylerini ortaya çıkarma fikri proje ile hayata geçirildi. Takım ve grup çalışmaları, işbirliği yapabilme ve iletişimi etkin kullanma konusunda yapılandırıcı çalışmalarla desteklendi. Ortak çalışmalarla dil gelişimi desteklendi. Proje gelecek kuşaklara tarihsel mirası öğretmek amacıyla işlevsel, yapıcı, mühendislik, matematik, teknolojinin birlikte kullanılmasıyla her yaş düzeyine uygun eğlenceli öğrenme yetkinlikleri nedeniyle önemlidir. Somut kültürel mirasın aktarımını yenilikçi öğrenme stilleriyle bütünleştirmektedir. Kuramsal Çerçeve Türk Dil Kurumu sözlüğünde kültür; tarihsel, toplumsal gelişme süreci içinde yaratılan bütün maddi ve manevi değerler ile bunları yaratmada, sonraki nesillere iletmede kullanılan, insanın doğal ve toplumsal çevresine egemenliğinin ölçüsünü gösteren araçların bütünü, hars, ekin

olarak tanımlanmaktadır.(TDK,2022). Ülkemize ait somut kültürel değerler olan çeşitli sembollerin tanıtılması, geleceğe aktarılması ise çocuklar aracılığıyla olmaktadır. Somut kültürel değerlerimiz, 1900’lü yıllardan itibaren “anıt” olarak nitelendirilen ve korunan yapıtlar, 20. yüzyıl ile “kültürel miras” olarak tanımlanmaya başlanmıştır. Aynı zamanda bu anlam değişimini takiben zamanla sınırlandırılarak yalnızca somut olarak tanımlaması yapılmıştır (Özbaş, 2012: 45). UNESCO 17. Genel Konferansı, 17 Ekim-21 Kasım 1972 tarihleri arasında Paris’te toplanmış ve 16 Kasım 1972 tarihinde UNESCO Dünya Kültürel ve Doğal Mirasının Korunmasına Dair Sözleşmeyi kabul etmiştir. Türkiye Sözleşmeye 14.04.1982 tarih ve 2658 sayılı Kanunla taraf olma kararı almış, Kanun Bakanlar Kurulu tarafından 23.05.1982 tarih ve 8/4788 sayılı Kararla onaylanmış ve 14.02.1983 tarih ve 17959 sayılı Resmî Gazete’ de yayınlanarak yürürlüğe girmiştir. Gerekli belgelerin UNESCO Genel Merkezi’ne sunulmasıyla Türkiye Sözleşmeye 16.03.1983 tarihinde resmen taraf olmuştur. 1972 Dünya Kültürel ve Doğal Mirasının Korunması Sözleşmesi’ne göre oluşturulan ve Dünya Mirası Komitesi (DMK) tarafından belirlenen Dünya Mirası Listesi’nde Dünya Miras Alanı olarak ilan edilen 1154 miras yer almaktadır. Uluslararası nitelikte dünyada birçok kültürel miras bulunmaktadır. Bu mirasın gelecekte bilinir olması büyük önem arz etmektedir. Ülkemiz birçok medeniyeti geçmişinde barındırdığı için oldukça çok somut kültürel mirasa sahiptir. Şehirlerle birlikte anılan bu somut kültürel değerler teknolojinin gelişimiyle anlamını ve önemini kaybetmektedir. Örneğin Ankara’nın sembolü olan Hitit Güneşi, Ankara Kalesi gibi şehre ait olan birçok sembol hakkında yeni neslin bilgi sahibi olmadığı görülmektedir. Başka şehirlere ait semboller de ihtiyaç duyulmadığı sürece öğrenilmemektedir. Kültürümüze ait şehirlerin sembollerinin geleceğe aktarmanın eğlenceli bir yolunun bulunarak öğrenilmesinin sağlanması, geleceğe aktarılmasına ihtiyaç duyulmaktadır. Bu ihtiyacı gerçekleştirmek adına öğrencilerde STEM becerilerinin kullanılarak şehirlere ait sembollerin geleceğe aktarılması gerekmektedir. 9-13 yaş aralığındaki öğrencilere STEM kavramı şehre ait sembollerin 3D maketler aracılığıyla öğretilmesiyle gerçekleşecektir. Bilim, teknoloji, matematik ve mühendislik bilgi ve becerilerinin bütünlüğüne odaklanan STEM, öğrencilerin yaratıcılıklarını kullanarak problem çözme becerisi kazanmalarını, disiplinler arası işbirliğine girmelerini, iletişim ve girişimcilik alanlarında etkin olmayı sağlayan bir eğitim yaklaşımıdır. (Korkmaz ve Buyruk, 2016; Karakaya ve Avcı, 2016) Günümüz koşullarında teknolojinin hızla gelişmesi teknoloji çağına yeni nesilleri hazırlamak adına sanal ortamda kültürel birikimlerimizin gelecek kuşaklara aktarılması yönünden yenilikçi öğrenme modellerini yaratıcılıkla birleştirerek proje kapsamında en iyi şekilde sunulması ihtiyacından proje fikri ortaya çıktı. Unutulmak üzere olan birçok sembolün gelecek kuşaklara aktarılması için kozmik bir yapıya sahip dünyada kültürler arası iletişimin sağlanarak, farklı kültürler için “Sembollerin” gelecek kuşaklarla tanıtılması olanağı sunuldu. Başka kültürler için şehir sembollerinin birlikte öğrenerek dijital ortamlara aktarılması yapıldı. Eğitim sürecinde proje çalışmaları müfredatla uyumlu olarak çeşitli derslerle ilişkilendirilerek disiplinler arası bir yaklaşımla tümleşik, çoğulcu bir çalışma olarak tamamlandı. Proje Hakkında Şehrimizin Sembolleri, Symbols of Our City projemiz de Türkiye’den (Ankara, Karadeniz Ereğli, Mersin, Malatya, Uşak) dokuz okul, Romanya’dan (Napoca, Cluj) bir okul, Arnavutluk’tan (Tiran) bir okul olmak üzere toplam 11 okul bulunmaktadır. Öğrencilerimize yaşadıkları şehrin kültürünü öğrenmelerini sağlamak, projede ortak olan okulların buldukları şehirlerin kültürlerini tanımlarını sağlamak, bu şehirlerin önemli sembollerini STEM aracılığıyla maket ya da faklı çalışmalarla ortaya koyarak sanal sergiyle tanıtımını yaparak gelecek kuşaklara aktarmak amacıyla çalışıldı. Çalışma süreci projeye katılacak okullar belirlendikten sonra sırayla her okulun olduğu şehir tanıtımı aylık çalışmalar halinde STEM becerileri kullanılarak 3D maketler yapıldı. Projemizde olmayan İstanbul’a ait semboller bir kültür başkenti olarak proje oylamasıyla seçilerek çalışıldı. Ayrıca takım çalışmaları ve ortak çalışmalar da gerçekleştirildi. E-güvenlik çalışmalarıyla teknolojinin doğru kullanımı yönünde çalışmalar yapıldı. Proje müfredatla uyumlu hale getirilerek derslerle ilgili kazanımlar pekiştirildi. Şehirlere ait semboller puzzle olarak tasarlanarak öğrencilere oylatıldı. Sanal sergi yapılarak proje sonlandırıldı. Proje sürecinde uygulanan etkinlikler: Ekim ayında; Proje ortaklarının kendilerini tanıtmaya çalışması, okullarını tanıtmaları, yapacakları çalışmalar için alacakları görevleri eklemeleri, öğretmen iletişim bilgilerini doldurmak, afiş, logo hazırlanması ve seçimleri çalışmaları, proje ön anket çalışmaları. (Veli, Öğrenci, Öğretmen), öğrenci tanıtımı video yöntemi vb. yöntemlerle, veli izin belgeleri alınarak hazırlandı. Ortaklar haritası yapıldı. Proje etik kuralları belirlendi. Kasım ayı çalışmaları, proje ortakları webinar görüşmesi, kullanılacak web2.0 araçlarının belirlenmesi, öğrenci tanışma webinarlarının yapılması, öğrencilerin Ankara’nın sembolleri konusunda araştırma yapmaları, Ankara’ya ait sembollerin STEM becerileri kullanılarak 3D maketler halinde yapılması ve proje sayfasında paylaşılması, online zoom öğrenci görüşmesi, takım çalışmalarının planlanması ve planlanan takımların ortak çalışmalarını gerçekleştirmeleri çalışmaları yapıldı. Her takım kendi belirlediği etkinlikleri gerçekleştirildi. Ankara’nın sembolü Anıtkabir ortak puzzle oynatıldı. Aralık ayı çalışmaları, proje ortakları webinar görüşmesi, web2.0 araçlarıyla fotoğraf birleştirilmesi, öğrenci webinarlarının yapılması, öğrencilerin Malatya’nın sembolleri konusunda araştırma

yapmaları, Malatya'ya ait sembollerin STEM becerileri kullanılarak 3D maketler halinde yapılması ve proje sayfasında paylaşılması, online zoom öğrenci görüşmesi, yeni yıl takvimi ortak çalışmaları yapıldı. İnsan hakları konusunda answergarden çalışması yapıldı. Malatya'nın sembolü ortak puzzle oynatıldı. Ocak ayı çalışmaları, proje ortakları webinar görüşmesi, web2.0 araçlarıyla fotoğraf birleştirilmesi, e-book yapımı, öğrenci webinarlarının yapılması, öğrencilerin İstanbul'un sembolleri konusunda araştırma yapmaları, İstanbul'a ait sembollerin STEM becerileri kullanılarak 3D maketler halinde yapılması ve proje sayfasında paylaşılması, İstanbul'un sembolü Boğaziçi Köprüsü ortak puzzle oynatıldı. Hikaye tamamlama ortak çalışması yapıldı. Şubat ayı çalışmaları, proje ortakları webinar görüşmesi, web2.0 araçlarıyla fotoğraf birleştirilmesi, e-book yapımı, öğrenci webinarlarının yapılması, öğrencilerin Zonguldak Ereğli ve Arnavutluk Tiran'a ait sembolleri konusunda araştırma yapmaları. Zonguldak Ereğli ve Arnavutluk Tiran sembollerin STEM becerileri kullanılarak 3D maketler halinde yapılması ve proje sayfasında paylaşılması, Zonguldak Ereğli ve Arnavutluk Tiran'a ortak puzzle oynatıldı. E-Güvenlik konulu ortak çalışma akrostiş şiir yazılması. Ortak çalışma akrostiş şiir Rap olarak söylenmesi çalışması yapıldı. Mart ayı çalışmaları, proje ortakları webinar görüşmesi, web2.0 araçlarıyla fotoğraf birleştirilmesi, e-book yapımı, öğrenci webinarlarının yapılması, öğrencilerin Mersin ve Romanya Cluj'a ait sembolleri konusunda araştırma yapmaları. Mersin ve Romanya Cluj'un sembollerin STEM becerileri kullanılarak 3D maketler halinde yapılması ve proje sayfasında paylaşılması, Mersin ve Romanya Cluj ortak puzzle oynatıldı. Nisan ayında ise projeye ait proje ortakları webinar görüşmesi, web2.0 araçlarıyla fotoğraf birleştirilmesi, e-book yapımı, öğrenci webinarlarının yapılması, öğrencilerin Uşak'a ait sembolleri konusunda araştırma yapmaları. Uşak'a ait sembollerin STEM becerileri kullanılarak 3D maketler halinde yapılması ve proje sayfasında paylaşılması, Uşak sembolü ortak puzzle oynatıldı. Çalışmaların genel bir değerlendirilmesinin yapıldığı öğretmen, veli, öğrenci anketleri yanı sıra videolu değerlendirme anketi ve proje sonu sanal sergi açılmıştır. Projeye katılan öğrenci ve öğretmenlere katılım belgesi düzenlenmiştir. Sonuçlar 1. Projenizin başında hissettiğiniz problemin çözümüne ilişkin ne tür sonuçlar elde ettiniz? Proje ile öğrenciler, yenilikçi düşünme biçimi ve dijital öğrenme yöntemlerini kullanabilme, neden-sonuç ilişkisiyle şehirlere ait sembolleri araştırma, sembolleri STEM becerileri kullanarak 3D maketlere dönüştürme ve öğrenme, takım çalışmaları ve ortak çalışmalarla arkadaşlarıyla iletişim kurma becerilerini ve ders müfredatlarıyla nasıl ilişkilendirdiklerini öğrenerek özgün içerikler oluşturuldu. Yeni web2 araçları kullanmayı öğrendiler. 2. Başta hedeflediğiniz hangi amaçlarınıza ulaştınız? Projemizde hedeflenen somut kültürel mirasın gelecek kuşaklara aktarılması yönündeki şehirlere ait sembollerin STEM becerileri kullanılarak 3D maket yapımıyla dijital platformlara dönüştürülmesi sonucunda nihai hedefimize ulaştık. İkincil planda hedeflediğimiz web2 araçları kullanımı, iletişim becerileri, dil yeterlilikleri konusunda da istenilen sonuca ulaştık. 3. Öğrencilerle ilgili edinimleriniz Projede yer alan öğretmenlerin kendi okullarında yaptıkları duyurular çerçevesinde istekli olanlardan projede çalışmak istediklerine dair yazılı izin dilekçesi alınarak projeye dahil edilmiştir. Öğrencilerin büyük çoğunluğu ilk defa katılmıştır. Aileleriyle birlikte video çekerek, STEM becerileriyle 3D maket yaparak bu konuda tecrübe kazandı. İlkokul ve ortaokul düzeyindeki öğrenciler içerik açısından zengin web2.0 araçlarını aktif kullanarak dijital öğrenme çalışmalarına katıldı. Okuldaki dersleriyle ilişkilendirerek müfredatla uyum sağlandı. Örneğin Türkçe dersinde "dinlediği/izlediği hikâye edici metinleri canlandırır." kazanımıyla, proje kapsamında dinlediği, izlediği, araştırdığı sembolleri daha nitelikli yaptı. Yine Türkçe dersinde yer alan "yazılı yönergeleri kavrar. Harita, ilan, afiş, ürün etiketi, kullanım kılavuzu gibi materyallerden faydalanılır" kazanımıyla, projeye uygun afiş, logo hazırlandılar. Hayat bilgisi dersinde yer alan "kendini farklı özellikleriyle tanıtır, fiziksel özellikleri, hoşlandıkları, yapabildikleri ve yapmak istedikleri üzerinde durulur" kazanımıyla proje kapsamında öğrenciler kendilerini çektikleri videolarla diğer arkadaşlarına tanıştırdılar. Türkçe dersi müfredatında yer alan "Şiir yazar. Büyük harfleri ve noktalama işaretlerini uygun yerlerde kullanır" kazanımından yararlanarak ortak akrostiş şiir yazma ve takım çalışmalarında yer alan şiirleri yazmışlardır. Yazdıkları şiirleri "Müzikle ilgili araştırma ve çalışmalarında bilişim teknolojilerinden yararlanır" kazanımıyla ortak çalışmamız olan e-güvenlik akrostiş şiirini öğrencilerimiz Rap tarzında söyleyerek müfredatla uyumlu bir çalışma yaptılar. Popüler zaman müziği olarak RAP şarkısına dönüştürdüler. Hayat bilgisi dersinde yer alan, "Sınıfta ve okulda yapılan etkinliklerde grupla çalışma kurallarına uyar. Grupla çalışmanın temel kuralları ve iş birliğinin gerekliliği vurgulanarak okul etkinliklerinde arkadaşlarıyla adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk ve yardımseverlik değerleri çerçevesinde konu ele alınır" kazanımıyla ilişkilendirilerek proje kapsamında yaptıkları ortak çalışmalar ve takım çalışmalarında grup kurallarına uygun davranışlar sergilemişlerdir. İşbirliği, adalet, özveri, dostluk vb. çerçevesinde çalışmışlardır. Sosyal Bilgiler dersi kapsamında, "Kendisini farklı özelliklere sahip diğer bireylerin yerine koyar. Dayanışmanın toplum hayatındaki önemini kavrayabilme" kazanımından yararlanarak "İnsan Hakları" konusunda sosyal sorumluluk olarak aswegarden çalışması yaptılar. Sosyal Bilgiler Kültür ve Miras Kazanımı Çevresindeki doğal varlıklar ile tarihi mekânları,

nesneleri ve eserleri tanıtır. Sosyal Bilgiler dersi ile proje müfredat açısından ilişkilendirilerek Şehirlere ait kültürel mirası olan sembollerini öğrendiler. Teknoloji Tasarım dersi yedinci sınıf müfredatıyla Bu ünite; öğrencilerin sanat/tasarım elemanlarını ve tasarım ilkelerini kullanarak oluşturdukları fikirlerini taslak, teknik çizim, maket vb. ile ifade edebilmesi kazanımına uygun proje kapsamında müfredatla uyumu sağlanarak, 3D maket çalışmaları yapıldı. Matematik dersi, kare ve dikdörtgenin çevre uzunlukları ile kenar uzunlukları arasındaki ilişkiyi açıklar kazanımıyla, kare ve dikdörtgenin çevre uzunlukları arasındaki ilişkiyi açıklayarak şehirlere ait sembollerin maket çalışmaları yapılmıştır. Projemiz matematik dersi kazanımına uygun olarak müfredatla ilişkilendirildi. Yapılan webinarlarla Adobe Connect, Zoom gibi platformlarla deneyim geliştirildi. Emaze, Canva, Google slaytlar, Google Formlar Pixiz, Mentimeter, Surveymonkey, jigsawplanet, answergarden, crosswordlabs, learningapps, padlet gibi web2.0 araçlarının kullanımları öğrenildi. Yapılan takım çalışmalarında dört takım oluşturuldu. Her takımında projeden üç okul yer aldı. Proje ekipleri dört farklı takım çalışması çıkardı. Bunun yanı sıra, akrostiş şiir çalışması, şehirlere ait on iki puzzle çalışması, hikaye tamamlama çalışması, rap şarkısı söyleme, yeni yıl takvimi, “İnsan Hakları” konulu kelime avı olmak üzere toplamda on yedi ortak çalışma gerçekleştirdi. Kendi kültürleri yanında uluslararası ülkelerin şehirlerine ait kültürel mirası öğrendiler. Yenilikçi, özgün, işbirliğine dayalı, demokratik bir proje gerçekleştirildi. 4. Yaygınlaştırma ile ilgili edinimleriniz. Proje kapsamında yapılan etkinlikler tamamen özgün olarak tasarlandı. Tüm proje çalışmaları genel bir toplantıyla projede yer alan okullar bünyesinde duyuruldu. Gönüllülük ve isteklilik ilkeleri çerçevesinde projeye katılan okulların hepsi takım olarak çalışmaları gerçekleştirdi. eTwinning ile ilgili değişen koşullar neticesinde bir ülkeden 10 okul şartı nedeniyle Türkiye den dokuz okulun katıldığı ayrıca Arnavutluk ve Romanya gibi ülkelerle çalışarak Avrupa genelinde tanınırlığı sağlandı. Tüm okullar kendi web sitelerinde, proje için kurulan, blog, instagram, facebook, whatsapp gibi sosyal platformlarda proje ve çalışmaları yaygınlaştırıldı. Malatya İl Milli Eğitim, Yenimahalle İlçe Milli Eğitim, Sincan İlçe Milli Eğitim Müdürlükleri düzenlediği yaygınlaştırma çalışmaları kapsamında proje tanıtıldı. Türkiye’de EBA platformu üzerinden etkinlikler okullar geneline tanıtımı yapıldı. Proje ERASMUS kapsamında başka ülkelere uygulanması için gerekli çalışmalar planlanarak yeni bir projeye çevrildi. Okullarda kültürel mirasın aktarılmasında etkin bir yöntem olarak kullanıldı. 5. Görünürlükle ilgili edinimleriniz. Proje sanal ortamda hazırlanan bir sergiyle tüm okulların erişimine açılarak yapılan çalışmalar beğeniye sunuldu. Yapılan çalışmalar sosyal platformda oldukça çok beğenildi. İl ve İlçe Milli Eğitimler bünyesinde tanıtımı yapıldı. 6. Mesleki gelişim Proje kapsamında STEM becerileri ve 3D maket tasarımı konusunda projede çalışan tüm öğretmenler deneyim sahibi olarak, farklı öğrenme stilleri geliştirdiler. Yapılan webinarlarla Adobe Connect, Zoom gibi platformlarla deneyim geliştirildi. Emaze, Canva, Google slaytlar, Google Formlar Pixiz, Mentimeter, Surveymonkey, jigsawplanet, answergarden, crosswordlabs, learningapps, padlet gibi web2.0 araçlarının kullanımları yanında yeni web2 araçlarını deneyimlediler. Yapılan çalışmaları organize etme, işbirliğini sağlama konularında yeterliliklerini artırdılar. Fotoğrafları kırpma, yollama, yayınlama, buğulama gibi alanlarda pratiklik kazandılar. İşbirlikçi çalışmalarda e-book yapmayı öğrendiler. Storyjumper, bookcreator.com uygulamalarıyla e-book yaptılar. Avrupalı ortaklara iletişim kurabilmek, görüş alışverişinde bulunabilmek ve anlama becerilerinin gelişmesi için webinarlar ortak dil İngilizce konuşulduğundan İngilizce dil becerilerinin gelişimi sağlandı. Yenilikçi, özgün çalışmalar yaptılar. Yaratıcılığı destekleyen öğrenme stillerini mesleki alanda pekiştirdiler. 7. Ödüller Proje uluslararası kalite etiketi ve ulusal kalite etiketi olarak tüm ortakları kalite etiketi ile ödüllendirildi. Proje 2021 prize ödülleri katılmaya hak kazandı ve başvurusu yapıldı. Henüz sonuçlanmadı. Öneriler Sosyal bilgiler, tarih vb. öğrenciler tarafından sıkıcı bulunan derslerde daha iyi öğrenmelerini sağlayabilmek amacıyla projemizden faydalanılabilir. Kültürel aktarımı gelecek kuşaklara farklı öğrenme yöntemlerini eğlenceli tasarımlarla buluşturarak gelecek kuşakların dikkati çekilebilir. Ana sınıfından lise öğretimine kadar birçok yaş grubunun kullanıma uygunluğu kanıtlanmıştır. Her yaş grubuna uygun çalışmalar yapılabilir. Projenin görünürlüğünü artırmak ve daha çok kişiye ve ülkeye ulaşmak adına Erasmus olarak yazılması planlanmaktadır. Kaynakça: Karakaya, F. & Avgın, S. S. (2016). Effect of demographic features to middle school students’ attitude towards FeteMM (STEM). Journal of Human Sciences, 13(3), 4188-4198. doi:10.14687/jhs.v13i3.4104. Korkmaz, Ö. & Buyruk, B. (2016). FeteMM farkındalık ölçeği (ffö): Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. Türk Fen Eğitimi Dergisi, 13(2), 61-76. Kasım, Köksal. Kültürel Miras Eğitiminin Görsel Sanatlar Dersinde Verilmesine Yönelik Öğretmen Görüşleri. Yüksek Lisans Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi, 2019. Özbaş, Banu. “İlköğretim Sosyal Bilgiler Derslerinde Kültürel Miras Eğitimi”. Ed. Mustafa Safran. Sosyal Bilgiler Öğretimi. Haz. Banu Özbaş. 745. Ankara: Pegem Akademi, 2012. <https://www.sozluk.gov.tr/2022> <https://www.unesco.org.tr/Pages/125/122/UNESCO-D%C3%BCnya-Miras%C4%B1-Listesi/2022>

Keywords: şehir, sembol, kültür, miras, 3D, STEM

Corresponding Author: ZEYNEP ÇELİK SOYSAL

ENGELLİ ÇOCUĞA SAHİP EBEVEYNLERİN KAMU YÖNETİM KADEMELERİNDEN BEKLENTİLERİ ÜZERİNE NİTEL BİR ARAŞTIRMA

TUĞBA KÖSEOĞLU, Türkiye, Konya - ALİ ERBAŞI, Türkiye, Konya

Bu araştırmanın amacı engelli çocuğa sahip ebeveynlerin kamu kurum ve kuruluşlarının yönetim kademelerinden beklentilerinin belirlenmesidir. Bu amaca yönelik olarak nitel veri toplama tekniklerinden yarı yapılandırılmış mülakat tekniği kullanılmıştır. Araştırmanın örneklemini Konya/Selçuklu ilçesinde bulunan İMKB Özel Eğitim ve Uygulama Okulu'nda eğitim gören 15 engelli ebeveyni ve Konya/Selçuklu ilçesinde bulunan Selçuklu Belediyesi Hoşgörü Anaokulunda kaynaştırma öğrencisi olarak eğitim gören 10 engelli ebeveyni olmak üzere araştırmaya katılmak isteyen 25 ebeveyn oluşturmaktadır. Yüz yüze görüşme yöntemiyle elde edilen veriler betimsel analiz ve içerik analizi yöntemleri aracılığıyla incelenmiş ve engelli ebeveynlerinin kamu kurum ve kuruluşlarından beklentileri sosyal yardımlar, sağlık, eğitim, sosyal güvenlik, erişilebilirlik hizmetleri başlıklarında değerlendirilmiştir. Araştırmanın temel bulguları arasında engelli ebeveynlerinin engelli bireylere yapılan parasal yardımların artırılması, sağlık kuruluşlarında çalışan personellerin engelli bireylerle ilgili farkındalık ve ilgi seviyesinin artırılması, engelli bireylere yönelik ulaşım hizmetlerinin geliştirilmesi ve engelli ebeveynlerinin kamu kurum ve kuruluşlarında istihdam edilmesi beklentisi içinde oldukları tespit edilmiştir. Araştırmadan elde edilen sonuçların, engellilere yönelik politikaların belirlenmesinde kamu kurum ve kuruluşlarının yönetim kademelerine katkı sağlaması umulmaktadır.

Keywords: Engelli, ebeveyn, yönetim, beklenti

Corresponding Author: TUĞBA KÖSEOĞLU

SCIENCE LAB IS EVERYWHERE WITH EXPERIMENT VIDEOS

ELANUR DEMİRÇİ, Türkiye, İstanbul - GÜLBİN ÖZKAN, Türkiye, İstanbul

This study was carried out within the scope of TÜBİTAK 2209-A University Students Research Projects. The purpose of this research project is to create an experiment videos platform in order to increase the motivation of students studying in schools without laboratory facilities for science experiments and science lessons. This study was carried out with a case study, one of the qualitative research designs. The data of the study were collected with an open-ended questionnaire consisting of eight questions developed by the researchers. The participants in the study consisted of 30 seventh grade students studying at Cumhuriyet Secondary School in Arnavutköy, İstanbul in the 2021-2022 academic year. The students in the school where the implementation is carried out are individuals who have never met the laboratory before. Before the researchers started the implementation, experiment videos were prepared for the students at their level. Experimental activities prepared for this school were videotaped, and the videos were shared on a YouTube channel prepared by the project coordinator. These videos were shown to the students at the school. Then, an open-ended question form prepared for the students was applied to learn the students' views on the science lesson. The data obtained from the study were analyzed by content analysis. In the second stage of the project, these students were asked to make videos about the implementations of science in daily life. The videos taken by the students were also put on the same YouTube channel with the written permission of the parents. It is known how much it is desired for students in the secondary school age group to take part in a technological platform. These desires are aimed to be a motivation for science and it is thought that their interest in science has increased. If there are students who do not make positive judgments about the science lesson, their motivation towards this lesson has been increased. Thanks to this project, technology was used in the name of science. Considering the findings of the study, it was seen that very few of the students had the opportunity to experiment before, they wanted to experiment on various subjects, and they were curious about the daily use of science lesson.

Keywords: Experiment, Science Motivation, Technology, YouTube, Laboratory

Corresponding Author: ELANUR DEMİRÇİ

VIRTUAL BOOK CLUB

NURDAN YILMAM, Türkiye, Konya - DÖNDÜ ÇİĞDEM, Türkiye, Sivas - AYL A ÇAKIR, Türkiye, Sivas
AYLA DUMAN, Türkiye, Aydın - KÜBRA ÇELEBİ, Türkiye, İstanbul - ŞEYMA ÇEÇEN, Türkiye, Ankara
SÜMEYYE BENLİ, Türkiye, Ankara - NECMİYE ASLI ŞAHİN, Türkiye, Erzurum
OLCAY HOZATLIOĞLU, Türkiye, Gaziantep - JELICA ŠEPAROVİĆ, Hırvatistan, Blato
GIANINA BUTESCU, Romanya, Dorohoi - ILEANA BORS, Romanya, Oradea

“Kitapsız bir dünya nefes alamayan bir insan gibidir.” sözü rehber alınarak pandemide zamanımızı verimli değerlendirmek amacıyla çevrimiçi kitap okuma projesi tasarlanmıştır. Çeşitli etkinliklerle öğrencilerimize kitap okuma alışkanlığı kazandırmak, Web2.0. araçlarını kullanarak yabancı dil gelişimini sağlamak hedeflenmiştir. Projede hedeflenen amaca ulaşılması, öğrencilerimizin 21.yy becerilerini kazanmaları açısından önemli görülmektedir. Projeye aynı zamanda İngilizce dersi kazanımlarından planlar & tahminler yapma, hoşlandıkları & hoşlanmadıkları şeyleri ifade etme, çevreyi tanımlama, fikir alışverişinde bulunma, İngilizce yazma ve konuşma becerilerini geliştirme; Bilişim Teknolojileri kazanımlarından Web2.0 araçlarını kullanma, tasarım becerileri geliştirme; Matematik kazanımlarından anket sonuçları & grafikleri analiz etme; Coğrafya kazanımlarından şehirleri haritaları tanıma; Türk Dili ve Edebiyatı kazanımlarından şiir, kısa hikaye, masal, roman yazma ve okuma kazanımlarının öğretimi sağlanmıştır. Proje; Türkiye, Hırvatistan, Romanya olmak üzere üç ülkede; Sivas, Konya, İstanbul, Erzurum, Aydın, Gaziantep, Ankara, Dorohoi, Oradea, Blato olmak üzere 10 şehirde lise düzeyindeki 79 öğrenci ile uygulanmıştır. Şubatta başlatılmış haziranda sonlandırılmıştır. Proje dili; Türkçe & İngilizcedir. Projede öğrencilerimiz Twinspace portalında yapılan tartışmalar & anketlerle etkinliklerin planlanmasında aktif rol oynamışlardır. Her ay çevrimiçi kitap okuma saatiyle birlikte eğlenceli etkinlikler düzenlenmiş, yarışmalar yapılmış, kitap & masal seslendirilmiş, masalın sonu tamamlanmış, her okul tarafından bir kitap ve bir yazar tanıtılmıştır. Öğrencilerimizin kişisel gelişimleri için diksiyon, medya okuryazarlığı, e-güvenlik seminerleri ve engelli haftası boyunca farkındalık oluşturmak için söyleşiler düzenlenmiştir. Öğrencilerimiz bireysel olarak afiş, logo, kitap ayrıacı ve kitap kapağı tasarlamış, hikaye & blog yazmış, kendi mini kütüphanelerini oluşturmuşlardır. İşbirlikçi akrostiş şiirler yazılmış ve kitap karakterleri canlandırılmıştır. Öğrencilerimiz nihai ürünümüz olan roman, ortak şiirler, karikatürlü kitap tanıtımı, uluslararası takım çalışmalarında grup çalışması yapmışlardır. Projede öğrencilerimiz yaratıcılıklarını, dijital, araştırma, ekip çalışması ve bireysel çalışma becerilerini geliştirerek eğlenmişlerdir. Tartışma bölümlerinde, anketlerde kendilerini ifade etmeyi, başkalarının fikirlerine saygı duymayı, farklı bir bakış açısı kazanmayı öğrenmişlerdir. Görevlerin eşit dağılımı, etkinliklerde iyi işbirliği için projenin başında öğretmen & öğrenci toplantıları yapılmış, her ay sonunda çevrimiçi öğretmen toplantılarıyla proje adım adım takip edilmiş, öğrenciler bilgilendirilmiştir. Etkinliklerde teknolojiyi aktif olarak kullanan öğrencilerimiz yaratıcı ve tasarım becerilerini geliştirmişlerdir. Proje süresince Voki, Bitmoji, Google Dökümanlar, Pubhtml5, Adobe Connect, Twinspace, ZOOM, Google Forms, Surveymonkey, Padlet, Zumpad, Renderforest, Jamboard, Musiclab, Linoit, Pinup, Dotstorming, Keamk, Wheelofnames, Storyjumper, Wordart, Autorap, Flipsnack, Canva, Kahoot, Jigsaw Planet, Mentimeter, Chatterpix, Emaze , Notely, Mosaicallı adlı Web2.0. araçları kullanılmıştır. Projemiz sayesinde öğrencilerimiz; etkili iletişim, eleştirel düşünme, İngilizce & Türkçeyi doğru ve etkili kullanma, işbirliği içinde çalışma, hayal gücü ve yaratıcı düşünmeyi geliştirme, girişimcilik, araştırma ve sorgulama becerilerini geliştirmişlerdir. Öğretmenlerimiz proje tabanlı öğrenmenin öğrenciler üzerindeki olumlu etkisini analiz edebilmiş, teknolojik araçları kullanarak dil becerilerini, iletişim becerilerini geliştirerek mesleki gelişimlerini ilerletmişlerdir. Projemizin değerlendirilmesi için proje başında ve sonunda anketler yapılmış, sonuçlar raporlaştırılmıştır. Öğretmenler Jamboard aracılığıyla etkinliklere yönelik görüşlerini dile getirmişlerdir. Proje ortasında Mentimeter ile öğrenciler değerlendirilmiştir. Proje sonunda çevrimiçi toplantı yapılmış, öğrenciler proje hakkında görüşlerini bildirmişlerdir. Oluşturulan düşünce Padlet’i üzerine tüm paydaşlar proje ile ilgili düşüncelerini yazmışlardır. Bu değerlendirme sonucunda projemizin hedeflerine ulaştığı görülmüştür. Proje faaliyetlerimiz facebook, instagram, twitter, blog ve okul web sitelerinde düzenli olarak paylaşılmış, yerel basında yayınlanmış, daha fazla kişiye ulaşılmıştır. E-twinning Günündeki Kardeş Proje etkinliğimizde diğer öğretmenlere projemiz tanıtılmıştır. Sanal sergimiz ve romanımız okul gruplarında paylaşılmıştır.

Keywords: yabancı dil gelişimi, Web 2.0. araçları, kitap okuma alışkanlığı, okuma-yazma becerisi, 21.yy becerileri
Corresponding Author: NURDAN YILMAM

SAĞLIKÇILARA NEFES VER

AYŞE AYDIN, Türkiye, Antalya - FUNDA ÇIRAY ÖZKARA, Türkiye, Eskişehir
DİLEK DEMİRCİ, Türkiye, Muğla - AYŞE ÖZDAMAR, Türkiye, Bilecik
ELİF TORUN, Türkiye, ANTALYA - EBRU YALLIKURT İĞİT, Türkiye, Kocaeli
BANU ZORLU, Türkiye, Çankırı - ERGÜL YAĞCI, Türkiye, İzmit

Ulusal bir eTwinning projesi olan Sağlıkçılara Nefes Ver adlı proje ile öğrencilere doğa sevgisini kazandırmak ve öğrencilerde geri kazanım bilinci oluşturmak, aynı zamanda Covid-19 salgını sürecinde yoğun çalışan sağlık çalışanlarına teşekkürlerimizi sunmak amaçlanmıştır. Proje Antalya, Balıkesir, Bilecik, Eskişehir, Kocaeli, Muğla, Çankırı gibi yedi farklı ilden on ortaokulun ve bu okullarda öğrenim gören 119 öğrencinin katılımı ile 2021 Şubat ayında başlayıp Haziran ayında sona ermiştir. Proje kapsamında öğrenciler bulunduğu bölgedeki bitkileri araştırmış ve yaşadıkları çevredeki endemik bitki türleri hakkında bilgi sahibi olmuşlardır. Uzaktan eğitim sürecinde gerçekleştirilen proje çalışmaları ile öğrencilerin doğa zekasının artırılması, yaratıcı düşünme becerileri gibi 21. yüzyıl becerilerini geliştirmeye yönelik araştırma süreci ile çalışmalar gerçekleştirilmiş; avatar, afiş-logo tasarımı, ortak ürün sesli tiyatro, işbirlikli ürünler, yapraklarla proje isminin yazımı, e-dergi gibi faaliyetlerde bulunulmuştur. Öğrenciler atık kağıtlarla oluşturdukları tohum bombalarını farklı okullara göndermiş, geri kazanım yolu ile tasarladıkları saksılara tohumları dikerek sorumluluk bilinci kazanmışlardır. Ayrıca öğrenciler proje süresince bir bitkinin gelişim sürecini gözlemlemişler, yetiştirdikleri bitkileri tasarladıkları saksılarla sağlık çalışanlarına hediye etmişlerdir. Projenin bu anlamlı çıktısı ve projenin ön test-son test değerlendirme süreci ile veli görüşlerinden elde edilen veriler öğrencilerde toplumsal duyarlılık bilincinin geliştiğini, öğrencilerin sağlık çalışanları ile empati yaptıklarını ve bir bitkinin bakımının kolay olmadığını öğrendiklerini göstermiştir. Öğrencilerin sağlıkçılar için yetiştirdikleri bitkileri hediye etmeleri toplumsal dayanışmayı da sağlamıştır. Proje okullarının yetiştirdikleri bitkileri sağlık çalışanlarına hediye ettikleri haberler Türkiye'nin dört bir tarafındaki gazeteleri kapsayan ulusal basında yer almış ve ses getirmiştir.

Keywords: Tohum bombaları, Endemik bitkiler, Sağlık Çalışanları, Doğa

Corresponding Author: AYŞE AYDIN

ŞEHİRİMİZİN SEMBOLLERİ, SYMBOLS OF OUR CITY

ZEYNEP ÇELİK SOYSAL, Türkiye, Ankara

Özet Şehrimizin Sembolleri (Symbols Of Our City) uluslararası eTwinning projesi kapsamında olup Arnavutluk, Romanya ve Türkiye proje ortaklığı ile gerçekleştirilen işbirliğine dayalı yenilikçi bir projedir. Küçük yaşlardan itibaren kültürel değerlerimizi daha iyi tanımak ve tanıtmak amacıyla okullarımızın bulunduğu şehirlerin kültürel birikimini öğrenmek, kültürel mirasına sahip çıkmak, onları gelecek kuşaklara aktarmak için şehirlere ait sembolleri STEM aracılığıyla 3D maket ya da farklı şekillerde tamamlayarak, şehirler ve ülkeler arasında köprü oluşturma hedeflendi. Öğrenciler tarafından hazırlanan STEM becerileri kullanılarak 3D maketler haline getirilen semboller dijital ortama aktarılarak proje facebook, youtube, instagram sayfalarında yayınlanarak gelecek kuşaklar için model olması sağlandı. Projenin ikincil amacı olarak projeye katılan tüm öğrencilere araştırma, inceleme, sanal ortamda video çekme yöntemiyle kendilerini tanıtmak, proje ile ilgili çalışmalarını web2.0 araçları kullanarak dijitalleştirme, dijital ortamda hazırlanan şehirlere ait semboller puzzle olarak oynatılarak farklı öğrenme etkinlikleri yaptırılarak yenilikçi bir öğrenme modeli olması sağlandı. Bu kapsamda yenilikçi, yabancı dil eğitimine katkı sunan, yaratıcılığın geliştirildiği bir bakış açısıyla proje gerçekleştirildi. Projenin yaş grubu 9 ile 13'tür. Projenin dili İngilizce ve Türkçedir. Proje 11 ortaklık ile gerçekleştirildi. 2020 & 2021 Eğitim- Öğretim yılında Ekim ayında başladı ve Nisan ayında tamamlandı. Pandemi nedeniyle tamamı sanal ortamda gerçekleştirildi. Projenin ana hedefi olan STEM becerileri kapsamında şehirlerin sembollerinin 3D maketle tamamlanması sağlandı. Sembollerin dijital ortamda sergilenmesi başarıyla tamamlandı. Tüm ortaklar Avrupa kalite etiketi ödülü aldı. Prizelere başvuru yapıldı. Projede ulaşılan başarı nedeniyle, daha geliştirilmiş hali bu yıl Erasmus haline getirilerek farklı bir platforma taşınarak tamamen uluslararası kapsamda daha nitelikli ve uzun soluklu yapılması planlanmaktadır.

Keywords: şehir, sembol, proje, kültür, miras, etwinning

Corresponding Author: ZEYNEP ÇELİK SOYSAL

İYİLİKÇE

İLKNUR AKKUŞ, Türkiye, Adana - ŞÜHEDA EREN, Türkiye, Adana

Dünya genelinde birçok ülkeyi etkileyen korona virüs salgını yaşantımızda değişimlere ve dönüşümlere neden olmuştur. Türkiye’de ilk defa 11 Mart 2020 tarihinde görülen korona virüs vakası hemen her alanda önemli kararlar alınarak hızlıca uygulamaya geçilmesine sebep olmuştur. Sağlık kurulu kararı ve Milli Eğitim Bakanlığının açıklamaları ile alınan tedbirlerden biri de 16 Mart tarihi ile yüz yüze eğitime ara verilmesidir. Eğitim Bilişim Ağı (EBA) üzerinden öğrenciler uzaktan eğitim ile eğitim öğretim sürecine devam etmektedirler. Biz bu projede uzaktan eğitimde iyilik değerini öğrencilerin içselleştirmesi için neler yapabiliriz amacı ile yola çıktık. Değişen ve gelişen dünyada öz benliğini kaybetmeden değişime ve gelişmelere ayak uyduran bireyler yetiştirmek zordur. Bir yanda, dünyada her an bulunan yeni teknolojik buluşlar ve bu buluşların toplum tarafından kullanılmasıyla toplumun yapısındaki sosyolojik ve kültürel değişiklikler, diğer yanda ise devletin sağlamlığı açısından gerekli olan milli birlik ve beraberlik duygusunu genç nesillere aşılama sorumluluğu bulunmaktadır. Bu sorumluluk değerlerin genç nesillere aktarılması ile yerine getirilebilir (Elbir & Bağcı, 2013). İnsan davranışları dolaylı veya doğrudan değerler tarafından yönlendirilmektedir (Dilmaç, 2002). Bu yüzden bireylerin içinde yaşadıkları topluma etkin bir katılım sağlamaları ve dengeli bir kişilik geliştirebilmelerinde değer öğretimi büyük önem taşımaktadır. İyilik değeri kazandırılırken değerlerin öğrencide kalıcı etki oluşturması sağlanmalıdır. Çünkü farklı mekânlarda, değişik zamanlarda kalıcılığı sağlanmayan, tek bir davranışlık değer hükmüne geçen bir değer içselleştirildiği tartışılır. Değerler eğitimi yaklaşımlarından olan değer açıklamasında da en son amacın kazanılan değerlerin tekrar edilerek sürekli uygulanması (GÜNGÖR,1993) olduğu dikkate alınırsa değer eğitiminin uzun süreli ve sürekli olmasının gerekliliği ortaya çıkmaktadır. Bu sürece iyilik değeri açısından baktığımızda ise öncelikle toplumun hedefleri arasında iyilik değerinin yaygınlaştırılmasının yerleştirilmesi gerekmektedir. Bu çalışma iyilik yapmak ve yapılan iyiliği fark etmek fikri üzerine kurulu bir çalışmadır. İnsan, yeryüzündeki akıl ve irade sahibi tek canlıdır ve bununla alabildiğince övünür. Dünyayı ayakta tutmak, hayata geliş amacını kavramak, özgüvenini arttırmak, mutlu olmak ve mutlu etmek için aklını ve kalbini kullanarak iyilik yapmalı, iradesini İyilik Günlükleri Tutma” etkinliğinin öğrencilere iyilik değerini kazandırmasındaki etkisini belirlemek için bir çalışma yapmaya karar verdik. “ İyilik Günlükleri Tutma” etkinliği ile öğrencilerin iyilik düşüncesine bakış açılarını ortaya çıkarmayı planladık. Bu çalışmamızı yaparken 159 özel yetenekli beşinci sınıf öğrencisinin ailelerinden izin alınarak çalışmaya katılımları sağlandı. Öğrenciler İyilik değeri ile ilgili ilgili 2 hafta 4 ders saati süren etkinliklerine dahil oldular. Öğrencilerin mevcut ders saatlerini aksatmayacak biçimde belirlenen saatte etkinlikler yapılmıştır.Uygulama sonunda “ İyilik Günlükleri Tutma” etkinliğine katılan öğrencilerin etkinliğe yönelik görüşlerini belirlemek amacıyla anket form ve görüşme formu aracılığı ile veriler elde edildi. “ İyilik Günlükleri Tutma” etkinliği sonunda anket form ve görüşmelerin analizi ile öğrencilerin “ İyilik Günlükleri Tutma” etkinliğindeki görüşleri analiz edildiğinde öğrencilerin büyük çoğunluğunun bu etkinliği faydalı buldukları tespit edilmiştir. Etkinlik öğrencilerde iyilik yapma isteği oluşturmuş ve iyilik sayısında artış meydana getirmiştir. Öğrencilerin iyilik kavramına yönelik algılamalarında farklılıklar olduğu ancak “ İyilik Günlükleri Tutma” etkinliği ile iyilik kavramına ilişkin bakış açılarında olumlu değişiklikler gerçekleştiği de tespit edilmiştir. Bununla birlikte öğrencilerde iyilik değeriyle ilgili ön bilgileri olduğu da ortaya çıkmıştır. Ayrıca öğrencilerin “ İyilik Günlükleri Tutma” ile çevrelerinde var olan ancak dikkat etmedikleri iyilikleri de fark etmeye başladıkları anlaşılmaktadır. “Günlükleri Tutma” etkinliğinin yaygınlaştırılabilir

Keywords: İYİLİK,GÜNLÜK,DEĞERLER,UZAKTAN EĞİTİM, OKUL

Corresponding Author: İLKNUR AKKUŞ

HERKES İÇİN WEB 2.0

MUSTAFA KARADUMAN, Türkiye, Aksaray

“Herkes İçin WEB 2.0” projesi, 5 Şubat 2021 tarihinde başlamış bir eTwinning projesidir. Çalışmanın amacı, özel eğitim ve kaynaştırma öğrencilerine de diğer akranları ile birlikte, kendi seviyelerinde WEB 2.0 araçlarını öğretmektir. Böylece hem diğer akranları ile fırsat eşitliği sağlanmış olacak, hem de teknolojiden azami seviyede yararlanmış olunacaktır. Bilindiği üzere genel olarak projelerde ve eTwinning projelerinde sınıfın en başarılı ve parlak öğrencilerine görev verilmektedir. Bu durum ise özel eğitim öğrencilerini zaten çarkın dışına atarken, kaynaştırma öğrencileri projenin dışında kalmaktadır. Biz bu proje ile bu durumu tam tersine çevirdik. Projemize özellikle özel eğitim öğrencilerini ve sınıfında kaynaştırma öğrencileri olan öğretmenleri davet ettik. Böylece hem özel eğitim ve kaynaştırma sınıfı öğretmenleri, hem öğretmenleri, hem de sınıftaki diğer öğrenciler aynı WEB 2.0 araçlarını kendi seviyelerine uygun olarak öğrenmiş olacaklardır. Ayrıca uzaktan eğitim süreci de göz önüne alınarak öğrenci velilerine de WEB 2.0 araçları ile ilgili bilgi verilmiş, onların da konuya hakim olması sağlanmıştır. Velilere medya okur yazarlığı ve dezenformasyon konularında da bilgi verilecek ve medyayı hem kendilerinin, hem de çocuklarının doğru kullanması için öncülük edilecektir. İlk olarak proje ortakları ile toplantı yaparak kullanacağımız WEB 2.0 araçları belirlenmiştir. Bu araçların hem özel eğitim, hem kaynaştırma, hem de normal öğrencilerin seviyesine göre uyarlanabilecek araçlar olmasına özen gösterilmiştir. Daha sonra öğrencilere gösterip yaptırma tekniği ile WEB 2.0 araçlarını nasıl kullanacakları öğretilmiştir. Yaşları da küçük olduğu için oyunlarla eğlenerek öğrenecekleri ortamlar sağlanmıştır. Böylece, hem yaparak yaşayarak öğrenmişler, hem de bilgileri kalıcı olmuştur. Velilere de uzaktan toplantı yapılarak, sunum yoluyla WEB 2.0 araçları ve sosyal medyanın evde kullanımı anlatılmıştır. Öğrencilere proje temelli eğitim ortamları sağlanarak, öğrendiklerini yeni durumlara transfer etmeleri ve kullandıkları araçların bazı özelliklerini kendilerinin keşfetmelerine rehberlik edilmiştir.

Keywords: WEB 2.0, Özel Eğitim

Corresponding Author: MUSTAFA KARADUMAN

BİLİM FUARI İLE BİLİMİ SEVDİRELİM

NURAY İNCİ, Türkiye, Elazığ

4006-TÜBİTAK Bilim Fuarları Destekleme Programı ile 5-12. sınıf ilk ve ortaöğretim öğrencilerinin bilimsel çalışmalar gerçekleştirme konusunda teşvik edilerek, üzerlerindeki yarışma baskısının ortadan kaldırılarak takım çalışması içerisinde proje hazırlama konusunda yeni ortam ve olanakların sağlanması amaçlanmaktadır. Bu çalışmada bilim fuarı ile öğrencilere bilimi sevdirmeye gayesi güdülmüştür. Bu doğrultuda 2017/2018 eğitim ve öğretim yılında Elazığ Şehit Eyyüp Oğuz Anadolu İmam Hatip Lisesi Fen ve Sosyal Bilimler Proje Okulunda 12 araştırma, 6 araştırma, geliştirme (tasarım vb), 2 bilgi araştırma projesi olmak üzere toplam 20 adet proje çalışması öğrencilerin ve danışman öğretmenlerin de katılımı ile gerçekleştirilmiş ve sunumları yapılmıştır. Gerçekleştirilen projelerden üçü Biyoloji, dokuzu Kimya, biri Edebiyat, biri Uzay/Havacılık Bilimleri, biri Coğrafya, biri Deniz Bilimleri, ikisi Teknoloji, biri Matematik, biri de diğer (Müzik) alanlarında gerçekleştirilmiştir. Bilimsel araştırma yöntem ve tekniklerinin, raporlamanın ve sunum becerilerinin öğrencilere kazandırılması sağlanmıştır. Malzeme tedarikinde TÜBİTAK'ın proje yürütücüsü hesabına yatırdığı 5000TL kullanılmıştır. Bilim Fuarına öğrenciler, aileleri, Elazığ Milli Eğitim Müdürlüğü ve TÜBİTAK'ta görevli personeller ve halkımızdan bilime ilgi duyan birçok kişi katılmıştır. Merakla, azimle, araştırarak ve kararlılıkla atılan adımlarla öğrencilerin merak ettikleri birçok soruya yanıtlar aranmış ve çözüme ulaştıklarında da mutlu oldukları görülmüştür. Proje çıktıları, raporları TÜBİTAK Bilim fuarları sonuç sayfasına yüklenmiş ve katılımcılara belgeleri verilmiştir. Ayrıca düzenlenen fuar görüntülerinin paylaşıldığı 33 web adresi tespit edilmiştir.

Keywords: TÜBİTAK Bilim fuarı, 4006, bilim, öğrenciler

Corresponding Author: NURAY İNCİ

TEACCH EĞİTİMİ

AHMET KURNAZ, Türkiye, Konya - YUNUS ÜSTÜN, Türkiye, Konya

Otizm tanılı bireylerin eğitiminde kullanılan yöntemlerin uzmanlar tarafından tam anlamıyla öğrenilmesi ve metotların uygulanabilirliğinin artırılması üzere projeye katılım sağlanmıştır. Projeden elde edilen bilgiler doğrultusunda Otizm tanılı bireylerin eğitimi bilimsel bir zemine oturtularak eğitim süreci kalitesinin geliştirilmesi hedeflenmiştir. Proje Otizm eğitiminde kullanılmakta olan dört farklı metoda dayanmaktadır. Günümüzde dünya üzerinde kullanılmakta olan TEACCH, ABA, ODD, PECS yöntemlerinin temel anlayışını, uygulama biçimini içermektedir. Belirtilen yöntemler Otizm tanısı bulunan bireylerin eğitim aldığı özel alt sınıflarda, uygulama okullarında bireysel çalışmanın sürdürüldüğü eğitsel ortamlarda kullanılmaktadır. TEACCH eğitiminde ortam yapılandırılması gerekmektedir. Bireylerin eğitimden maksimum verimi alabilmesi için ortam düzenlenmelidir. Proje sonunda elde edilen bilgiler doğrultusunda görev yaptığım okulda, sınıfta gerekli düzenlemeler yapılarak TEACCH yöntemine uygun bir altyapı oluşturulmuştur. Akıllı tahta, etkinlik kutuları, zaman çizelgeleri ve kazanımların içeriğine uygun, özgün materyaller kullanılmıştır. Çalışmalar içerisinde öğrencilerin yönetime adaptasyonu, yeni bir öğrenme ortamına oryantasyonu sağlandı. Sonuçlar; Proje, çalışmaların bilimsel dayanaklarla işleme ile öğretim sürecinde daha verimli bir çalışma ortamı yakalanmasını sağladı. Eğitim süreci; gözlem kayıtları, ölçüt bağımlı ölçü araçları, tutum ölçekleri ile eğitim öncesi, sonrası sürekli olarak kayda alınmıştır. Değerlendirme sürecinde TEACCH metodu kullanımının öğrencilerin bir beceriyi öğrenmesini kolaylaştırdığını, öğrenilenlerin günlük yaşama entegrasyonunu daha kısa bir sürede sağladığını göstermektedir. Aynı zamanda okul ve sınıf kurallarını öğrenerek kazandıklarını göstermektedir. Öğrencilerin birbirleri ile kurdukları iletişimin nicel ve nitel anlamda gelişim gösterdiğini ifade etmektedir. TEACCH eğitiminin temel felsefesi bireyin bir etkinliğe başlaması, sürdürmesi ve sonlandırmasına dayalıdır. Bu süreç içerisinde öğrencinin öğretmene olan bağımlılığının giderek azalması hedeflenir. TEACCH yöntemi ile öğretmen bir öğrenci ile bireysel çalışmalar yaparken diğer öğrencinin bu kutu etkinliklerini sürdürmesi beklenmektedir. Sınıf içerisinde istenmeyen davranışların önüne geçmek, bireyin bağımsız biçimde çalışmasını desteklemek, yaptığı çalışmalar ile yeni beceriler öğrenmesini sağlamak hedeflenmiştir. Tutulan kayıtlar ile öğrencilerin hedefleri gerçekleştirdiği ve öğrenmeyi öğrenme becerilerini geliştirdiği, zamanı etkili kullanma becerisi kazandığı, toplumsal uyum becerilerinde gelişim gösterdiği, yaratıcı düşünme becerilerinde gelişim sağladığı, bağımsız yaşam becerilerinde belirlenen kazanımlara ulaştığı saptanmıştır. Yaygınlaştırma çalışmaları ilk olarak Konya Mevlana Öğretmenevi'nde gerçekleştirilmiş ve TEACCH, ABA, ODD, PECS yöntemi üzerinde eğitim alan öğretmenler bilgi alışverişinde bulunmuştur. Sonrasında projede yer alan her bir öğretmen görev yaptığı okulda bu bilgileri diğer öğretmenler ile paylaşarak yaygınlaştırma faaliyetlerini sürdürmüştür. Bu süreçte sosyal medya kanalları üzerinden çalışmalara ara verilmeden devam edilmiş ve uzaktan görüşmeler ile çalışmaların daha geniş kitlelere ulaştırılması sağlanmıştır. Son olarak Konya Dedeman Otel'de gerçekleştirilen toplantıda proje sonlandırılmış ve öğretmenler sınıflarında aldıkları eğitimi uygulamayı sürdürmüştür. Nasrettin Hoca Özel Eğitim Uygulama Okulu'nda 4/B sınıfında halen TEACCH temelli öğretim yöntemi gözetilerek çalışmalar sürdürülmektedir. Okul içerisinde diğer öğretmenlerin bu konuda bilgilendirilmesi süreci devam ederken gerekli yardımlar sağlanmaktadır. Proje sonrasında öğretmenler yukarıda belirtilen dört farklı eğitim metodu ile çalışmalarını sürdürerek mesleki gelişim sağladı. Yapılan çalışma Ulusal Kalite Etiketi Ödülü aldı. Öneriler; Eğitimde bilimsel dayanakların gözetilerek öğretim sürecinin şekillendirilmesi eğitimden alınan verimi artırmaktadır. Buna dayalı olarak öğretmenlerin kullandıkları yöntemler üzerinde kendilerini geliştirmeleri gerekmektedir. Sınıf ortamlarının, kullanılacak olan yönetime uygun bir altyapıda oluşturulması gerekmektedir. Her bir yöntemin gerekli kıldığı materyallerin ve diğer fiziki yapılandırmaların sağlanması yönetime entegre olunabilmesi için uygun olacaktır.

Keywords: ÖZELEĞİTİM, OTİZM, METOT, OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU, KANITA DAYALI UYGULAMALAR

Corresponding Author: YUNUS ÜSTÜN

USING POETRY AS AN AUDIOUS ART IN LEARNING FOREIGN LANGUAGES

BÜŞRA KAVAN ALKAN, Türkiye, Kocaeli

In this project, which includes the use of poetry in teaching English as a foreign language, it is aimed to raise awareness among secondary school students about learning vocabulary with poetry. It has been observed that the use of poetry as a tool in foreign language learning enables students to learn words more permanently by catching the rhythm of the target language.(Saka Ö.F.,2014). Poetry reinforces vocabulary learning and develops students' creative writing skills. Poetry is important in terms of seven intelligence types such as linguistic intelligence, mathematical/logical intelligence, visual/spatial intelligence, bodily/movement intelligence, musical intelligence, which Gardner includes in his Theory of Multiple Intelligences. The use of poetry appeals to different types of intelligence in terms of rhythm, language element and measure. Poetry types such as haiku poetry, picture poetry, rhymed poetry, acrostic poetry are the main types of poetry used in vocabulary learning in English classes. 24 secondary school students participated in the project, which examines the use of poetry in vocabulary teaching and the effect of poetry in order to make learning English vocabulary fun and memorable. The opinions of the participants on the use of poetry in English vocabulary teaching were obtained through semi-structured interview form questions. As a result of the interview, it was found that 70% of the students had never read poetry in a foreign language before. However, 54.2% of the students found it positive to use poetry as a tool in foreign language learning. 83% of them stated that poetry would be beneficial in vocabulary learning. Participating students found the use of poetry in English lessons positive. In addition, within the scope of the project, the participants were practiced to write poems in different types of poetry such as haiku poetry, acrostic poetry, and rhymed poetry. Pre-test and post-test were given to the participating students about the words covering the themes of poetry. After the practice of teaching vocabulary with poetry, there was a positive significant difference in the post-test results of the participants. As a result, with this study, which examined the use of poetry, one of the auditory arts, in foreign language vocabulary learning among secondary school students learning English as a foreign language, students were provided with knowledge and awareness that different disciplines such as literature can be used in foreign language vocabulary learning.

Keywords: poetry, foreign language learning, collaboration, creativity,english language teaching

Corresponding Author: BÜŞRA KAVAN ALKAN

BEN TEMİZİM OKULUM TEMİZ GÜLÜMSE

AYŞE SARI, Türkiye, Konya - FERDA KANAT, Türkiye, Konya

Milli Eğitim Bakanlığı Okul Öncesi Eğitim İlkeleri okul öncesi eğitim çocuğun motor, sosyal ve duygusal, dil ve bilişsel gelişimini desteklemeli, çocukların gereksinimlerini karşılamak için uygun öğrenme ortamları hazırlanmalı, etkinlikler planlanırken çocukların ilgi ve gereksinimleri göz önüne alınarak okul ortamlarının uygun şekilde hazırlanması, bu ortamlarda öğrencilerimizin kendi hijyenlerini doğru şekilde sağlamaları ve okul içinde dikkat edilecek hijyen çalışmalarına dikkat çekmek adına uygulanması düşünülen bir projedir. Ayrıca covid-19 gibi virüslerle savaşmada temizliğin önemine dikkat çekilerek artık tüm bireylerin hayatlarında virüsler varmış gibi yaşamayı öğrenmesi ve temiz bireyler olduklarına güven duymalarını sağlamak için düzenlenmiştir Projemiz bakanlığın “Okulum Temiz “projesine destek amaçlı geliştirilmiştir. Kişisel hijyenin önemini göstermek, İnsanlara buldukları ortamın temizliğinden sorumlu olduklarını, Okullardaki hijyen şartlarının nasıl oluşturulduğunu, Hayatın içinde olması gereken hijyen şartlarının vatandaşlık görevi olduğunu, Temizlik malzemelerinin nasıl kullanıldığını, Sosyal mesafeli duruşların hijyenin oluşturulmasında neler kazandırdığını göstermektir.

Keywords: Covid,Çocuk,Salgın,Pandemi,Maske,Sosyal mesafe,Hijyen,Aşı,Sağlık

Corresponding Author: FERDA KANAT

OKUL ÖNCESİ EĞİTİMDE TERS YÜZ ÖĞRENME EĞİTİM MODELİ

AYŞENUR BABAYİĞİT, Türkiye, Konya

OKUL ÖNCESİ EĞİTİMDE TERS YÜZ ÖĞRENME EĞİTİM MODELİ Ayşenur BABAYİĞİT anurbabayigit@gmail.com Bu uygulama öğretim sürecinde hissedilen gelenekselleşmiş, sıradan sınıf ortamı problemini çözmek, öğrencilere yaratıcı düşünme ve girişimcilik becerilerini kazandırmak, kazandırmak amacı ile uygulanmıştır. Bu kapsamda uygulama ile öğrencinin uyararla ilk buluşan olması, teknolojiyi doğru kullanmayı erken yaşta öğrenmesi, ailenin eğitime dahil edilmesi, öğrencinin öz güveninin geliştirilmesi, sınıf ortamında öğrenci ile öğretmenin yer değiştirmesi gerçekleştirilmeye çalışılmıştır. Okul öncesi eğitimde Ters Yüz Öğrenme Eğitim Modeli'nin uygulanmasında hedeflenen amaca ulaşılması okul öncesi sınıf ortamlarının gelenekselde takılı kalmaması, ülke olarak araştırarak öğrenen ve öğrendiğini aktarabilen, kendine güvenen nesillere duyulan ihtiyaç açısından önemli görülmektedir. Ters sınıf ile okul öncesi eğitim hedeflerinde bulunan tüm alanlardaki kazanımların verilmesi hedeflenmektedir. Kazanım alanlarının sadece bir kısmı için geliştirilmemiştir. Konya'da Ters Yüz Öğrenme Eğitim Modeli okul öncesi eğitim basamağında ilk olarak tarafımdan uygulanmıştır. Sınıftaki başarısı görüldükten sonra çalışmakta bulunduğum anaokulunda 'Bir De Tersten Bak' isimli okul projesi ile 8 öğretmen, 150 öğrenciye ulaştı. Okul Projesindeki başarısın görülmesinden sonra kuruculuğunu Romanyalı ortağım ile paylaştığım 3 ülkeden oluşan 13 ortaklı 'Look Upside Down' isimli bir eTwinning projesine başlamıştır. Her bir projenin uygulanmasına başlamadan önce ön testler uygulanmıştır. Son testlerle karşılaştırılarak somut verilere ulaşılabilecektir. Uygulama başlangıcında ulaşılmak istenen öğrencinin öz güveninin artması, teknolojiyi erken yaşta doğru kullanımının öğrenilmesi amaçlarına ulaşılma düzeyini belirlemek için öğretmen gözlemleri ve veli görüşmeleri önemlidir. Yapılan görüşmelerde velilerin eğitime dahil edilmelerinden ve öğrencilerin kontrollü teknoloji kullanımı ile ilgili gösterdikleri pozitif değişimden memnun oldukları görülmüştür. Uygulama sonunda sınıftaki 18 öğrencinin hedeflenen kazanımlara ulaşma düzeyleri hazırlanan kontrol listeleri ile belirlenmiştir. Belirgin olarak; * Daha önce teknoloji bağımlılığı yaşayan 5 öğrencide doğru kullanım çabası, * Grup sohbetlerine asla katılmayan 4 öğrencide kendiliğinden sohbeti başlatma, * Konuşurken sırasını bekleme, konuşanı saygıyla dinleme, teşekkür etme tebrik etme gibi değerleri kazandıkları gözlemlenmiştir. * En önemlisi uygulama süresince öğrenciler ters sınıf etkinlikleri ile bilgiyi kendi başlarına öğrenerek öğrenmeyi öğrenme becerilerini geliştirmişlerdir. 18 öğrencinin tamamı, 'icatlar ve mucitleri', 'ilham veren hayvanlar', 'uzay ve gökyüzü' konuları ile ilgili, Google Classroom'da oluşturulan sanal sınıfa tarafımdan gönderilen video ve oyunlardan konu ile ilgili ilk öğrenmeyi gerçekleştirip ailesi kontrolünde araştırmanın devamını gerçekleştirmişlerdir. Öğrencilerden alınan dönütler ile öğrencilerin ters sınıf etkinliklerinden keyif aldıkları, bireysel öğrenme hızlarına göre öğrendikleri, anlaşılmaktadır. Google Classroom, Jigsawplanet, WordWall, Liveworksheets, Learning Apps, Canva uygulama esnasında kullanılan başlıca web2 araçlarıdır. Uygulama süresince her bir konu evde başlayan bütünleştirilmiş etkinlik olarak planlanmış olup, okuldaki son etkinlik bir Stem ya da kodlama etkinliği olmuştur. Tekerleğin icadı konusunun stem etkinliği balon ile çalışan araba, bilgisayarın icadı konusunun ürünü ilk bilgisayar olan abaküs, ilham veren hayvanlardan yusufçuk böceğinin ilham olduğu helikopter, yeşil ağaç karıncalarının ilham olduğu halı dokuma tezgahı elde edilen ürünlerden bazılarıdır. Uygulama sürecindeki çalışmalardan öğretmen arkadaşlarımla isteği ile okul projesi fikri ortaya çıkmıştır. Uygulama sonuçlarının etkililiği görüldüğü için daha fazla öğretmen ve öğrenciye ulaşması için eTwinning projesi fikri ortaya çıkmış olup, bu projeler halen devam etmektedir. Ters Yüz Öğrenme Eğitim Modeli ülkemizde henüz birkaç okul öncesi öğretmeni tarafından uygulanırken, Konya'da okul öncesinde ilk tarafımdan uygulanmıştır. Uygulama yapılırken sanal sınıf uygulaması önerilirken, velilerin doğru organize edilememesinden sınırlılık olarak bahsedilebilir.

Keywords: teknoloji, ters sınıf, girişimcilik

Corresponding Author: AYŞENUR BABAYİĞİT

OTİZM DOSTU ÖĞRENME ORTAMLARI; TEACCH

AHMET KURNAZ, Türkiye, Konya - YUNUS ÜSTÜN, Türkiye, Konya

Otizm Eğitiminde Kanıta Dayalı Uygulamalar (OTEKDU) Konya İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nün konsorsiyum liderliğinde Necmettin Erbakan Üniversitesi ortaklığında hazırlanan Konya'nın 7 farklı ilçesinden toplam 15 okulundan 40 özel eğitim öğretmeninin ve İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nü temsilen 12 katılımcının yer aldığı bir Erasmus+ Okul Eğitimi Alanında Bireylerin Öğrenme Hareketliliği projesidir. Proje kapsamında katılımcılarımızın otizmlili bireylerin eğitimlerinde kanıta dayalı uygulamalar konusunda kendilerini geliştirmeleri ve otizmlili öğrencilerimize daha iyi eğitim imkanları sunmaları konusunda kendilerini geliştirmeleri hedeflenmektedir. Proje kapsamında katılımcılarımız otizmlili bireylerin eğitiminde kanıta dayalı 4 alanda yurt dışında hizmet içi eğitim kurslarına katılıp bu alanlarda kendilerini geliştirip; diğer öğretmenlerimizin de gelişimlerine katkı sağlamaktadırlar. Bu alanlardan biri de Otizmlili ve Otizm Nedenli İletişim Bozukluğu Olan Çocukların Tedavisi ve Eğitimi Programı (TEACCH) yöntemidir. TEACCH eğitiminde ortam yapılandırılması gerekmektedir. Bireylerin eğitimden maksimum verimi alabilmesi için ortam düzenlenmelidir. Proje sonunda elde edilen bilgiler doğrultusunda görev yaptığım okulda, sınıfta gerekli düzenlemeler yapılarak TEACCH yöntemine uygun bir altyapı oluşturulmuştur. Akıllı tahta, etkinlik kutuları, zaman çizelgeleri ve kazanımların içeriğine uygun, özgün materyaller kullanılmıştır. Öğrencilerin yöntem adaptasyonu, yeni bir öğrenme ortamına oryantasyonu sağlandı. Proje, çalışmaların bilimsel dayanaklarla işlemesi ile öğretim sürecinde daha verimli bir çalışma ortamı yakalanmasını sağladı. Eğitim süreci; gözlem kayıtları, ölçüt bağımlı ölçü araçları, tutum ölçekleri ile eğitim öncesi, sırası, sonrası sürekli olarak kayda alınmıştır. Değerlendirmeler TEACCH metodu kullanımının öğrencilerin bir beceriyi öğrenmesini kolaylaştırdığını, öğrenilenlerin günlük yaşama transferini kolaylaştırdığını göstermektedir. Aynı zamanda okul ve sınıf kurallarını öğrenerek kazandıklarını göstermektedir. Öğrenciler birbirleri ile kurdukları iletişimde nicel ve nitel anlamda gelişim sağlamıştır. TEACCH eğitiminin temel felsefesi bireyin bir etkinliğe başlaması, sürdürmesi ve sonlandırmasına dayalıdır. Bu süreç içerisinde öğrencinin öğretmene olan bağımlılığının giderek azalması hedeflenir. TEACCH yöntemi ile öğretmen bir öğrenci ile bireysel çalışma yaparken diğer öğrencinin kutu etkinliklerini sürdürmesi beklenmektedir. Sınıf içerisinde istenmeyen davranışların önüne geçmek, bireyin bağımsız biçimde çalışmasını sağlamak hedeflenmiştir. Tutulan kayıtlar ile öğrencilerin; öğrenmeyi öğrenme becerilerini geliştirdiği, zamanı etkili kullanma becerisi kazandığı, toplumsal uyum becerilerinde gelişim gösterdiği, yaratıcı düşünme becerilerinde gelişim sağladığı, bağımsız yaşam becerilerinde belirlenen kazanımlara ulaştığı saptanmıştır. Yaygınlaştırma çalışmaları ilk olarak Konya Mevlana Öğretmenevi'nde gerçekleştirilmiş ve TEACCH, ABA, ODD, PECS yöntemleri üzerinde eğitim alan öğretmenler bilgi alışverişinde bulunmuştur. Projede yer alan her bir öğretmen görev yaptığı okulda bu bilgileri diğer öğretmenler ile paylaşarak yaygınlaştırma faaliyetlerini sürdürmüştür. Sosyal medya kanalları üzerinden çalışmalara ara verilmeden devam edilmiş ve uzaktan görüşmeler ile çalışmaların daha geniş kitlelere ulaştırılması sağlanmıştır. Son olarak Konya Dedeman Otel'de gerçekleştirilen toplantıda proje sonlandırılmış ve öğretmenler aldıkları eğitimi sınıflarında uygulamayı sürdürmüştür. Nasrettin Hoca Özel Eğitim Uygulama Okulu'nda 4/B sınıfında halen TEACCH temelli öğretim yöntemi gözetilerek çalışmalar sürdürülmektedir. Okul içerisinde diğer öğretmenlerin bu konuda bilgilendirilmesi süreci devam ederken ortam hazırlamada işbirliği yapılmaktadır. Yapılan çalışma Ulusal Kalite Etiketini Ödülü aldı. Eğitimde bilimsel dayanakların gözetilerek öğretim sürecinin şekillendirilmesi eğitimden alınan verimi artırmaktadır. Buna dayalı olarak öğretmenlerin kullandıkları yöntemler üzerinde kendilerini geliştirmeleri gerekmektedir. Sınıf ortamlarının, kullanılacak olan yöntemlere uygun bir altyapıda hazırlanması gerekmektedir. Her bir yöntemin gerekli kıldığı materyallerin ve diğer fiziki yapılandırmaların sağlanması yöntemlere entegre olunabilmesi için gereklidir.

Keywords: ÖZELEĞİTİM, OTİZM, METOT, TEACCH

Corresponding Author: YUNUS ÜSTÜN

ÖĞRENCİLERLE MÜZİĞİ DOĞRU YERDE BULUŞTURALIM

NURAY İNCİ, Türkiye, Elazığ

Müzik bir dildir. Hem de farklı yörelerden, farklı ülkelerden, farklı kıtalardan, farklı kültürlerden insanların aynı duygu ve düşüncelerde bütünleşebildiği ve anlaşabildiği biricik dildir. Müzik ruhun gıdası diye nitelendirilen bir unsurdur. Ahenkli bir müzikle gençlerin beyinlerine en abes fikirler dahi kolayca yerleşirken, fen bilimleri konularını neden bu yolu kullanarak öğrencilerimize sevdirmeyelim ki sorusu ile çalışmaya başlanmıştır. Öğretim yöntemlerinde müziğin kullanılması öğrenmeyi beyinde daha kalıcı kılmaktadır. Yaptığımız araştırmada öğrencilerin zor, anlaşılması güç diye nitelendirdikleri 8. sınıf Fen Bilimleri dersi “Basit Makineler” ünitesi ile ilgili kazanımların öğrencilere kazandırılmasında teknoloji ve müzik alanlarından da yararlanarak öğrencilerimizle ünite ile ilgili klipler çekmek böylece öğrenmeyi eğlenceli bir hale dönüştürerek kolaylaştırmak gayesi güdülmüştür. Öğrencileri eğlendiren, eğlendirirken öğreten güzel bir yöntem olarak klip çekimleri planlanmıştır. Klip sözleri araştırmacı ve öğrenciler tarafından oluşturulmuştur. Çalışma için 2017-2018 eğitim ve öğretim yılında, Elazığ’da bir ortaokulda on altı sekizinci sınıf öğrencisi ile birlikte, popüler ve yöresel sanat eserleri arasından iki parça seçilmiştir. 8. Sınıf Fen Bilimleri dersi “Basit Makineler” ünitesinde öğrenci ders kitabında yer alan önemli kısımlar belirlenmiş ve parçaların sözleri de göz önünde bulundurularak farklı derlemeler oluşturulmuştur. Derlemeler öğrenciler tarafından seslendirilerek klipler çekilmiştir. Öğrencilerin ayrıca “fenagacim” adlı web sitesine üyelikleri sağlanmış ve çekilen klipler siteye eklenmiştir. Konunun anlaşılma düzeyini akademik başarı açısından ölçmek amacıyla ise 15 soruluk açık uçlu akademik başarı testi araştırmacı tarafından hazırlanmış, klipler gösterilmeden önce ve gösterildikten sonra öğrencilere uygulanmıştır. Kaldıraç sorularını çözmede kullanılan “Kuvvet*Kuvvet kolu=Yük*Yük kolu” bağıntısı da klibe eklenmiş, öğrencinin soruları daha kolay çözebildiği gözlenmiştir. Ayrıca öğrencilere uygulama sonrasında yapılan mülakatta 9 soru yöneltilmiştir. Elde edilen bulgular arasında öğrencilerin % 100’ünün klip çekimlerinin diğer derslerde, farklı branşlarda da olması gerektiğini vurguladıkları görülmüştür. Eğitimde teknoloji kullanımında iyi bir örnek oluşturma ve gençlerle müziği doğru yerde buluşturma adına çekilen klipler, gelecekte de öğrenenlerce eğlenerek öğrenmede kullanılabilir mahiyettedir.

Keywords: Fen öğretimi, müzik, klip, web site., öğrenci

Corresponding Author: NURAY İNCİ

İLKÖĞRETİMDE DEĞERLER EĞİTİMİ

YUSUF DORUK, Türkiye, Konya

Bütün insanlığa ait ve toplumla bir arada olmanın vazgeçilmez koşulları olan değerlerin yeniden yaratılması ve içselleştirilmesi daha yaşanılır bir dünya isteminde bulunan tüm öğretmenlerin temel görevlerindedir. Eğitimi olarak bizlere düşen görev bu değerlerin yeniden yaşatılmasında, özgür düşünebilen bireylerin yetiştirilmesinde, en geniş anlatımıyla daha uygar ve bilinçli toplumun oluşturulmasıdır. Birlikte daha barışçıl yaşama idealinin gerçekleştirilmesine, gerek birey olarak sorumluluklarımızın farkında olmak, gerek bu koşulların oluşturulmasında toplumsal sorumluluklarımızın farkında olmak gerek bu koşulların oluşturulmasında toplumsal sorumluluklarımızı yerine getirmede eğitim-öğretim sürecinin önemi tartışılmaz bir gerçekliktir. Doğru davranışın ne olduğu hususunda ve her doğru davranışı daha değerli kılacak koşulların, ortamların yaratılmasında değişimin itici unsuru ve aydın olma gerekliliği içerisinde eğitimciler, üzerine düşen görevi yapmak zorundadır. 18. Milli Eğitim Şurasının gündem maddeleri arasında da yerini alan “Değerler” kavramı son yılların en fazla dile getirilen kavramlarından biridir. Günümüzde bu kavramın bu kadar üzerinde durulmasının nedenlerinden en önemlisi küreselleşme ve küreselleşmenin ortaya çıkardığı yarışmacı, rekabete dayalı insan ilişkileri nedeniyle dayanışmacı insan davranışlarından gittikçe uzaklaşılmasıdır. Değerler, kısaca “insanın çevresinde olup bitenleri anlama ve yorumlamada kullandığı temel ölçütler” olarak tanımlanmaktadır. Değer üretebilme yetisine sahip tek canlı olarak insan bu yetisini doğuştan getirmeyip yaşayarak ve öğrenerek kazanabilmektedir. Bundan dolayı değerlerin öğrenilmesi, içselleştirilmesi ve davranışa dönüştürülmesi süreci başlı başına eğitimin sorunu olmaktadır. Yapılan araştırmaların da gösterdiği gibi, bireyin gelişim dönemi ve kazandırılması düşünülen işlevsel değerlerin özellikleri birlikte düşünüldüğünde, değerler eğitiminde ilk çocukluk döneminin en önemli dönem olduğu belirlenmiştir. Bu bağlamda okulöncesi eğitim kurumlarının önemi benimsenilmeye çalışılan hedef değerlerin kazandırılmasında yadsınamaz bir görünüm kazanmaktadır. Kişilik gelişiminin önemli bir evresi olan okulöncesi eğitim döneminde değerler eğitimi, bu anlamda ön plana çıkmakta, pekiştiriciler ile hedef değerlerin kalıcı davranışa dönüştürülmesinde eğitimin önemli bir aşamasını oluşturmaktadır. Değerlerin ne olduğunu daha iyi anlayabilmek için özelliklerinin bilinmesi gerekir. Değerlerin özellikleri şöyle sıralanabilir: Değerler inançlardır. Ancak tümüyle nesnel, duygulardan arındırılmış fikir niteliği taşımazlar. Etkinlik kazandıklarında duygularla iç içe geçerler. Değerler, bireyin amaçlarıyla (eşitlik gibi) ve bu amaçlara ulaşmada etkili olan davranış biçimleriyle (hak bilirlilik, yardımseverlik) ilişkilidirler. Değerler özgül eylem ve durumların üzerindedirler. Örneğin, saygı değeri, evde, işte, okulda ve tanımadığımız kişilerle olan ilişkilerimizin tümünde geçerlidir. Değerler, davranışların, insanların ve olayların seçilmesini ya da değişimini yönlendiren standartlar olarak işlev görürler. Değerler taşıdıkları öneme göre kendi aralarında sıralanırlar. Bu sıralama değer önceliklerini belirleyen bir sistem oluşturur. Kültürler ve bireyler sergiledikleri değer öncelikleri sistemleriyle betimlenebilirler. Değerler değişime açık yapılardır. Zaman içinde etkileşim ve ortaya çıkan yeni ihtiyaçları karşılamak için değer önceliklerinde değişiklikler olabilir. Değerler bağlı oldukları kültürlere göre değişir. Hatta ait oldukları kültürlerin içinde dahi ayrılık gösterebilirler. Farklı iki toplum aynı değere sahip olabilir ama o değere verdikleri önem derecesi farklı olabilir. (Örn; Eskimo toplumunda misafirperverlik sadakatten daha önemli bir değerdir.) Sahip olunan değerler kişinin toplum içerisindeki konumunun belirlenmesinde etkili olmaktadır. Bu değerler sayesinde birey, diğer insanlar ile etkili iletişime geçebilir ve sosyal konumunun belirlenmesi için uygun bir zemin hazırlayabilir. Tüm dünyada verilmek istenen, değerleri öğrencilerde oluşturmak ve kazandığı değerleri davranış haline getiren bireyler yetiştirmektir. Değerler anlatmakla veya tanımlamakla elde edilemezler. Doğrudan yaşanmalı, içselleştirilmeli ve onlara ilişkin duygularla verilmelidir. Değerler yaşanılarak kimlik- kişilik boyutu haline gelir. Değer eğitiminin ön koşulu ise, çocuğa özgür iradesini kullanacak ortam (hem gerçek, hem yapay) hazırlamaktır. Dayatma, baskı ve koşullandırma ile yapılan eğitim, çocuğun kendinden çok başkalarının isteklerini gerçekleştirme işlevine sahip olur. Dolayısıyla otorite ortadan kalktığında öğrenci, değer içselleştirilmediğinden istenmeyen davranışlar sergileyecektir. Önemli olan değerlerin her koşulda davranışa dönüşmesidir. Çocukların doğruları öğrenmesi gerekir ve hangi davranışların başka insanlar tarafından kabul edilebilir olduğunu öğrenmekte yardıma ihtiyaçları vardır. İşte bu durumda değerler eğitimi öne çıkmaktadır. Çocuklarda vicdan, iyi ile kötünün ayrımı, başlangıçta anne babaların veya onların yerin tutan kişilerin emir ve yasaklarından ibarettir. Kendi akıllarının ve kalplerinin henüz bir katkısı yoktur. Çocuklar büyüdükçe kendi kalplerinden ve kendi akıllarından

emir almaya başlarlar. Anne babalarını, öğretmenlerini diğer yakınlarını üzen veya sevindiren şeyler, onların iyi veya kötü anlayışlarına katılır. Daha sonra kendine veya başkalarına saygı, görev ve sorumluluk, erdem, din gibi düşünceler yavaş yavaş oluşur. Böylece anlayışlarını geliştirir, genişletirler. Ders kitaplarında yer alan, adil olma, aile birliğine önem verme, bağımsızlık ve özgür düşünebilme barış, iyimserlik, duyarlı olma, dürüstlük, estetik duyguların geliştirilmesi, hoşgörü, misafirperverlik, saygı, sevgi, sorumluluk, vatansızlık gibi birçok değer okullarda yapılacak olan etkinlikler ve uygulamalarla hayata geçirilmesi, davranışa dönüştürülmesi toplumumuz için ayrıca önemlidir. Değerler toplum için değerlidir, değerlere uygun davranan insanlar da toplum gözünde değerlidir. Dolayısıyla değerlerin verileceği “Değerler Eğitimi” ni planlamak ve uygulanacak etkinlikleri belirlemek çok önemlidir. Aşağıda okulumuz için hazırladığımız değerler eğitimi projesi tanıtılmaktadır Bu projenin amacı değerler ve değerler eğitiminin ilköğretim öğrencilerine kazandırılmasını sağlamaktır. Toplumun temelini oluşturan geleneksel “Türk aile yapısı, milli, ahlaki ve kültürel değerlerimiz” en önemli referans kaynaklarımızdır. Geleceğimizin teminatı olan çocuklarımıza ve gençlerimize; gelişmiş bir karakter ve kişiliğe sahip, “İyi insan, sosyal insan, eğitilmiş insan” olarak yetişmeleri en aslı görevlerimizden biri olmalıdır. Bir toplumdaki olumlu gelişmelerin sürdürülmesi ve yaygınlaştırılması, olumsuz gelişmelerin ise olumluya dönüştürülmesinin yegâne yolu eğitimden ve özellikle de değerler eğitiminden geçer. Bir toplumun başarıya ulaşmasında kurumlar arası işbirliği de bir o kadar önemlidir. Değerler eğitimi çalışması da bir işbirliğinin somut bir ürünü olarak ortaya çıkmıştır. Bu çalışma ile çocuklarımız ve gençlerimiz; bilgili, çağdaş donanımlı insanlar olarak yetiştirilmelerinin yanı sıra, milli, ahlâki ve kültürel değerlerimize bağlı, bu değerleri davranış biçimine dönüştüren, erdemli insanlar olarak hayatındaki yerlerini almalarını sağlamış olacaktır

Keywords: ilköğretim, değerler, eğitimi

Corresponding Author: YUSUF DORUK

DOĞADA BİLSEM ÖĞRENEBİLSEM

NESLİHAN YILDIZ, Türkiye, Konya - AHMET TURAN KURŞUN, Türkiye, Konya

Doğada BİLSEM Öğrenebilsem adlı TÜBİTAK 4004 projesinin hedef kitesini 9-12. sınıflarda eğitim gören özel yetenekli öğrenciler oluşturmaktadır. Proje, hedef kitledeki öğrencilerin, öğrenmenin alışılmış mekanların dışında da gerçekleşebileceğine, hatta bu öğrenmenin tüm duyu organlarına hitap ettiği için daha kalıcı öğrenmeye neden olduğuna yönelik farkındalık geliştirmelerine; doğa bilinci kazanırken aynı zamanda sosyal becerilerini geliştirmeye yöneliktir. Proje kapsamında doğada öğrenme etkinlikleri ve faaliyetleri; Beyşehir/Konya’da bulunan Seyir Tepesi, Eşrefoğlu Camii, Beyşehir Bedesteni, Kubadabad Sarayı, Kızıldağ Milli Parkı, Panoramik Göl Turu, Beyşehir Gölü, Eflatun Pınarı Hitit Su Anıtı, Yaka Manastırı, Kızılören Hanı mekanlarında gerçekleştirilmiştir. Adı geçen mekanlar gerek doğal çeşitlilik gerekse tarihi bakımdan zengin alanlardır. Öğrencilerin ilgisini çekecek “tematik, disiplinlerarası, informal etkinlikler” öğrenmeye konu olan alanlarda gerçekleştiğinden öğrenmenin anlamlandırılmasına da büyük katkı sağlamıştır. Yapılan bu etkinliklerle öğrencilerin suyun önemi, su arıtma, doğada yön bulma, fiziksel, kimyasal ve biyolojik olayların farkına varma, teknolojiyi doğayı keşfederken kullanabilme sanat vasıtasıyla doğa hakkında farkındalık oluşturma, atık maddelerin dönüşümü, zararlı atıkların doğaya karışımı gibi konularda bilinç geliştirmiş; tarihini ve kültürünü tanıyıp koruyan bireyler olarak yetiştirilmesi amaçlanmıştır. Proje kapsamında her disiplin için etkinliğin yapılacağı temaya göre farklı yöntem ve değerlendirme ölçütleri belirlenmiştir. Etkinlikler alanında uzman olan, birçoğu doktora mezunu, bir kısmı doktora sürecinde ve bir kısmı da yüksek lisans mezunu olan Bilim ve Sanat Merkezi öğretmenleri tarafından yazılmıştır. Proje ekibindeki öğretmenler Bilim ve Sanat Merkezi etkinlik yazma komisyonlarında da görev almış öğretmenlerden oluşmaktadır. Etkinlikler yazıldıktan sonra uzman görüşleri alınmış ve zümre iş birliği ile yeniden düzenlenmiştir. Proje sonunda, projeye katılan her öğrenci proje tanıtım broşürünü kullanarak kendi okulundaki arkadaşlarına online sunum yapmıştır. Bu konuda projeye katılan öğrencilerin öğretmenleri ile gerekli görüşmeler yapılmış, kendilerinden izin alınmıştır. Proje etkinlikleri uygulandıktan sonra ürünlerden (resim, fotoğraf, model vs.) oluşan sergi herkese açık olarak yapılması planlanmış fakat ildeki pandemi şartları ve İl Hıfz-ı Sıhha kararları sebebiyle yüz yüze bir sergi yapılamayacağından proje fotoğrafları ve ürün çıktıları iki adet elektronik kitap yapılarak ildeki öğretmen iletişim gruplarının tamamıyla ve projeye katılan öğrencilerle paylaşılmıştır. (<https://www.storyjumper.com/book/read/99434956/602d687ba473a> ve <https://www.storyjumper.com/book/read/99691776/60315350b7f31>) Proje hakkında yerel basında haber yapılmıştır. (<https://www.google.com/amp/bgrt.com.tr/amp/haber-beysehir-de-dogada-bilsem-ogrenebilsem-projesi-gerceklestirildi-16527.html>) Ayrıca Beyşehir Belediyesi tarafından haber yapılmıştır. (<http://www.beysehir.bel.tr/haber/146>) Proje yürütücüsü, uzmanları ve projeye katılan tüm eğitimci online platformda proje değerlendirme toplantısı yapmışlar ve proje kazanımlarını ifade etmişlerdir. Toplantıda ayrıca ileride gerçekleştirmek istenen TÜBİTAK BİTO projeleri hakkında paylaşımında bulunulmuş, fikir birliğine varılmış ve iş bölümü yapılmıştır. Proje sonuç raporunun kabulü 15.03.2021 tarihinde alınmıştır. Öğrencilerle ve öğretmenlerle kurulmuş olan elektronik mesajlaşma sistemleri ve mail grupları iletişimin devamlılığını sağlamaktadır.

Keywords: özel yetenek, doğa, informal öğrenme

Corresponding Author: NESLİHAN YILDIZ

STEM SURVIVOR (GECKO’NUN STEM YOLCULUĞU)

GÜLSÜM TİRYAKİ BAYRAM, Türkiye, İstanbul - SERKAN TOPBAŞ, Türkiye, Zonguldak
FATMA AKGÜL, Türkiye, İstanbul - FATMA GÜLER, Türkiye, Mersin - HAVA TOPBAŞ, Türkiye, Zonguldak
ESRA SARIAHMET, Türkiye, İstanbul - FERAI AYGEL, Türkiye, Sivas - HANDAN ARGUN, Türkiye, Sivas
ELÇİN ABBASOV, Azerbaycan, Cəlilabad - ÜLKƏR ABBASOVA, Azerbaycan, Cəlilabad
HATİCE ÇANAKÇI, Türkiye, Sinop - SAKİNA HUSEYNOVA, Azerbaycan, Bakü

Ülkemizde Stem eğitimine yönelik ilginin arttığını gözlemlenmektedir. Akademik çalışmalara sıklıkla rastlanmakla birlikte Millî Eğitim Bakanlığı’mızın yenilenen öğretim programında da bu doğrultuda çalışmalar görülmektedir. Ancak öğretmenlerin STEM alanlarına yönelik çalışmalar yapmalarında gerek kavramsal gerekse de uygulama açısından bazı sorunların olduğunu gözlemliyoruz. Bu sorunların en başında, “STEM yapacağız ama nereden başlayacağız?” sorusu gelmektedir. Bir diğer problem durumu ise bir çalışmanın STEM olup olmadığını anlayamamaktır. Aynı şekilde farklı disiplinlerin entegrasyonu, teknolojinin işe koşulması, STEM aktivitesinin başlayacağı problemin belirlenmesi, problemin çözümü için hangi metotların kullanılması gerektiği gibi zincirleme sorunlar STEM’i öğretmenlerin gözünde imkânsız hale getirmektedir. Özellikle STEM’in salt pahalı robotik uygulamalarla özdeşleştirilmesi öğretmenler için ulaşılmaz ve pahalı diye düşünülen bir model haline gelmektedir. Bu problemlerin çözümüne odaklanırken çocukların öğrenmelerinde önemli bir yere sahip olan öyküleri kullanmaya karar verdik. Öyküler yardımıyla disiplinler arası bütünleştirmeyi sağladık. Öykülerimizin konusu bir grup kertenkelenin ülkemizin yedi turistik mekânında yarışmalara katılmaları ve katıldıkları yarışmalarda karşılaştıkları problemlere mühendislik becerileri ile çözüm bulmaları şeklinde belirledik. Konumuz sayesinde Türkçe, Matematik, Fen Bilimleri, Sosyal Bilgiler kazanımlarının öğretimini de sağlamış olduk. Proje 2 farklı ülkeden 12 öğretmen ile ilkokul düzeyinden 207 öğrencinin katılımı ile uygulanmıştır. Projenin uygulanmasında 5E Öğrenme Modeli kullanılmıştır. Keşfetme bölümünde teknoloji entegrasyonu web2 araçları kullanarak sağlanmıştır. Canva, voki, Google formlar, quiziz, storyjumber, online puzzle, ourbooks gibi birçok web2 aracını kullanılmıştır. Pandemi nedeniyle proje sonu sergisi web2 araçları ile online olarak yapılmıştır. Sunumlarla desteklenen öğrenme senaryomuz mühendislik sürecini klasik ve alternatif değerlendirme araçlarıyla değerlendirip öğrencilerimize dönütler sağlanmıştır. Öğretmenlerimizin STEM Tutumlarını ön test ve son test şeklinde değerlendirerek veri toplanmıştır. Veri toplama araçları Google form aracılığı ile yapılarak uygulanmıştır. Araştırmamızda bağımlı değişkenlerden eşlenmiş örneklem olan öğretmenlerimize ön test ve son test uygulanarak yarı deneysel desen kullanılmıştır. Veriler t-test ile analiz edilmiştir. Öğretmenlerin STEM Tutumlarında pozitif yönde fark olduğu sonucuna varılmıştır. Pahalı malzemeler olmadan da STEM etkinliği yapılacağını kanıtlamış olduk. Bunun yanında proje sonunda öğrencilerin okuma anlama becerilerinde gelişim gözlenmiştir. Öğrencilerin farklılıklara saygı ve hoşgörü becerilerindeki artış Azerbaycan bayramlarını kutlayarak sağlanmıştır. Seçimlerde oylama yaparak demokratik katılımları arttırıldı. Problem çözme, araştırma-sorgulama, ürün geliştirme, buluş, yapma, soru-cevap gibi bilimsel süreç becerilerini ve ilgilerini ortaya çıkarmaya yönelik öğrenci merkezli, disiplinler arası STEM planları hazırlayarak öğrencilerimizi 21.yy becerilerini geliştirmiştir. Öğrencilerimizle problem durumuna çözümler ürettik, yaratıcı ve özgün tasarımlarını sunmalarına izin verilerek 6 farklı ürün ortaya çıkarıldı. Böylece öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerinin geliştiği anlaşılmaktadır. Projemiz sosyal medyada, okul web sayfalarında, yerel gazetede haber olarak, Eyüpsultan İlçesi eTwinning Webinarında tanıtım sunumu ve Eğitimde İyi Örnekler Konferansında sunumu yapılarak daha geniş kitlelere ulaşmıştır. Ayrıca Scientix blogunda makalesi yayınlanmıştır. Projedeki tüm öğretmenler hem kalite etiketi hem de Avrupa Kalite etiketi almıştır. Projenin uygulama sürecinden ve elde edilen sonuçlardan hareketle öğretmenlere daha fazla STEM planları uygulaması önerilebilir. Öğretmenlere STEM planı hazırlama eğitimleri verilebilir. Hazırladıkları planları uygulama ve değerlendirme etkinlikleri yapılabilir. Tekrar bu projeyi yapacak olsak alanyazına katkı sağlaması için öğrencilerin aldığı kazanımları verilerle değerlendirebilirdik.

Keywords: stem, ilkokul, erken stem, etwinning

Corresponding Author: GÜLSÜM TİRYAKİ BAYRAM

TEKNO SINIF

'Tekno Sınıf' isimli projemiz Türkiyeden 76 farklı branştan ve azerbaycan'dan 1 ortakla yürütülmüştür. Amacımız eğitimde yeni yaklaşımlar kapsamında derslerimize teknolojiyi entegre edebilmektir.10 öğrenci kayıt ettiğim projede tüm 9.sınıflarımda tarih dersinde uygulamalar yaptım. Web 2.0 araçlarını derslere entegre ederek 21.yy proje tabanlı çalışmalar yapmayı ve öğrencilerimizi bu alanda eğitmeyi ,eğlenerek öğrenmeyi hedeflediğimiz projede akrostiş şiir, ekitap, çalışma kağıtları, bulmaca, domino, dijital oyunlar yaptık. Öğrencilerimiz arasında kültürler arası işbirliği sağladık. Projemiz tamamen öğrenci merkezli bir projedir. Tarih dersine ilgileri arttığı gibi tüm etkinliklerde eğlenerek öğrendiler.Tüm bireysel çalışmaları Padlet ve twinbord üzerinde yaparken bazan grup bazan ikili ve sık sık takım çalışmaları da yaptık.Bireysel olarak resim, video, logo,afiş,poster ve bir çok web 2.0 aracı üzerinde çalışmalar yaptılar.Webinarlar yaparak öğrenci ve öğretmenlerin yakından tanışmasına ve işbirliği içinde görev yapmasına vesile olduk. Tarih öğretmeni olarak sadece rehber oldum.Logolarda ,anketlerde,forumlarda, oylamalarda, proje başlığımızı seçerken çoğu zaman beyin fırtınası yapmayı öğrendiler.Soru cevap yöntemi ile proje değerlendirmesi yaptık. Learningapss,Tarsia,Plickers gibi bir çok web 2 aracını severek uyguladılar ve ICT becerileri gelişti.Yaptığımız dijital oyunlarla oyun ve proje tabanlı öğrenme gerçekleştirildi. Farklı okullardan karışık takımlar ile akrostiş şiir,final kitabı,terimler sözlüğü oluşturduk. Projemizde işbirliğine dayalı kubaşık öğrenme yapılandırıcısı yaparak yaşayarak öğrenme gerçekleştirdik.Flippity oyununda araştırmacı öğrenme tekniğini kullandık.Problem çözme,kodlama becerileri ,algoritmik düşünme becerileri gelişti.WortArt,Flippity,plickers ve Tarsia uygulamaları ile Problem çözmeyi, yaratıcılığı, bilişim teknolojilerini, işbirliğini en önemlisi öğrenmeyi öğrendiler. Bu proje ile okulumuz;teknolojiyi daha iyi kullanmayı öğrendi.Proje tabanlı öğretim yaklaşımlarıyla müfredatını geliştirdi.Diğer okullar arasında örnek olup,prestij kazandı. Diğer öğretmenler de web 2.0 ile tanıştı. Bu projede öğrencilerim ilk defa farklı illerle canlı görüşme yaptılar.

Keywords: teknoloji,tarih,inovasyon

Corresponding Author: MELTEM AVAN

TEKNO SINIF

MELTEM AVAN, Türkiye, Gaziantep

Projemiz, Tarih eğitiminde yeni teknolojik yaklaşımları baz almaktadır. Yenilikçi yaklaşımlarla öğrencilerin derse olan ilgilerini artırmayı eğlenerek öğrenmelerine yönelik geliştirilmiştir. Tarih derslerinde işbirlikçi, pozitif bir ortam oluşturarak 21.yüzyılın gerekliliği olan teknoloji kullanımını yaygınlaştırmak bu kapsamda bilişim teknolojilerinin Tarih dersine entegrasyonunu sağlamak ve bu araçları tarih dersinde kullanılabilir şekilde geliştirmek projemizin temelinde yer almaktadır. Amacımız lise dönemi öğrencilerinin kullanacağı ve öğrenirken eğleneceği tarih dersleri oluşturmaktır. Tarih dersleri büyük ölçüde anlatıma dayanmaktadır ve ders kitapları eğitimsel ve bilimsel açıdan yetersiz gelmektedir. İçerik sıkıcı ve genellemelerle doludur. Ders kitabında ezberlenecek bilgi yığınları karşımıza çıkmaktadır. Öğretim, öğrenilenlerin ezberlenmesi ve tekrar edilmesine dayanır. Öğretmenin hem kendi yaratıcılığını kullanacağı hem de öğrencinin tarihe olan ilgisini arttırmaya yönelik konu seçimi yapması zordur. Bireysel farklılıklar ve farklı öğrenme stilleri göz ardı edilmiştir. Bu durumda Z kuşağı olarak ele aldığımız yeni nesil tarih derslerinden ve geleneksel eğitim modelinden sıkılmakta ve tam öğrenme gerçekleştirilememektedir. Oysa dünyada, tarih öğretiminde son zamanlarda öğrenci ilgilerini merkeze alan yeni yaklaşımlar ortaya çıkmıştır. Projemizle biz de bu yaklaşımları öne çıkardık. Günümüzde bilişim teknolojisinin eğitimi hep olumsuz etkilediğinden söz edilmiştir. Bu iddia aslında eski geleneklerden gelen teknoloji ile arası pek de iyi olmayan eğitimcilerin yaklaşımıdır. Aslen teknoloji, eğitimin vazgeçemeyeceği araçları içinde barındırırsa katkıları çok büyüktür. Bunun farkına varan ülkeler eğitimi teknolojik ekipmanlarla birleştirmiş ve eğitim dünyasına kazandırmıştır. PISA araştırmalarında listenin en başındaki ülkelerin teknolojiyi bütün eğitim müfredatına entegre ettiği görülmektedir. Eğitimde çağdaş seviyeyi yakalamanın en önemli koşulu içerik ve bu içeriğin sunduğu araç ve yöntemlerdir. Teknolojinin eğitimde öğretmen ve kitap kadar vazgeçilmez bir araç olduğunu kabul etmek gerekmektedir. Avrupa ülkelerinin pek çoğu bu kapsamda oldukça yol katetmişlerdir. Ülkemizde de FATİH projesi ve EBA platformu ile çalışmalar hızla devam etmektedir. Öğrencilerimizin milli ve evrensel kültür değerlerini tanımalarını, değerlere saygı duymalarını, topluma katkı yapmalarını, çevresi ile barışık erdemli insan olmalarını sağlamayı Web ve teknoloji tabanlı öğretim yöntemlerini tarih müfredatımıza ekleyerek NETS-S standartlarının uygulamada sağlanması ve uluslararası boyutta çağdaş seviyeye çıkartılması hedefledik ve projemizi Türkiyeden 76 farklı branştan ve Azerbaycan'dan 1 ortakla yürüttük. Tüm bireysel çalışmaları Padlet ve twinbord üzerinde yaparken bazan grup bazan ikili ve sık sık takım çalışmaları da yaptık. Bireysel olarak resim, video, logo, afiş, poster ve bir çok web 2.0 aracı üzerinde çalışmalar yaptılar. Webinarlar yaparak öğrenci ve öğretmenlerin yakından tanışmasına ve işbirliği içinde görev yapmasına vesile olduk. Tarih öğretmeni olarak sadece rehber oldum. Logolarda , anketlerde, forumlarda, oylamalarda, proje başlığımızı seçerken çoğu zaman beyin fırtınası yapmayı öğrendiler. Soru cevap yöntemi ile proje değerlendirmesi yaptık. Learningapps, Tarsia, Plickers gibi bir çok web 2 aracını severek uyguladılar ve ICT becerileri gelişti. Yaptığımız dijital oyunlarla oyun ve proje tabanlı öğrenme gerçekleştirildi. Farklı okullardan karışık takımlar ile akrostij şiir, final kitabı, terimler sözlüğü oluşturduk. Projemizde işbirliğine dayalı kubaşık öğrenme, yaparak yaşayarak öğrenme gerçekleştirdik. Flippity oyununda araştırmacı öğrenme tekniğini kullandık. Problem çözme, kodlama becerileri ,algoritmik düşünme becerileri gelişti. Yaratıcılığı, bilişim teknolojilerini, işbirliğini en önemlisi öğrenmeyi öğrendiler. Bu proje ile okulumuz; teknolojiyi daha iyi kullanmayı öğrendi. Proje tabanlı öğretim yaklaşımlarıyla müfredatını geliştirdi. Diğer okullar arasında örnek olup, prestij kazandı. Diğer öğretmenler de web 2.0 ile tanıştı.

Keywords: tarih,teknoloji,inovasyon,web 2.0

Corresponding Author: MELTEM AVAN

FUAT SEZGİN İLE KÖKLERİMİZE DÖNÜYORUZ (GDPD)

FADİMANA YETİŞ MEŞE, Türkiye, Konya - SERAP YETİŞ, Türkiye, Konya

İslam Bilim Tarihinin Kutup Yıldızı Prof. Dr. Fuat Sezgin yaptığı konferanslarının birinde: “Ben burada ilk önce hocalara seslenmek istiyorum. Talebeleri aşağılık duygusundan kurtarmaya çalışsınlar. Türk milletini aşağılık duygusu bir kanser gibi kemiriyor.” demişti. Onun bu seslenişi projeyi hayata geçirmemizin en büyük gerekçesi ve nihai hedefidir. Konya’da öğrenim gören gençlerin pek çoğunun Fuat Sezgin’i tanımadığını üzülenek gördük. Bir asra yakın yaşadığı ömrünü İslam ve bilim yolunda harcayan bu insanın gençlere anlatılması ve onun vefatının ardından onun yolunda ilerleyen gençler ortaya çıkarmak temel gayemizi oluşturmuştur. On farklı okuldan (ilkokul, ortaokul ve lise kademlerinde) otuz altı öğrenci ile faaliyetlerimizi gerçekleştirdik. 14 farklı faaliyet alanında çalışmalar yaptık. 1. proje ekibi Fuat Sezgin’in kendi yazmış olduğu ve İslam bilim tarihi hakkında yazılan kitapları okudular ve süreç içinde kitap değerlendirme toplantıları yapıldı. 2. “Son Devrin Bilim Abidesi: Fuat Sezgin” belgeseli ve TRT tarafından yayınlanmış Fuat Sezgin Belgeseli’nin projede yer alan öğrencilerin okullarında gösterimleri gerçekleşti. 3. Konya İslam bilim tarihe yön veren Sahip Ata Camii, Sırçalı Medrese, Karatay Medresesi, İnce Minareli Medrese 3 Mart 2020 tarihinde projede görev alan öğrencilerle rehber eşliğinde ziyaret edilmiştir. Eğitim yuvaları olan bu medreselerin İslam Bilim Tarihi açısından önemi izah edilmiştir. 4. Gönüllülerimiz Sayesinde Ormanlarımız Tertemiz etkinliği ile çevre temizliği yapıldı. 5. 11.11.2021 Milli Ağaçlandırma Gününde Kadınhanı ilçesine “Prof. Dr. Fuat Sezgin Hatıra Ormanı” kuruldu. Kadınhanı Belediyesi tarafından projenin bu etkinliğinin uygulanması için tahsis ve hibe edilen alana 101 fidan dikildi. Hatıra ormanı tabelasının da yerleştirdiği alanda küçük bir orman oluşturuldu. 6. Projede görev alan öğrencilerin doğal güzellikleri yerinde keşfetmeleri için grup halinde trekking faaliyetini gerçekleştirdi. 7. kış ayında ormanlık alana kedi ve köpek maması bırakma etkinliği gerçekleştirildi. 8. İstanbul Gülhane Parkı içindeki İslam Bilim ve Teknoloji Tarihi Müzesi Müslüman bilim adamlarının yüzyıllar boyu insanlığa armağan ettikleri icat ve keşiflerinin kapsamlı bir şekilde sunulduğu bir mekandır. Proje öğrencileri tarafından 19 Kasım 2021 tarihinde Fuat Sezgin önderliğinde kurulan müze ve kütüphane ziyaret edildi. 9. Necmettin Erbakan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim, Seramik, Geleneksel Türk Sanatları ve Grafik bölümlerinin Prof. Dr. Fuat Sezgin anısına 2019 yılında yaptıkları eserlerden oluşan sergi 2 Aralık 2021 tarihinde Tantavi Kültür Merkezinde projenin paydaşları için sergilendi. 10. “Gücünü Köklerinde Bulan Gençler” isimli konferansın 1. oturumunda proje kapsamında okudukları kitaplardan hareketle metinlerini oluşturan 9 öğrenci konuşmacı olarak yer aldı. 11. “Gücünü Köklerinde Bulan Gençler 2. Oturum” da ise İslam Bilim Tarihi Araştırmaları Vakfı Mütvevelli Heyeti Üyeleri Sümeyye Baybara, Mihriban Atas, Ayşegül Kutluca konuşmacı olarak görev aldılar. 12. “Müslümanlar Bilim ve Teknoloji Tarihinin Neresinde? 1. Oturum” 2 Aralık 2021 tarihinde Tantavi Kültür Merkezinde gerçekleşti. 13. “Müslümanlar Bilim ve Teknoloji Tarihinin Neresinde? 2. Oturum” 2 Aralık 2021 13.30’da Tantavi Kültür Merkezinde gerçekleşen ikinci oturumda ise Prof. Dr. Mustafa ŞAHİN, Prof. Dr. Fikret KARAPINAR ve Prof. Dr. Ahmet Turan YÜKSEL konuşmacı olarak görev aldılar. 14. Projenin sonunda öğrenci ve akademisyen makalelerinden oluşan ISBN ve bantrolle sahip proje kitabı yayımlandı. Proje 2020-2021 sürecinde gerçekleşmiş ve Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından 18.500 tl ile desteklenmiştir.

Keywords: bilim tarihi, bilim, okuma yazma, teknoloji, kültür

Corresponding Author: FADİMANA YETİŞ MEŞE

FUAT SEZGİN İLE KÖKLERİMİZE DÖNÜYORUZ

FADİMANA YETİŞ MEŞE, Türkiye, Konya - SERAP YETİŞ, Türkiye, Konya

İslam Bilim Tarihinin Kutup Yıldızı Prof. Dr. Fuat Sezgin yaptığı konferanslarının birinde: “Ben burada ilk önce hocalara seslenmek istiyorum. Talebeleri aşağılık duygusundan kurtarmaya çalışsınlar. Türk milletini aşağılık duygusu bir kanser gibi kemiriyor.” demişti. Onun bu seslenişi projeyi hayata geçirmemizin en büyük gerekçesi ve nihai hedefidir. Konya’da öğrenim gören gençlerin pek çoğunun Fuat Sezgin’i tanımadığını üzülerken gördük. Bir asra yakın yaşadığı ömrünü İslam ve bilim yolunda harcayan bu insanın gençlere anlatılması ve onun vefatının ardından onun yolunda ilerleyen gençler ortaya çıkarmak temel gayemizi oluşturmuştur. On farklı okuldan (ilkokul, ortaokul ve lise kademlerinde) otuz altı öğrenci ile faaliyetlerimizi gerçekleştirdik. 14 farklı faaliyet alanında çalışmalar yaptık. 1. proje ekibi Fuat Sezgin’in kendi yazmış olduğu ve İslam bilim tarihi hakkında yazılan kitapları okudular ve süreç içinde kitap değerlendirme toplantıları yapıldı. 2. “Son Devrin Bilim Abidesi: Fuat Sezgin” belgeseli ve TRT tarafından yayınlanmış Fuat Sezgin Belgeseli’nin projede yer alan öğrencilerin okullarında gösterimleri gerçekleşti. 3. Konya İslam bilim tarihe yön veren Sahip Ata Camii, Sırçalı Medrese, Karatay Medresesi, İnce Minareli Medrese 3 Mart 2020 tarihinde projede görev alan öğrencilerle rehber eşliğinde ziyaret edilmiştir. Eğitim yuvaları olan bu medreselerin İslam Bilim Tarihi açısından önemi izah edilmiştir. 4. Gönüllülerimiz Sayesinde Ormanlarımız Tertemiz etkinliği ile çevre temizliği yapıldı. 5. 11.11.2021 Milli Ağaçlandırma Gününde Kadınhanı ilçesine “Prof. Dr. Fuat Sezgin Hatıra Ormanı” kuruldu. Kadınhanı Belediyesi tarafından projenin bu etkinliğinin uygulanması için tahsis ve hibe edilen alana 101 fidan dikildi. Hatıra ormanı tabelasının da yerleştirdiği alanda küçük bir orman oluşturuldu. 6. Projede görev alan öğrencilerin doğal güzellikleri yerinde keşfetmeleri için grup halinde trekking faaliyetini gerçekleştirdi. 7. kış ayında ormanlık alana kedi ve köpek maması bırakma etkinliği gerçekleştirildi. 8. İstanbul Gülhane Parkı içindeki İslam Bilim ve Teknoloji Tarihi Müzesi Müslüman bilim adamlarının yüzyıllar boyu insanlığa armağan ettikleri icat ve keşiflerinin kapsamlı bir şekilde sunulduğu bir mekandır. Proje öğrencileri tarafından 19 Kasım 2021 tarihinde Fuat Sezgin önderliğinde kurulan müze ve kütüphane ziyaret edildi. 9. Necmettin Erbakan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim, Seramik, Geleneksel Türk Sanatları ve Grafik bölümlerinin Prof. Dr. Fuat Sezgin anısına 2019 yılında yaptıkları eserlerden oluşan sergi 2 Aralık 2021 tarihinde Tantavi Kültür Merkezinde projenin paydaşları için sergilendi. 10. “Gücünü Köklerinde Bulan Gençler” isimlikonferansın 1. oturumunda proje kapsamında okudukları kitaplardan hareketle metinlerini oluşturan 9 öğrenci konuşmacı olarak yer aldı. 11. “Gücünü Köklerinde Bulan Gençler 2. Oturum” da ise İslam Bilim Tarihi Araştırmaları Vakfı Mütavelli Heyeti Üyeleri Sümeyye Baybara, Mihriban Atas, Ayşegül Kutluca konuşmacı olarak görev aldılar. 12. “Müslümanlar Bilim ve Teknoloji Tarihinin Neresinde? 1. Oturum” 2 Aralık 2021 tarihinde Tantavi Kültür Merkezinde gerçekleşti. 13. “Müslümanlar Bilim ve Teknoloji Tarihinin Neresinde? 2. Oturum” 2 Aralık 2021 13.30’da Tantavi Kültür Merkezinde gerçekleşen ikinci oturumda ise Prof. Dr. Mustafa ŞAHİN, Prof. Dr. Fikret KARAPINAR ve Prof. Dr. Ahmet Turan YÜKSEL konuşmacı olarak görev aldılar. 14. Projenin sonunda öğrenci ve akademisyen makalelerinden oluşan ISBN ve bantrolle sahip proje kitabı yayımlandı. Proje 2020-2021 sürecinde gerçekleşmiş ve Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından 18.500 tl ile desteklenmiştir.

Keywords: bilim tarihi, bilim, teknoloji, okuma yazma

Corresponding Author: FADİMANA YETİŞ MEŞE

STEM JUNIOR

TUĞBA ALTUNTAŞ, Türkiye, Balıkesir - ŞEREF NUR KOÇ, Türkiye, Antalya
CEYDA YUNÜS DEMİR, Türkiye, Trabzon - AYŞE ESRA ŞAHİN, Türkiye, Mersin
HANİFE KARACÜLLÜ, Türkiye, Şırnak - MERVE CORA, Türkiye, Sakarya - CİHAN BARIŞ, Türkiye, Samsun
ERKAN EROĞLU, Azerbaycan, Bakü - ELÇİN AYYILDIZ, Türkiye, Ankara
ÜMMÜGÜLSÜM KOÇAK, Türkiye, Kayseri - FERHAN KARABOĞA, Türkiye, Antalya
ISABELLA MARİNİ, İtalya, Roma

STEMJUNIOR Bu proje öğretim sürecinde öğrencilerin yaratıcılıklarını geliştirmek, öğrencilerin kendi becerilerini keşfetmelerini sağlamak amacı ile uygulanmıştır. STEM eğitim yaklaşımını öğretim programlarımızda daha iyi uygulamak için “STEM JUNIOR” eTwinning projesi oluşturulmuştur. Projeye Türkiye'nin 9 ilinden 10 öğretmen ile Azerbaycan'dan 1 ve İtalya'dan 1 öğretmenimiz katılmıştır. Proje 6-11 yaş grubu olan anasınıfı, ilkokul ve bilim ve sanat merkezi kademesinde 2020-2021 eğitim-öğretim yılında uygulanmıştır. Projemizin amacı proje ortağımız öğretmenlerle müfredata entegre uygun planlar oluşturmaktır. Her ay öğretmenlerimiz bir STEM etkinliği oluşturarak SE modeline uygun olarak disiplinler arası STEM planı hazırlamışlardır. Projemizde yapılan çalışmalar web sitesinde ve Twinspace de paylaşılmıştır. “STEM JUNIOR” eTwinning projesinde 68 öğrenci yer almaktadır. Öğrencilere, öğretmenlere ve velilere proje başında ve sonunda ön test ve son test uygulanmıştır. Yapılan toplantılarda müfredat dahilinde uygun etkinlikler belirlenmiş, öğrencilerin olası kazanımları düşünülerek günlük hayatla bağdaştırılan bir problem durumu oluşturulmuştur ve disiplinler arası geçiş sağlanmıştır. Öğretim programı ile proje birbiriyle bütünlük içindedir. Projenin etkinlikleri matematik, bilim, teknoloji ve mühendislik ile entegre edilerek müfredattaki farklı derslerle bağlantı sağlanmış, öğrenciler etkinliklerin amaçları konusunda bilgilendirilmiştir. Sınıf öğretmeni olarak derslerin kazanımlarına uygun, multidisipliner bir yaklaşım ile yürüttüğümüz projemizde öğrencilerimize 21. Yy becerileri kazandırmayı hedefledik. Projemizin öğrencilerimizde; Bilgi Konusunda Okur-Yazarlık, Medya Konusunda Okur-Yazarlık, BİT Konusunda Okur-Yazarlık, Esneklik ve Adapte Olabilme, İnisiyatif Alma ve Kendi Kendini Yönlendirme, Sosyal ve Kültürler Arası Beceriler, Liderlik ve Sorumluluk, Yaratıcılık ve Yenilik, Eleştirel Düşünme ve Problem Çözme, İletişim ve İşbirliği gibi temel beceri ve yeterliliklerinin geliştirdiği gözlenerek planlanan hedef ve amaçlara ulaşmıştır. Temel yeterlilikler ile beceriler, içerikler, hedefler ve faaliyetler arasında açık bir ilişki vardır. Bu sonuçlara göre öğretim programlarının uygulanmasında STEM yaklaşımının kullanılması öğrencilerin deney yapma, kodlama ve STEM etkinliklerine karşı olumlu tutum geliştirme açısından önemlidir. Bu nedenle STEM uygulamalarına devam edilmelidir. STEM uygulamalarında başarının artması için öğretmen eğitimleri yapılmasında da yarar görülmektedir.

Keywords: STEM, Yaratıcılık, Beceri

Corresponding Author: ŞEREF NUR KOÇ

TEACH AND LEARN

ERCAN ÜRKMEZ, Türkiye, Bursa

Bu proje ilkokul seviyesinde uygulanması sebebiyle özellikle öğrencilerin yaşı gözetilerek kazanımların daha eğlenceli ve kalıcı hale gelmesi amaçlanmıştır. Bu yaştaki çocukların çok fazla ilgisinin çeken teknoloji, bu kez proje boyunca işe koşularak eğitsel çalışmalar ve değerlendirmeler web 2 araçlarıyla hazırlanmıştır. Öğrenciler pandemi boyunca evde geçirdikleri uzun saatleri web 2 araçlarıyla oynadıkları eğitsel oyunlarla geçirdiler. Toplamda 23 adet web 2 aracı farklı farklı etkinliklerde kullanılmıştır. Böylelikle hem teknoloji okuryazarlığının artması, hem teknolojiyi daha güvenli kullanan bireylerin yetişmesi ikincil amaçlarımız arasında yer aldı. Ayrıca, hayat öğretim programında da yer alan "Atatürk'ü tanır.", matematik öğretim programında da yer alan "20'ye kadar olan sayılarla toplama ve çıkarma işlemi yapar." ve Türkçe öğretim programında da yer alan basit ve kısa cümleler okur, akıcı okur." gibi kazanımlar öğretilmiştir. Proje 9 ayrı ilden 10 öğretmen'in ortaklığında gerçekleşti. Projeye katılım gösteren 200'ü aşkın öğrencinin tamamı 1. Sınıf öğrencisiydi. 1. Sınıflar pandemi ile okula başladıkları için okula karşı olumsuz bir düşünceye kapılmamaları kazanımları oyunlarla öğretmek adına onlar seçilmiştir. Proje boyunca 3 mihver temele alınarak 10 farklı teknoloji oyunu 10 farklı web 2 aracı ile planlanmış ve öğretmenlerin rehberliğinde öğrencilerinde dahil olduğu süreçte hazırlanarak uygulamaya konmuştur. Proje sonunda öğrencilerimiz 1. Sınıf ortalama okuma seviyelerine pandemiye rağmen ulaşmış olup yazmaya karşı istekli olmuşlardır. Ayrıca, hayat bilgisi dersine ait önemli değerleri kazanmış ve matematik dersine ait olan 2 temel işlem becerisini (toplama-çıkarma) anlamışlardır. Proje sonunda Google form ile yapılan anketle de bunu daha görünür hale getirmişlerdir. Özellikle proje sonunda tüm öğretmenlerin öğrencileriyle linoit adlı web 2 aracında öğrenciler sorular hazırlamıştır, hazırlanan sorular yine öğrenciler tarafından zoom canlı yayını ile cevaplandırılmıştır. Jeopardy web 2 aracı ile hazırlanan sorular sonunda çocukların ders kazanımlarının %85'in üzerinde olduğu tespit edilmiştir. Hazırlanan sorulardan story jumper adlı web 2 üzerinden genel 1. denemesi yapılmıştır. Bu süreçte karışık takımlar oluşturularak öğrencilerin dijital sosyalleşmesi de sağlanmıştır. Ayrıca, öğrenciler yabancı şehirlerdeki kültürler hakkında fikir edinerek kendilerini ifade etme şansı yakalamışlardır. Soruları yazarken yaratıcı düşünme becerileri, etkinliklerde zamana karşı yarışırken zaman yönetimi, etkinlikler boyunca karşılaştıkları sorunların çözümünde ise problem çözümü gibi 21. yy.'ın en önemli becerilerini deneyimlemişlerdir. Farklı kültürlerle karşı saygı, düşüncelerine karşı empati duyguları da öğretim programıyla beraber gelişen değerleri olmuştur. Proje ortakları öğretmenler de ilgili olduğu web 2 aracını proje ortaklarına anlatması ve kullanılması sebebiyle öğretmenlerin de kişisel ve mesleki gelişimine katkı da bulunmuştur. Proje, Bursa iline ait yerel gazetede yayınlanarak daha geniş kitlelere ulaşmıştır. Proje sonuçlarına bakarak öğretim programlarının teknoloji ile daha eğlenceli hale getirerek öğrencilerin kazanımları daha fazla içselleştirmesi rahatlıkla sağlanabilir. Eğlenirken öğrenme klişesi dışında aslında bu proje ile "öğrenirken eğlenme"nin de olabileceği ispatlanmıştır. Oyun ve etkinlik temelli çalışmaların teknolojiyle beraber daha fazla kullanılması ve bunlara karar vericiler tarafından daha fazla imkan sağlanması gerekmektedir. Projemiz yapılan çalışmalara ve çıktılarıyla beraber değerlendirilerek Ulusal Destek Servisi tarafından "Ulusal Kalite Etiketini" ile ödüllendirilmiştir. Kalite etiketini 10 ortağımızın tamamı almıştır.

Keywords: oyun,web2,teknoloji,dijitalokuryazarlık

Corresponding Author: ERCAN ÜRKMEZ

ANALİTİK, DİYALEKTİK VE RETORİK ARGÜMANLARIN ELEŞTİREL DÜŞÜNME AÇISINDAN ÖNEMİ

MUSTAFA YEŞİL, Türkiye, Konya

Analitik, diyalektik ve retorik argümanlar düşünmenin işleyiş biçimine dair farklılığı ortaya koymak için sunulan üç farklı metodolojik yaklaşımdır. Düşünce tarihinde bu metodolojik yaklaşımın bizzat işlevsel olarak kullanıldığı sınırlı bir dönem olsa da, sonraki dönemlerde gerek ilgili argümanlardaki çeşitliliği yansıtan eserlere ulaşmanın zorluğu gerekse ya tam öznelliğe ya da tam aşırı nesnellığe vurgu yapılması bu yaklaşımın dışlanmasına neden olmuştur. Günümüz eğitim felsefesi açısından eğitim-öğretim sürecinin her aşamasında bilimin mi sanatın mı, matematiğin mi şiirin mi, fiziğin mi siyasetin mi (vb) önemli olduğuna ve öğretilmesi gerektiğine dair uzun uzun tartışmalar yapılmakta ve adeta eğitim-öğretim planı, materyalleri ve müfredatı bu karamsarlığın yansımalarından izler barındırmaktadır. İçinde bulunduğumuz dönem açısından, disiplinler arası bir bakış açısına sahip olmanın öğrencinin zihinsel, toplumsal ve hatta evrensel gelişimi açısından önemi tartışma götürmeyecek derecede açıktır. Biz bu bildiri ile, analitik, diyalektik ve retorik argümanların tarihsel kullanımından esinlenerek, disiplinlerin şekillenmesinin doğal bir gereksinim olduğunu, bu doğal gereksinimin bir neticesi olarak da eğitim-öğretim amacının, planının ve materyallerinin dönemsel ihtiyaçlara göre güncellenmesi gerektiğini, farklı disiplinlere dair bakış açılarına ve akıl yürütme biçimlerine sahip olmanın öğrencilerin eleştirel düşünme yeteneklerini geliştirerek hem bireysel gelişimlerine hem de toplumsal barışa ve dayanışmaya katkı sunacağını, çeşitli örneklerle pekiştirerek, iddia edeceğiz.

Keywords: Analitik, Diyalektik, Retorik, Eleştirel Düşünme, Argüman

Corresponding Author: MUSTAFA YEŞİL

OYNUYORUM, EĞLENİYORUM, ÖĞRENİYORUM

SÜLEYMAN ÇAĞMAN, Türkiye, Konya - MUSA TUNÇ, Türkiye, Konya
MUSTAFA ŞIRALI, Türkiye, Konya

Dezavantajlı Çocuklar İçin Oyun Temelli Öğrenme ve Öğretme Faaliyetlerinde İnovasyonun Geliştirilmesi Projesi Bu proje; işitme engellilere, oyunla akademik ve sosyal becerilerin kazandırılmasını hedeflemektedir. Yine zihin engelli öğrencilere de yardımcı olması hedeflerimiz arasındadır. Projemiz, işitme engelli öğrencilere oyun temelli öğrenme ve öğretim etkinlikleri açısından özel eğitim okulları için yenilikçi fırsatlar geliştirmektedir. Proje için; farklı ülkelerden, özel eğitim okulları (üç farklı ülkeden 4 okul ve kurum), üniversiteler (iki üniversite), gönüllüler, ve aileleri, öğrenciler, ve sosyal destek grupları bir araya getirilmiştir. Projemiz yoğun öğrenme/öğretme etkinlikleri içermektedir. Bu kapsamda; özel eğitim öğretmenlerinin, işitme engellilerin ve ailelerinin eğitimlerini kapsayan bir projedir. Bu çalışmadan elde edilen bulgularla, doğrudan veya dolaylı olarak, işitme engelli bireylerle çalışan eğitim kuruluşları ile öğrencilerin, üniversitelerden akademisyenlerin, öğretmenlerin, rehabilitasyon hizmeti veren kurumların yararlanması planlanmıştır. Proje; üç kısa süreli ortak personel eğitimi, proje toplantıları ve seminerler içermektedir. Proje ile işitme engelliler alanında çalışan saha uzmanlarına, özel eğitim öğretmenlerine belli bir program çerçevesinde eğitim verilmiştir. Bu eğitimler önce teorik olarak verilmiş ardından ve yoğunlukla uygulama olarak verilmiştir. Katılımcı akademisyenler ve uzman eğitimciler, kendi alanlarında katılımcılara konuyla ilgili eğitim vermişlerdir. Proje kapsamında görev alan akademisyenlerimiz ve öğretmenlerimiz yapılan faaliyetlerden elde edilen sonuçları bilimsel 3 makale halinde yayınlamışlardır. Ayrıca projede kullanılan anketler ve literatür taraması projemiz web sayfasında bulunmaktadır. Proje kitabımızın öğretmenler ve velilerin değerlendirmesi için gönderdiğimiz proje değerlendirme formu ve memnuniyet anketleri yapılmış olup bunlardan bir kısmı proje web sayfamızda yayınlanmıştır. (<http://online.fliphtml5.com/sgjzs/rkjs/index.html>) Proje çıktılarında; İngilizce, Türkçe, İtalyanca ve İspanyolca dillerinde işaret dili talimatlarıyla seçilen 113 oyun temelli öğrenme ve öğretme kitabı hazırlanmıştır. Oyun kitabı; web tabanlı ve indirilebilir, işitme engelliler için erişilebilir, etkileşimli ve çok dilli bir çalışma olmuştur. Proje; röportajlar, anketler, doküman analizi, bilimsel rapor analizi kullanarak eylem araştırması metodolojisi kullanılmıştır. Proje ortaklarımızdan akademisyenler, işitme engelli öğrenciler için oyun tabanlı öğrenme ve öğretme faaliyetlerinin etkinliğini inceleyerek nitel ve nicel araştırma biçimlerinde eylem araştırmaları yapmışlardır. Böylece projede elde ettiğimiz sonuçlardan hareketle oyun tabanlı öğretme ve öğrenme konusunda güçlü kanıtlar elde edilmiştir. Bu çalışmalara, ayrıntılı olarak proje web sayfamızdan (http://konevideafschool.net/oyun_tabanlı.html) erişilebilir. Proje ile yapılan çalışmalar sonucu, işitme engelli öğrencilerin ve ailelerinin, özel eğitim öğretmenlerinin, öğrenme deneyimini artırmak için yenilikçi yollar geliştirilmiştir. Buna ek olarak, oyuna dayalı etkinlikler, öğretmen-öğrenci etkileşimleri sırasında duygusal ve pozitif psikolojik sonuçlara katkı sağlaması, öğrenci ve öğretmen için daha eğlenceli bir eğitim ortamı sağlanmıştır. Bu projenin bir diğer kazanımı olarak, özel eğitim okullarının kapasite ve başarısını artırması; ek olarak eğitim ortamlarını rehabilite etmesi ve daha verimli hale getirmesi beklenmektedir. Bahsi geçen oyun kitabı ile eğitim kurumlarının hizmet kapasitelerini geliştirmek; işitme engelliler alanında diğer profesyonellerle uluslararası iş birliği ağı oluşturulmuştur. Hazırladığımız oyun kitabında yer alan oyunların bir kısmı öğrencilerimizle oynanırken videoya çekilmiştir. Bu videolar Türk işaret dili ve uluslararası işaret dili eklenerek yine web sitemizde yayınlanmıştır. Bu videolara kitaptaki karekod okutularak da ulaşılabilir. Yeni videolar çekildikçe, web sitemizden yayın yapmaya devam edeceğiz. Tüm oyunlar, eğitim amaçlı kullanıldığı sürece ücretsiz olarak izlenebilir ve indirilebilir durumdadır.

Keywords: Dezavantajlı Öğrenciler, Oyun Temelli Öğrenme ve Öğretme Faaliyetleri, İnovasyon, İşitme Engelli

Corresponding Author: SÜLEYMAN ÇAĞMAN

SESSİZLİK DUVARLARINI BİT İLE AŞIYORUZ

MUSA TUNÇ, Türkiye, Konya - SÜLEYMAN ÇAĞMAN, Türkiye, Konya

Bu projenin ana hedefi, Bilgi ve iletişim teknolojileri adına uygulanan eğitsel faaliyetlerin gözlemi, analizi, uyarlanması ve uygulanması, ardından yaygınlaştırılmasına dayanmaktadır. Bu proje, işitme engelli öğrenciler ve özel eğitim öğretmenlerinin, BIT ler aracılığı ile bilgi, deneyim ve motivasyonlarını artırmayı hedeflemiştir. Ayrıca, bu kişilerin gerekli BIT bilgi ve yetenekleriyle donanımını amaçlayarak, çağımızda hızla gelişen teknoloji gereksinimlerine eğitsel açıdan yetişmek ve faydalanmak için bilgilendirme, ortak çalışma, farklılıkları görerek gelişim gösterme gibi alanları da kapsamaktadır. Proje, bir seri aktiviteden oluşmaktadır ki bunlar müfredat değerlendirmesi ve gelişimi, eğitim ve öğretim materyalleri, akademik çalışma ve analizler and bilimsel metodlar (analiz, gözlem, deneyim, mesleki paylaşım, röportaj, anket ve bilimsel yayın). Bu faaliyetler, özel eğitim öğretmenleri ve akademisyenlerin ortak çalışmaları ile elde edilmiştir. Çalışma metodu örnek olay yöntemi olup partnerlerin çalışma konularını birebir ve yerinde gözlem ve uygulamalarına dayanmaktadır. Müfredat geliştirme alanında üç ülkede uygulanan müfredatlar ve bunların uygulamaları incelenerek işitme engelliler için pratik ve daha etkin uygulanabilecek bir müfredat taslağı çıkarılmıştır. bu anlamda istenilen hedefe ulaşılmıştır. Hazırlanan bu taslak müfredatın başarılı olabilmesi için gerekli materyaller, proje ortaklarını kendi kurumlarında görevlendirdikleri öğretmenler tarafından bir plan dahilinde hazırlanmıştır. Bu materyaller nesnel materyaller olduğu gibi proje içeriği gereği çoğunluğu dijital programlardır. Bu çerçevede 1-8 sınıflar seviyesinde tüm ders içeriklerini kapsayan metinler oluşturuldu. Bu metinler özel programlar sayesinde işitme engellilerin anlamasını kolaylaştırıcı görseller hazırlanarak (Dijital ortamda fare kelimenin üzerine geldiğinde resmi veya videosu oynar) engelli öğrencilerin akademik gelişimine katkı sunmaktadır. Bu çalışmaların tamamını içeren WEB sayfamız (<http://www.konevideafschool.net/1.proje.html/>) kanalıyla bu alanda hizmet veren herkesin hizmetine sunulmuştur. Ayrıca okulumuzda kullanılmak üzere yaklaşık 50 gb dijital materyal havuzu oluşturulmuştur. Bu durum sosyal ağlar yoluyla tüm ilgilenenlere ücretsiz verilebileceği ilan edilmiştir. Uzun vadede özel eğitim öğretmenlerinin uluslar arası deneyim ve ortak çalışma becerilerini artırmayı amaçlamaktadır. Ailelere bakan yönüyle ise işitme engelli aile üyelerinin en son ve yenilikçi BIT lerden ve teknolojilerden etkili şekilde yararlanmalarını, eğitim sürecinde daha aktif rol almalarını, okul-aile ve öğrenci üçgenini genişleterek Avrupa kimliği kazanma ve uluslar arası ortamda hangi tür eğitsel faaliyetlerin uygulandığını öğrenme adınadır. Kurumlar adına ise uluslar arası işbirliği geliştirme ve farklı eğitsel yaklaşım ve deneyimlerin öğrenilmesi konularındadır.

Keywords: İşitme engelli, Müfredat, Bilgi ve iletişim teknolojileri

Corresponding Author: MUSA TUNÇ

ESERİNİ BIRAK KÜLTÜRÜNÜ YAŞAT

ZAKİRE KARDAŞ, Türkiye, Kahramanmaraş

2023 Eğitim Vizyonu'nda belirtildiği üzere; çocuklarımızı kendi medeniyetimiz, milli kültürümüz ve manevi değerlerimizle geleceğe hazırlamak, çağımızın en temel gereksinimi haline gelmiştir. Bunun yanında, ulusal arenada yaşanan sosyal değişimler ve uluslararası arenada yaşanan siyasi gelişmeler, okullarımızda dezavantajlı öğrencilerimizin de artmasına neden olmaktadır. Bu çocuklarımızın da bu toplumun bir ferdi olması ve okulların sadece öğretim ortamları olarak addedilmesini engellemek amacıyla Gençlik ve Spor Bakanlığımızın çağrısı üzerine yazmış olduğum ve hibe almaya hak kazanan projemin amaçları ve amaçlarına yönelik faaliyetleri aşağıda belirtilmiştir: Dezavantajlı öğrencilerimize ve velilerimize okuma alışkanlığı kazandırmak ve toplumda kitap okuma davranışı ile ilgili farkındalık oluşturmak adına, hava şartları da dikkate alınarak proje yürütücüleri ile birlikte belirlenen bir açık alanda ve saatte proje bitiş tarihine kadar kitap okumalarını sağlamak. (Kitaplardan biri Fuat Sezgin'in "Bilim Tarihi Sohbetleri" isimli kitabı olacaktır.) Ülkemizin yetiştirdiği dünyaca ünlü bilim insanlarımızdan biri olan Prof. Dr. Fuat SEZGİN'i, öğrencilerimiz vasıtasıyla velilerimize tanıtmak amacıyla, gönüllü dezavantajlı öğrencilerimizden belirlediğimiz on kişilik bir öğrenci grubuna Fuat SEZGİN'in hayatı, düşüncesi, çalışmaları ve eserleri ile ilgili eğitim verilerimiz, her bir öğrenci için on kişilik gönüllü veli grubu oluşturup, bu öğrencilerin gruplarındaki velilere "Fuat SEZGİN KİMDİR" konulu seminer vermesi ve ppt sunusu yapmasını sağlamak. Böylece ülkemizin yetiştirmiş olduğu değerli bilim adamlarından biri olan Fuat SEZGİN hakkında velilerimizi bilgilendirerek, onları ve öğrencilerimizi bilim, tarih ve teknoloji ile ilgilenmeye teşvik etmek. 3. Dezavantajlı öğrencilerimizin (Çocuk Evleri'nden gelen öğrenciler, yabancı uyruklu öğrenciler ve kaynaştırma eğitimine ihtiyaç duyulan öğrencilerimiz) okula ve topluma aidiyet duygularını geliştirmek adına; bir önceki maddede belirttiğimiz eğitimi veren öğrenciler tarafından, eğitime katılan velilerimize dağıtılan "Bilim Tarihi Sohbetleri" isimli kitabı okuyan gönüllü velilerimiz arasında okunan kitapla ilgili bilgi yarışması yapmak, yarışma sorularını hazırlama ve yarışmanın ölçme değerlendirme kısmını, eğitimi veren öğrencilerin yapmasını sağlamak, böylece kendilerini inisiyatif alabilen ve işe yarar bireyler olarak hissetmelerini ve başarı duygusunu tatmalarını sağlamak. Gönüllü öğrencilerimizin etkinlikler kapsamında yapacağı çalışmalarla; okuma, anlama, düşünme ve kendini ifade yeteneklerini geliştirmek; akran eğitiminin önemini öne çıkararak onların liderlik becerilerini ortaya koymak amacıyla; okulumuzun 3. ve 4. sınıf öğrencilerine, daha önce hazırlanmış olan Fuat SEZGİN'i tanıtan ppt sunusunu yaptırmak, sınıflara Fuat SEZGİN'i tanıtmalarını sağlamak. Böylece akran eğitimi ve liderlik konusunda becerilerini geliştirmek. Öğrencilerimizde Milli Kimlik ve Milli Benlik duygularını geliştirmek ve "Bu vatanın bir ferdi olarak ben de ülkenin gelişmesi için birşeyler yapmalıyım" bilinci oluşturmak adına Ömer HALİSDEMİR'in şehit edildiği sahneyi tiyatro ile canlandırmalarını sağlayarak bu vatana sahip çıkmaları gerektiğinin, bizlerin bu vatanı huzurlu yaşayabilmesi için kimlerin nasıl gözünü kırpmadan canını ortaya koyduğunun farkına varmalarını sağlamak. Proje paydaşlarımızı (dezavantajlı öğrenciler, gençler, veliler) sanata yönlendirerek, kendilerine yönelik olumlu benlik algısı ve özgüvenlerini geliştirip onların yeteneklerini ortaya çıkarmak, özgün ve yaratıcı eserler ortaya koymalarını sağlamak, gönüllü öğrenci, gençler ve velilerimizin sanatla kendilerini ifade etmelerini sağlamak adına okulun bahçe duvarları ve koridorlarına, paydaşlar tarafından Türk Büyükleri ve Türk çizgi film kahramanlarının portrelerini çizdirerek, onların hayatları ve başarıları hakkında bilgiler veriler okullarında ve dışında yapılan çizimlerle tüm öğrenci ve velilerimizin Türk büyüklerine ve Milli kimliğimize karşı farkındalık oluşturmalarının temelini atmak.

Keywords: Prof. Dr. Fuat SEZGİN, Dezavantajlı öğrenciler, Aidiyet, Milli Kimlik ve Benlik

Corresponding Author: ZAKİRE KARDAŞ

MİNİK YEŞİL ADIMLAR ETWİNNİNG PROJESİ

UMUR ADIGÜZEL, Türkiye, İstanbul - DERYA ÇAKMAK UÇAR, Türkiye, İzmir

deryacakmakucar@hotmail.com Bu proje öğretim sürecinde hissedilen “Çevre konusunda duyarsızlaşma” problemini çözmek amacı ile uygulanmıştır. Bu genel problem çerçevesinde çevre konusunda farkında olmama, geri dönüşüm bilinci oluşmama, canlılara saygı duymama gibi ana problemler eşliğinde takım çalışması yapamama, kendi gibi olmayana saygı duymama problemlerine çözümler oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu kapsamda projemiz ile ‘öğrencilerimizde doğa bilinci geliştirmeyi’ amaçladık. Projede hedeflenen amaca ulaşılması çevre konusunda farkındalık yaratmak açısından önemli görülmektedir. Proje ile aynı zamanda Fen Bilimleri dersi F.3.6.2.6. Doğal çevreyi korumak için araştırma yaparak çözümler önerir.Türkçe dersi kazanımlarından T.3.3.26. Şekil, sembol ve işaretlerin anlamlarını kavrar. Bilişim teknolojileri (bilgisayar, tablet) ve iletişim araçlarında kullanılan şekil ve semboller üzerinde durulur.; Göresel sanatlar dersi kazanımlarından G.3.1.4. Gözleme dayalı çizimlerinde geometrik ve organik biçimleri kullanır. Hayat bilgisi dersi kazanımlarından HB.3.6.6. Geri dönüşümün kendisine ve yaşadığı çevreye olan katkısına örnekler verir. kazanımların öğretimi sağlanmıştır. Proje 2 farklı ülkede (Romanya (1 öğretmen)-Türkiye (9 öğretmen) ve 8 ilde 3. ve 4. sınıf düzeyindeki 8 okulda 240 öğrenci ile uygulanmıştır. Projenin uygulanması için seçilen etkinlikler 3. ve 4. sınıf öğrencilerine daha uygun olduğu için bu öğrenciler tercih edilmiştir. Projenin uygulanmasında Öğrenciler proje poster, logosunu kendileri oluşturduklar. Yaptıkları poster-logoları oyladık. Kelime bulutu yaptılar, Avatarlarını yaparak kendilerini tanıttılar. Geri dönüşümün mantığını kavramaları ve diğer canlılar ile bağ kurmaları amacı ile hayvan barınağı, meşe palamudu çimlendirme, doğa temalı takvim hazırlama (ortak ürün), sosyal sorumluluk (ücretsiz dijital orman kampanyasına katıldık-kendi enerji tasarrufu imza kampanyamızı oluşturduk) güvenli internet günü kodlama ve muzogram (ortak ürün), fidan dikme, enerji tasarrufu akrostiş şiir, 7.kıta hikaye kitabı yazma etkinlik ve uygulamaları gerçekleştirilmiştir. Projede belirlenen amaçlara ulaşılma düzeyinin belirlenmesinde ön test ve son test yaptık ve google drive anketler ,kahoot veri toplama araçları kullanılmıştır. Proje sonu ebeveyn-öğrenci değerlendirmelerini video ile aldık. Öğrenciler atık malzemelerden mikrofon yaptılar ve proje değerlendirmesi için röportaj yaptılar. Ebeveynler video göndererek projemizi değerlendirdiler .Proje ortaklarımız yazılı olarak projemizi değerlendirdi. Veri toplama araçları internet ortamından yapılarak uygulanmıştır ve sonuçlar raporlaştırılmıştır. Projenin uygulanması sonunda proje başlangıcında ulaşılmak istenen doğa bilinci geliştirme amacına ulaşılma düzeyini belirlemek için google form ve kahoot veri toplama aracı ile elde edilen verilere göre proje amaçlarına ulaşılmıştır. Proje sonunda öğrencilerin öğretim programına kazanımlara ulaşma düzeyleri kahoot ve röportaj ile ölçülmüş ulaşılmış olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin sevgi, saygı, hoşgörü, başarıma, birlikte yapma, sorumluluk alma gibi değerlere ulaştığı proje sonu anket sonucundan, öğrenci röportajından anlaşılmaktadır. Proje sürecinde öğrenciler web 2.0 araçları ile proje poster, logo, avatar, kelime bulutunu kendileri araştırarak yaptılar. 7. Kıta ile ilgili ön değerlendirme anketinde bilginin az olduğunu görünce etkinliklere 7. Kıtayı ekledik. Hikaye yazmadan önce öğrenciler araştırma yaptılar. Fidanları palamut tüplemesi ile öğrenciler yetiştirdiler. Bu etkinliğin nasıl yapıldığını araştırarak öğrendiler. Bu sıraladığımız faaliyetler ile öğrenciler bilgileri kendi başlarına öğrenerek öğrenmeyi öğrenme becerilerini geliştirmişlerdir. Öğrenciler enerji tasarrufu konulu bilimsel araştırmalar yapmıştır. (Yaşlarına uygun) Öğrencilerden elde edilen (web 2.0 aracı ile hazırladıkları) dönütler ile öğrencilerin ülkesinin dünya ülkeleri arasındaki yeri ve önemini, ülkemiz düzeyindeki kültürel zenginlikleri, uluslararası düzeyde farklı kültürleri fark ettiği anlaşılmaktadır. Proje süresince öğrenciler postermywall, canva, avatoon, voki, Google form, wordart, zoom web2.0 araçlarını kullanmışlardır. Projede öğrencilerin gruplar halinde yaptıkları çalışmalardan ortak, işbirlikçi Ürünler elde edilmiştir. Öğrencilerin ortaya koyduğu bireysel, ortak ve karma takımlar ürünlerinden, ortaya çıkan fikirlerden öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerinin geliştiği anlaşılmaktadır.

Keywords: ÇEVRECİ ÇOCUKLAR, CANLILAR, GERİ DÖNÜŞÜM, TASAARUF, TEMİZ DÜNYA

Corresponding Author: DERYA ÇAKMAK UÇAR

OYUN TEMELLİ MATEMATİK ÖĞRETİMİNDEKİ BİR DERS PLANININ İNCELEMESİ

VOLKAN ÖZTÜRK, Türkiye, Van

Çalışmanın amacı, oyun temelli matematik öğretiminde 5. sınıf öğrencilerinin belirlenen bir alanı tahmin etmeye yönelik bilgileri keşfetmeleri ve öğrencilerin keşsettikleri bilgileri problem çözümünde uygulayabilirliğinin incelenmesidir. Çalışmanın yöntemi bir öğrenme ortamında yaşanan sürecin derinlemesine ele alınıp derslerin sürdürülmesi sırasında araştırmacının aynı zamanda okulun matematik öğretmeni olarak görev yapmasından dolayı özel durum çalışmasıdır. Çalışmanın katılımcıları Van ili Edremit ilçesinde bulunan bir devlet ortaokulunun 5.sınıfında öğrenim görmekte olan 21 (8 kız 13 erkek) öğrenciden oluşmuştur. Çalışma 2021- 2022 eğitim öğretim yılı döneminde gerçekleştirilmiştir. Çalışmanın verileri araştırmacılar tarafından geliştirilen ders planı ve video kayıtları ile toplanmıştır. Ders planındaki oyunlar için alanında uzman üç kişiden, problemler için alanında uzman iki kişiden görüşler alınarak gerekli düzenlemeler yapılmıştır. Ders planında “Belirlenen bir alanı santimetrekare ve metrekare birimleriyle tahmin eder.” kazanımını öğrencilere oyunsu süreçle kazandırmak amaçlanmıştır. Araştırmacılar ders planında bir ısınma oyunu, bir oyun ve iki problem hazırlanmıştır. Isınma oyunu ile öğrenciyi oyunsu sürece hazırlayıp şekillerin alanlarının, bu alanı kaplayan birim karelerin sayısı olduğunu hatırlatılması, oyunlarda öğrencinin alan kavramını anlamlandırması ve öğrencinin belirlenen bir alanı tahmin etmesini keşfetmesi amaçlanmıştır. Problemler öğrencilerin oyunlarla amaca ulaşma durumunu görebilmek için hazırlanmıştır. Verilerin analizinde uygulamaların video kayıtları ile öğrencilere dağıtılan problem kâğıtları birlikte incelenmiştir. Video kayıtları ile oyunsu süreçte öğrencilerin oyunlara katılımı, bilgiyi nasıl keşsettikleri tespit edilirken, problem kâğıtları da keşfedilen bilgilerin uygulanabilirliği, yeni durumlarda kullanıp kullanmadıkları hakkında bilgi vermiştir. Çalışmanın uygulama aşamasındaki “Doldur ve Zıpla” ısınma oyununda öğrenciler kırmızı ve sarı renkli kartları kullanarak oyun yönergesine göre belirlenen alanı birer birim metrekarelik kartonlarla doldurmuştur. İlk olarak şekillerin alanlarının, bu alanı kaplayan birim karelerin sayısı olduğunu hatırlayamadıkları görülmüştür. Öğrenciler oyunun sonraki turlarında şekillerin alanlarının, bu alanı kaplayan birim karelerin sayısı olduğunu hatırlayabilmişlerdir. “Doğru Tahmin” oyununda öğrencilerin ilk olarak kendilerine ait dikdörtgenel bölgelerin alanlarını tahmin etmekte zorlandıkları görülmüştür. Öğrencilerin dikdörtgenin kenar uzunluklarını ölçüm işlemlerinde hem tek ayak üstünde zıplayıp hem de birim metrekarelik kartonların birinde bir diğerine geçişte ilk etapta fazla zaman harcadıkları sonraki ölçümlerde hız kazandıkları, grup içinde iş birliğini sağladıkları görülmüştür. Oyun sonunda grupların dikdörtgenlerin kenar uzunlukları ölçümlerinin sonucunda elde ettikleri alan değerlerin tahmin ettikleri alan değerlerine oldukça yakın olduğu, oyun sonu yapılan değerlendirmeye alan tahminlerin ölçme yaparak kontrol edilmesi alan kavramının somutlaşmasını sağladığı ve belirlenen bir alan ile bu alanı tahmin etmenin ilişkilendirildiği görülmüştür. Öğrencilerin muhakeme probleminde “en büyük boyutlarda kenar uzunluğu bir doğal sayı olan eş iki kare parçası?” sorusuna cevap vermekte zorlandığı fakat keşfedilen bilgilerin kullanılması grup çalışmasına dayandırıldığından öğrenciler arası fikir birliği sağlanmasında öğrencilerin oyunda yaptıklarını anlatarak ikna etmeye çalıştıkları gözlemlenmiştir. Öğrencilerin ikinci muhakeme probleminde verdikleri yanıtlar incelendiğinde problemin çoğunluk tarafından doğru çözüldüğü, yanlış çözenlerin bir kısmının fincan tabağı alanından tepsinin alanına geçişte hata yaptıkları ve alan tahminlerinde bu yüzden hatalar olduğu görülmüştür. Uygulama süresince öğrencilerin oyun oynarken eğlendikleri ve grupça oynanan oyunları daha fazla sevdikleri görülmüştür. Bazı öğrencilerin ise problem çözmek istemedikleri, oyunun ardından probleme odaklanmakta zorluk yaşadığı gözlemlenmiştir. Çalışmada uygulanan oyun temelli öğretim yönteminin öğrencilerin matematik dersine olan ilgisini olumlu yönde etkilediği görülmüştür. Öğrenciler matematiğin oyun ile ilişkilendirilmesinden çok hoşlandığını dile getirmiştir.

Keywords: Oyun Temelli, Matematik Öğretimi, Alan Ölçme

Corresponding Author: VOLKAN ÖZTÜRK

SERAMORİUM'DA BİLİM VE DOĞA

MUZAFFER EFE, Türkiye, Kütahya - ERDOĞAN ERDOĞDU, Türkiye, Kütahya
SERKAN SARUHAN, Türkiye, Kütahya - MUSTAFA DEMİR, Türkiye, Kütahya

Günümüzde eğitimciler birçok bilgiyi teorik bir şekilde öğretmek zorunda kalmaktadır. Eğitime doğadan ve yaşanan yerden yola çıkarak farklı bir boyut kazandırılabilir. Bunun için öğretmenlerin çevre eğitimi konusunda daha fazla bilgi ve deneyime ihtiyacı vardır. Doğa tüm insanlığa yeni keşifler yapma fırsatı sunmaktadır. Sıradan bir orman yürüyüşünde dahi ağaçlar, mevsimsel hareketler ve hayvanlar hakkında birçok bilgiye doğrudan ulaşılabilmektedir. Doğayı anlayabilmek için öğrenmek gerekir. Öğrenmenin en kalıcı yöntemi ise yaparak-yaşayarak öğrenmedir. Bu projede; Kütahya ve ilçelerindeki tarihî, kültürel, doğal ve jeolojik kaynakları eğitim amacıyla kullanarak katılımcıların doğa ve çevrenin işleyiş sürecini bilimsel bakış açısıyla anlamalarını sağlamak; uygulama ve gözlemlerle bilimsel araştırmayı sevdirmek; bilimsel farkındalık ve merak düzeylerini artırmak ve buradan yola çıkarak kazandıkları deneyimleri öğrencilerine aktarmaları amaçlanmıştır. Projenin hedef kitlesini Milli Eğitim Bakanlığına bağlı okullarda görev yapan Coğrafya, Tarih, Sosyal Bilgiler, Fizik, Kimya, Biyoloji, Fen Bilgisi ve Sınıf Öğretmenliği branşlarından 30 (otuz) öğretmen oluşturmuştur. Katılımcılar yarı yapılandırılmış görüşme formuna göre projeye katılım amaçları ve istek durumlarına göre seçilmiştir. Katılımcılar; eğitimci eşliğinde grup çalışmalarına, doğa yürüyüşüne, atık yönetimine, botanik incelemelere, arkeolojik kazılara, tarihî, kültürel ve bilimsel saha çalışmalarına, kilden tasarım atölyelerine ve oryantiring gibi spor etkinliklerine katılmışlardır. Kütahya ilinin eğitim ortamı olarak sunulduğu projemizde katılımcıların yaparak-yaşayarak anlamlı öğrenmeler gerçekleştirmeleri sağlanmıştır. Projede tek gruplu ön test-son test deneysel deseni araştırma modeli kullanılmıştır. Gün sonunda KWL (Ne Biliyorum, Ne Bilmek İstiyorum, Ne Öğrendim?) stratejisi ve Kahoot mobil uygulamasıyla projenin hedeflerine ulaşma oranı tespit edilmiştir. Ayrıca projemizde gösterip yaptırma, senaryo yazma, uygulama, oryantiring, yaratıcı drama ve doğa yürüyüşü teknikleri de uygulanmıştır. Proje başlangıç günü katılımcıların ön bilgilerini ölçmek amacıyla etkinlik konularını kapsayacak şekilde 40 soruluk çoktan seçmeli bir ön test uygulanmıştır. Uyarıcı sonrası aynı sorular projenin son günü son test olarak katılımcılara uygulanmıştır. Grubun homojen olduğu kabul edilerek ilk puanları "0" kabul edilmiştir. Bu testin sonucunda tüm katılımcılarda pozitif yönde artış görülmüştür. Son test puanı 95 olan 3 katılımcı vardır. Ayrıca ön test ve son test arasındaki en yüksek fark %57,5 çıkmıştır. Negatif ya da durağan seyreden katılımcı olmamıştır. Bu test sonucuna bakılarak katılımcıların bilgi ve kavrayışında anlamlı bir gelişim görülmüştür. Proje sonunda katılımcılar ölçme ve değerlendirme yöntemlerinin sonucunda ekolojik dengenin öneminin daha iyi kavrandığı, bor minerallerinin üretim süreci ile seramik üretiminin günlük hayatta kullandığımız ürünlere dönüştürülmesi süreçlerinin yaratıcı düşünme becerisine katkısı olduğunu belirtmişlerdir. Katılımcıların çoğu ise aynı somut veriye farklı disiplinlerden bakış açılarıyla değerlendirmesinin kendilerinde bir ufuk açtığını ve bilime olan bakış açılarının geliştiğini belirtmişlerdir. Antik kentte tiyatro etkinliği, senaryo ve mektup yazma etkinliklerinin sosyal olarak daha net ve özgüvenli bir şekilde ifade edilmesine katkı sağladığı, yaratıcı drama ile tanışma ve senaryo etkinliği sonunda yaratıcı düşünme becerilerinin geliştiğini belirtmişlerdir. Ayrıca etkinliklerin birçoğunun bireyin kendini ifade etmesi ve içinde bulunduğu gruba uyum sağlaması becerilerini içinde bulundurduğundan katılımcıların sosyal becerilerinin geliştiği gözlemlenmiştir. Yeni projelerin üretilmesine temel oluşturabilme özelliğine sahip disiplinler arası projemiz toplumun sorunlarına çözüm üretebilecek niteliktedir.

Keywords: Çevre, Bilim, Doğa Eğitimi, Katı Atık Yönetimi, Coğrafya

Corresponding Author: SERKAN SARUHAN

STEAM ETKİNLİKLERİYLE KODLA TASARLA ÜRET

ALAATTİN BAHŞI, Türkiye, Bingöl - FERHAT BAYAR, Türkiye, Bingöl - GAMZE BAHŞI, Türkiye, Bingöl

STEAM Etkinlikleriyle Kodla-Tasarla-Üret, TÜBİTAK 4004 Doğa Eğitimi ve Bilim Okulları Destekleme Programı kapsamında Solhan İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü'nün ev sahipliğinde gerçekleştirilmiştir. Projemizin temelinde; öğretmenlerimize STEAM etkinlikleri kapsamında zengin tasarım ve modellemeler yapma fırsatı sunan Fisher Teknik lego setleriyle özgün tasarımlar yapmalarını ve bu tasarımları basit robotik kodlamalar yardımıyla yönlendirerek kodlama ve tasarım becerileri kazanmalarını; bunun yanı sıra sahip oldukları tasarım becerilerini kullanarak öğretim programlarındaki kazanımları dikkate alarak kendi ders planlarını tasarlayarak, sınıf içi etkinlik olarak kullanabilmelerine yönelik temel STEM becerileri kazanmaları yer almıştır. Projenin hedef kitlesi ilkököl ve ortaokul öğretmenleridir. Proje dili Türkçe'dir. Projemiz 2021-2022 eğitim öğretim yılının ilk haftasında biri koordinatör 7 öğretmen, 1 uzman, 1 rehber ve 25 öğretmenin katılımıyla proje yürütücüsünün koordinesinde Bingöl STEM Merkezi'nde gerçekleştirilmiştir. Proje atölye çalışmaları ve saha çalışmaları olmak üzere toplamda 12 ay olarak planlanmıştır. Projenin atölye çalışmaları 2021 yılının Eylül ayında gerçekleştirilmiş ve 5 günde tamamlanmıştır. Projenin saha çalışmaları ise proje yürütücüsü, rehber, öğretmen ve katılımcı öğretmenlerin öncülüğünde biri ulusal, üçü uluslararası toplam 4 etwinning alt projesi başlatılarak okul ortamında sürdürülmeye devam etmektedir. Projenin atölye çalışmalarının, katılımcı öğretmenlerin dijital becerilerini geliştirmelerine, STEAM disiplinine yönelik kavramsal ve uygulamaya yönelik altyapının oluşturulmasına ve proje kültürüne sahip olmalarına zemin hazırladığı gözlemlenmiştir. Saha çalışmalarında ise, katılımcı öğretmenlerden alınan dönütler doğrultusunda, öğrencilerin STEAM eğitimlerine karşı olumlu yönde ilgi ve tutum gösterdikleri ve bilimsel çalışmalara katılımı istekli oldukları gözlemlenmiştir. Bu çalışmamızın, teknolojik gelişmeler ve imkanlar doğrultusunda farklı STEAM / Robotik ve Kodlama etkinlikleri ve atölye kitleleriyle, okul ortamlarında aktif olarak uygulanacağına öncülük edeceği düşünülmektedir.

Keywords: STEAM, TASARIM, ROBOTİK, LEGO

Corresponding Author: ALAATTİN BAHŞI

PAMUK KALPLILER EL ELE

FERHAT BAYAR, Türkiye, Bingöl - ALAATTİN BAHŞI, Türkiye, Bingöl

Pamuk Kalpliler El Ele projesi, Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından Gençlik Projeleri Destek Programı kapsamında desteklenen ulusal bir proje olup, Solhan Şehit Kaymakam Ersin Ateş Ortaokulunda gerçekleştirilmiş yenilikçi bir öğrenme projesidir. Özel eğitim öğrencilerinin toplumla etkileşim ve karşılıklı uyum sağlama sürecinin desteklendiği, özel eğitim öğrencileri ile diğer öğrencilerin kaynaşmalarının sağlandığı, yaratıcılık ve yenilikçi yaklaşımlara bakış açılarını geliştirildiği bir proje gerçekleştirilmiştir. Projenin önceliği, öğrenciler arası dayanışmayı sağlamak ve öğrencilerin bir arada yaşama konusunda olumlu tutum ve davranışlar geliştirmesini kazandırmak görünmesine rağmen, öğrencilerin iş birliği içinde çalışabilen, çevresine uyum sağlayabilen bireyler olduğunu fark ettirmek ve özel eğitim öğrencileri hakkındaki ön yargılarını ortadan kaldırmaktır. Projenin yaş grubu 11-14'tür. Projenin doğrudan hedef grubu hafif düzey zihinsel özel eğitim sınıfında okuyan öğrencilerle, okulda öğrenim gören tüm çocuklardır. Projenin dili Türkçe'dir. Proje, Özel Eğitim, Türkçe, Beden Eğitimi, Görsel Sanatlar Öğretmenleri ve 30 kişilik öğrenci grubu tarafından gerçekleştirilmiştir. Proje, 2019-2020 eğitim-öğretim yılı mart ayı itibariyle başlamış, 2021-2022 eğitim-öğretim yılı ocak ayı itibariyle sonlandırılmıştır. Proje etkinlikleri tüm eğitim-öğretim yılı boyunca hem okul içi ders saatlerinde hem de okul dışı dinlenme zamanlarında uygulanmıştır. Projenin, özel eğitim öğrencilerinin sosyal çevreleri ile barışık bir özgüvene sahip olmalarını ve buna uygun ilişkiler geliştirmelerine zemin hazırladığı, daha önce özel eğitim öğrencileriyle herhangi bir etkinlikte bulunmayan diğer öğrencilerin özel eğitim öğrencileriyle daha fazla zaman geçirmelerini sağladığı ve hep birlikte olumlu bir diyalog ortamı içerisinde var olmaya çalıştıkları gözlemlenmiştir. Daha geniş bir zaman aralığında ve daha iyi imkanlarla belli bir program dahilinde özel eğitim öğrencilerine yönelik bu faaliyetleri geliştirmek ve uygulamak, bu alandaki becerileri üst seviyeye çıkaracaktır.

Keywords: Gönüllülük, Özel Eğitim, Bütünleştirme, Kaynaştırma, Ortaokul, Engelli

Corresponding Author: FERHAT BAYAR

PHILOSOPHER KIDS / FİLOZOF ÇOCUKLAR

SAMİME KAYA, Türkiye, İzmir - DERYA ÇAKMAK UÇAR, Türkiye, İzmir
YASEMİN POLAT, Türkiye, Elazığ - ELİF MENTEŞE, Türkiye, İzmir
SERPİL TOPUZ, Türkiye, Elazığ - ROXANA DUMİCRACHE, Romanya, Mari
DERYA ASLANER SAYGILI, Türkiye, Elazığ - SİBEL YURDAER, Türkiye, Elazığ
SEVİM ATMACA, Türkiye, Mersin - FİLİZ AKIN YILMAZ, Türkiye, İzmir
ELZA SAFAROVA, Azerbaycan, Bakü - AYŞE GÜRCÜ, Türkiye, Elazığ

Filozof Çocuklar projesi okul öncesi ve ilkökul öğrencilerini kapsamıştır. Ekim ayında başlayan projemizde çocuklarla felsefe çalışmaları ve P4C planları uygulanmıştır. Türkiye’den 5 okul öncesi, 5 sınıf öğretmeni, 1 Azerbaycan ve 1 Romanya ortağı ile süreç yürütülmüştür. eTwinning projesi olarak planlanan çalışmalarda önce Nihan Akkocaoğlu Çayır’ın Öğretmenler İçin Çocuklarla Felsefe (P4C) Rehberi kitabından faydalanılmıştır ve kolaylaştırıcı eğitimlerine, kitap okuma etkinliklerine katılım sağlanmıştır. Kasım ayında EBA hizmet içi eğitim olarak Düşünme Karavanı MEB İşbirliği ile Çocuklarla Felsefe eğitimi alınmıştır. Nihan Akkocaoğlu Çayır’ın P4C planlarından her dersi kapsayacak şekilde sınıf düzey ve seviyesine uygun düzenlemelerle planları revize edilmiştir. Her ay iki tane P4C planı uygulanmıştır. Ayrıca bu planların çevirisi yapılmıştır. Romanya ve Azerbaycan ortaklarının da uygulaması sağlanmıştır. Öğrencilerle işbirlikçi ve ortak çalışmalar düzenlenmiştir, karışık takımlar olarak çalışılmıştır. Dünya Felsefe Günü için hazırlanan çalışmalar e kitap haline getirilmiştir. Ayrıca aylık çalışmalar e dergi olarak düzenlenmiştir. Öğrencilerin meraklı sorularına cevap bulmalarına, akranlarıyla fikir alışverişi yapabilmelerine, farklı fikirlere saygı duymayı öğrenmelerine tanık olunmuştur. Sürece öğrenciler aktif katılmıştır. Proje, konuk katılımları ile desteklenmiştir. Anadolu Masal anlatımı, Büşra Kenan katılımı ile ‘Çocuklar neden soru sorar? Çocuklarımıza nasıl cevap vermeliyiz?’ konulu çevrimiçi veli buluşması, konserler düzenlenmiştir. Proje bitiş aşamasındadır. Sanal sergi ve son anketleri hazırlanmaktadır.

Keywords: P4C, ÇOCUKLARLA FELSEFE, DÜŞÜNME BECERİSİ

Corresponding Author: SAMİME KAYA

PHILOSOPHER KIDS / FİLOZOF ÇOCUKLAR

SAMİME KAYA, Türkiye, İzmir - DERYA ÇAKMAK UÇAR, Türkiye, İzmir
YASEMİN POLAT, Türkiye, Elazığ - ELİF MENTEŞE, Türkiye, İzmir
SERPİL TOPUZ, Türkiye, Elazığ - ROXANA DUMICRACHE, Romanya, Mari
DERYA SAYGILI ASLANER, Türkiye, Elazığ - SEVİM ATMACA, Türkiye, Mersin
SİBEL YURDAER, Türkiye, Elazığ - FİLİZ AKIN YILMAZ, Türkiye, İzmir
ELZA SAFAROVA, Azerbaycan, Bakü - AYŞE GÜRCÜ, Türkiye, Elazığ

Filozof Çocuklar projesi okul öncesi ve ilkökul öğrencilerini kapsamıştır. Ekim ayında başlayan projemizde çocuklarla felsefe çalışmaları ve P4C planları uygulanmıştır. Türkiye’den 5 okul öncesi, 5 sınıf öğretmeni, 1 Azerbaycan ve 1 Romanya ortağı ile süreç yürütülmüştür. eTwinning projesi olarak planlanan çalışmalarda önce Nihan Akkocaoğlu Çayır’ın Öğretmenler İçin Çocuklarla Felsefe (P4C) Rehberi kitabından faydalanılmıştır ve kolaylaştırıcı eğitimlerine, kitap okuma etkinliklerine katılım sağlanmıştır. Kasım ayında EBA hizmet içi eğitim olarak Düşünme Karavanı MEB İşbirliği ile Çocuklarla Felsefe eğitimi alınmıştır. Nihan Akkocaoğlu Çayır’ın P4C planlarından her dersi kapsayacak şekilde sınıf düzey ve seviyesine uygun düzenlemelerle planları revize edilmiştir. Her ay iki tane P4C planı uygulanmıştır. Ayrıca bu planların çevirisi yapılmıştır. Romanya ve Azerbaycan ortaklarının da uygulaması sağlanmıştır. Öğrencilerle işbirlikçi ve ortak çalışmalar düzenlenmiştir, karışık takımlar olarak çalışılmıştır. Dünya Felsefe Günü için hazırlanan çalışmalar e kitap haline getirilmiştir. Ayrıca aylık çalışmalar e dergi olarak düzenlenmiştir. Öğrencilerin meraklı sorularına cevap bulmalarına, akranlarıyla fikir alışverişi yapabilmelerine, farklı fikirlere saygı duymayı öğrenmelerine tanık olunmuştur. Sürece öğrenciler aktif katılmıştır. Proje, konuk katılımları ile desteklenmiştir. Anadolu Masal anlatımı, Büşra Kenan katılımı ile ‘Çocuklar neden soru sorar? Çocuklarımıza nasıl cevap vermeliyiz?’ konulu çevrimiçi veli buluşması, konserler düzenlenmiştir. Proje bitiş aşamasındadır. Sanal sergi ve son anketleri hazırlanmaktadır

Keywords: P4C,ÇOCUKLARLA FELSEFE,DÜŞÜNME BECERİSİ

Corresponding Author: SAMİME KAYA

MY FRIEND GAME / MY FRIEND GAME 2.0 (ARKADAŞIM OYUN)

SAMİME KAYA, Türkiye, İzmir - EBRU GÜNGÖR, Türkiye, İzmir

İlkokul öğrencileri için oyun oynamak , gelişimleri açısından çok önemlidir. Çocuk, oyun ile kendini ve arkadaşını tanıır. Böylelikle sorun çözer , empati kurar ve karar verir. Bu projeye veli ve akran katılımı sağlanarak çocuklarla online ve yüz yüze olmak üzere çeşitli oyunlar üretilmiştir. Bu oyunlar web 2.0 araçlarıyla desteklenmiştir. Proje ile uzaktan eğitimin olumsuzlukları en aza indirgenmiştir. Oyunlaştırma tekniği çeşitli ülkelerde öğretim sürecinin bir parçası haline gelmiştir. Proje 2020 Ekim ayında Arkadaşım Oyun(My Friend Game 2.0) eTwinning projesi olarak başlamıştır. Uzaktan ve yüz yüze eğitimin devam ettiği bu süreçte öğrenciler kazanımları dijital, temassız, kutu oyunları ile öğrenmeleri sağlanmıştır. Proje ulusal kalite etiketi ile ödüllendirilmiştir. Öğrencilerimizde gözlemlediğimiz oyunla öğrenmenin olumlu sonuçlarından yola çıkarak 2021 Ekim ayında Arkadaşım Oyun 2.0(My Friend Game 2.0) adıyla yabancı ve Türk ortaklar eklenerek proje çalışmalarına devam edilmiştir. Devam eden projemiz Nisan ayında sona erecektir. Proje çalışmalarımızda üretilen dijital oyunlar okul zümreleri ve proje sosyal medya hesaplarında paylaşılmıştır. Amacımız oyunla öğrenme sürecine daha çok öğretmen ve öğrencinin katılmasını sağlamak olmuştur.

Keywords: OYUNLAŞTIRMA,OYUNLA ÖĞRENME,WEB 2.0

Corresponding Author: SAMİME KAYA

OKUL ÖNCESİ EĞİTİMDE TERS YÜZ ÖĞRENME EĞİTİM MODELİ

AYŞENUR BABAYİĞİT, Türkiye, Konya - SONGÜL KARADAĞ İNAN, Türkiye, Konya

OKUL ÖNCESİ EĞİTİMDE TERS YÜZ ÖĞRENME EĞİTİM MODELİ Ayşenur BABAYİĞİT anurbabayigit@gmail.com Bu uygulama öğretim sürecinde hissedilen gelenekselleşmiş, sıradan sınıf ortamı problemini çözmek, öğrencilere yaratıcı düşünme ve girişimcilik becerilerini kazandırmak, kazandırmak amacı ile uygulanmıştır. Bu kapsamda uygulama ile öğrencinin uyararla ilk buluşan olması, teknolojiyi doğru kullanmayı erken yaşta öğrenmesi, ailenin eğitime dahil edilmesi, öğrencinin öz güveninin geliştirilmesi, sınıf ortamında öğrenci ile öğretmenin yer değiştirmesi gerçekleştirilmeye çalışılmıştır. Okul öncesi eğitimde Ters Yüz Öğrenme Eğitim Modeli'nin uygulanmasında hedeflenen amaca ulaşılması okul öncesi sınıf ortamlarının gelenekselde takılı kalmaması, ülke olarak araştırarak öğrenen ve öğrendiğini aktarabilen, kendine güvenen nesillere duyulan ihtiyaç açısından önemli görülmektedir. Ters sınıf ile okul öncesi eğitim hedeflerinde bulunan tüm alanlardaki kazanımların verilmesi hedeflenmektedir. Kazanım alanlarının sadece bir kısmı için geliştirilmemiştir. Konya'da Ters Yüz Öğrenme Eğitim Modeli okul öncesi eğitim basamağında ilk olarak tarafımdan uygulanmıştır. Sınıftaki başarısı görüldükten sonra çalışmakta bulunduğum anaokulunda 'Bir De Tersten Bak' isimli okul projesi ile 8 öğretmen, 150 öğrenciye ulaştı. Okul Projesindeki başarısın görülmesinden sonra kuruculuğunu Romanyalı ortağım ile paylaştığım 3 ülkeden oluşan 13 ortaklı 'Look Upside Down' isimli bir eTwinning projesine başlamıştır. Her bir projenin uygulanmasına başlamadan önce ön testler uygulanmıştır. Son testlerle karşılaştırılarak somut verilere ulaşılabilecektir. Uygulama başlangıcında ulaşılmak istenen öğrencinin öz güveninin artması, teknolojiyi erken yaşta doğru kullanımının öğrenilmesi amaçlarına ulaşılma düzeyini belirlemek için öğretmen gözlemleri ve veli görüşmeleri önemlidir. Yapılan görüşmelerde velilerin eğitime dahil edilmelerinden ve öğrencilerin kontrollü teknoloji kullanımı ile ilgili gösterdikleri pozitif değişimden memnun oldukları görülmüştür. Uygulama sonunda sınıftaki 18 öğrencinin hedeflenen kazanımlara ulaşma düzeyleri hazırlanan kontrol listeleri ile belirlenmiştir. Belirgin olarak; * Daha önce teknoloji bağımlılığı yaşayan 5 öğrencide doğru kullanım çabası, * Grup sohbetlerine asla katılmayan 4 öğrencide kendiliğinden sohbeti başlatma, * Konuşurken sırasını bekleme, konuşanı saygıyla dinleme, teşekkür etme tebrik etme gibi değerleri kazandıkları gözlemlenmiştir. * En önemlisi uygulama süresince öğrenciler ters sınıf etkinlikleri ile bilgiyi kendi başlarına öğrenerek öğrenmeyi öğrenme becerilerini geliştirmişlerdir. 18 öğrencinin tamamı, 'icatlar ve mucitleri', 'ilham veren hayvanlar', 'uzay ve gökyüzü' konuları ile ilgili, Google Classroom'da oluşturulan sanal sınıfa tarafımdan gönderilen video ve oyunlardan konu ile ilgili ilk öğrenmeyi gerçekleştirip ailesi kontrolünde araştırmanın devamını gerçekleştirmişlerdir. Öğrencilerden alınan dönütler ile öğrencilerin ters sınıf etkinliklerinden keyif aldıkları, bireysel öğrenme hızlarına göre öğrendikleri, anlaşılmaktadır. Google Classroom, Jigsawplanet, WordWall, Liveworksheets, Learning Apps, Canva uygulama esnasında kullanılan başlıca web2 araçlarıdır. Uygulama süresince her bir konu evde başlayan bütünleştirilmiş etkinlik olarak planlanmış olup, okuldaki son etkinlik bir Stem ya da kodlama etkinliği olmuştur. Tekerleğin icadı konusunun stem etkinliği balon ile çalışan araba, bilgisayarın icadı konusunun ürünü ilk bilgisayar olan abaküs, ilham veren hayvanlardan yusufçuk böceğinin ilham olduğu helikopter, yeşil ağaç karıncalarının ilham olduğu halı dokuma tezgahı elde edilen ürünlerden bazılarıdır. Uygulama sürecindeki çalışmalardan öğretmen arkadaşlarımla isteği ile okul projesi fikri ortaya çıkmıştır. Uygulama sonuçlarının etkililiği görüldüğü için daha fazla öğretmen ve öğrenciye ulaşması için eTwinning projesi fikri ortaya çıkmış olup, bu projeler halen devam etmektedir. Ters Yüz Öğrenme Eğitim Modeli ülkemizde henüz birkaç okul öncesi öğretmeni tarafından uygulanırken, Konya'da okul öncesinde ilk tarafımızdan uygulanmıştır. Uygulama yapılırken sanal sınıf uygulaması önerilirken, velilerin doğru organize edilememesinden sınırlılık olarak bahsedilebilir.

Keywords: ters sınıf, teknoloji, girişimcilik

Corresponding Author: AYŞENUR BABAYİĞİT

SE ÖĞRETİM MODELİNİN EŞİTLİK VE DENKLEMLER KONUSUNDAKİ MUHAKEME BECERİLERİNE ETKİSİ

BÜŞRA ATLI, Türkiye, Samsun

Çalışmanın amacı, 7. sınıf matematik dersi cebir alanına ait eşitlik ve denklemler konusunda SE öğrenme modelinin muhakeme becerilerine etkisini belirlemektir. Çalışmanın yöntemi bir öğrenme ortamında yaşanan sürecin derinlemesine ele alınması ve derslerin sürdürülmesi açısından özel durum çalışmasıdır. Araştırmanın katılımcıları 2021-2022 eğitim öğretim yılında Samsun'da bulunan bir ortaokulun 7. sınıf öğrencilerinden oluşmaktadır. Çalışma 2021-2022 eğitim öğretim yılının ikinci döneminde gerçekleştirilmiştir. Veriler araştırmacılar tarafından geliştirilen ders planı, görüşme formu ve video kayıt ile toplanmıştır. Elde edilen veriler içerik analizi ile değerlendirmeye tabi tutulmuştur. Ders planındaki etkinlikler için alanında uzman 3 kişiden, görüşme formu için alanında uzman 3 kişiden görüşler alınarak gerekli düzenlemeler yapılmıştır. Ders planında "Birinci dereceden bir bilinmeyenli denklemi tanımlar ve verilen gerçek hayat durumlarına uygun birinci dereceden bir bilinmeyenli denklem kurar" kazanımı ele alınmıştır. SE öğrenme modeline uygun ders planında iki giriş etkinliği, keşfetme, açıklama, derinleştirme ve değerlendirme aşaması için bir etkinlik ve muhakeme için bir soru hazırlanmıştır. Giriş aşamasındaki etkinlikler ile öğrenciyi derse hazırlayıp öğrencilere bir önceki kazanım olan eşitliğin korunumu ilkesinden yola çıkarak birinci dereceden denklemleri oluşturmak hedeflenmiştir. Diğer basamaklarda hazırlanan etkinlikler ile öğrencilerin verilen bilgiyi keşfetmesi, pekiştirmesi ve kazanıma ulaşması hedeflenmiştir. Verilerin analizinde uygulamaların video kayıtları, ses kayıtları ve öğrenciye dağıtılan etkinlik kağıtları araştırmacı tarafından analiz edilmiştir. Video kayıtları ile etkinlik sürecinde öğrencilerin katılımı, bilgiyi nasıl keşfettikleri tespit edilirken, etkinlik kağıtlarında da bilgiyi keşfederken hangi yöntemlerden yararlandıkları, keşfedilen bilginin uygulanabilirliği, yeni durumlarda kullanılıp kullanılmadıklarına bakılmıştır. Ders planındaki etkinlikler grup çalışması halinde yürütülmüştür. Çalışmada kullanılan video ve ses kayıtlarından elde edilen verilere göre öğrenciler giriş aşamasında bir bilinmeyenli denklemleri tanımlar ve bu konuda sıkıntı yaşamamışlardır. Keşfetme aşamasında verilen etkinlikte öğrenciler bir problemten yola çıkarak problem ile ilgili yöneltilen sorularla matematiksel cümleyi denklem şeklinde yazabilmişlerdir. Açıklama aşamasında etkinliğe başlamadan önce araştırmacı tarafından öğrencilere yöneltilen sorularda öğrencilerin cevap vermekten kaçındıkları ilk olarak gözlemlenmiştir. Bu aşamada çok zaman harcamışlar fakat buldukları şekillerin üzerinde yazan cebirsel ifadelerin aynı şekiller oldukları için birbirine eş olduklarını kavramışlar ve denklem oluşturmayı başarmışlardır. Derinleştirme aşamasında grup içerisinde bulmacada zorlanan kişiler olmuş ama grup arkadaşları tarafından katsayı, sabit terim, cebirsel ifade, terim, denklem gibi kavramlar öğretilmiştir. Değerlendirme aşamasında yer alan problemi çözme ve eşleştirme aşamasında öğrenciler sorun yaşamamıştır. Muhakeme sorusunda daha önceden karşılaşmamış oldukları öğrenciler tarafından belirtilmiştir. Daha sonra etkinlik kağıtları tamamlandıktan sonra değerlendirilmiş ve başarılı bir sonuca ulaşılmıştır. Bazı öğrenciler yeni karşılaştıkları muhakeme sorusunda başarı sağlayamamıştır. Muhakeme sorusuna öğrencilerin verdiği cevaplar incelenmiş, piramidin alt basamağından başlayarak gereken yerlere uygun cebirsel ifadelerin yazıldığı görülmüştür. Bazı öğrenciler uygulama sırasında işlem hatalarından kaynaklı yanlış sonuca ulaşmışlardır ama sorunun nasıl çözüldüğünü çoğu öğrenci anlamış ve muhakeme anlamında başarı sağlanmıştır. Uygulama ve ders esnasında öğrencilerin eğlenceli vakit geçirdikleri ve grup çalışmasından keyif aldıkları görülmüştür.

Keywords: muhakeme, Se öğretim modeli, cebir

Corresponding Author: BÜŞRA ATLI

ORTAOKUL 7. SINIF MATEMATİK DERSİ “ORAN VE ORANTI” ALT ÖĞRENME ALANINA İLİŞKİN BECERİ TEMELLİ BAŞARI TESTİ GELİŞTİRİLMESİ*

UĞUR CAN AKÇAY, Türkiye, Samsun

Çalışmanın amacı, ortaokul 7. sınıf matematik dersi oran orantı alt öğrenme alanına ilişkin geçerliği ve güvenilirliği test edilmiş beceri temelli başarı testi geliştirmektir. Çalışmada veri toplama aracı olarak “Oran Orantıya Yönelik Beceri Temelli Başarı Testi” geliştirilmiştir. Öncelikle testin amacı öğrencinin güçlü ve zayıf yönlerini matematiğin temel becerileri olan problem çözme, iletişim, akıl yürütme, ilişkilendirme becerileriyle üst düzey düşünme ve bilişsel süreç becerilerini ortaya çıkarma olarak belirlenmiş, konuya ait yedi kazanım test kapsamına alınıp belirtke tablosu oluşturulmuştur. Test geliştirme aşamasında, Atılgan, Kan ve Aydın (2019) test geliştirme basamakları temel alınmıştır. Bu basamaklar yeni taksonominin alt basamakları ve anahtar kelimeler şeklindedir. Yeni taksonomide belirlenen fiil öğelerinden hatırlama, anlama, uygulama, çözümlenme, değerlendirme ve yaratma basamaklarına göre sorular analiz edilmiştir. Hatırlama basamağı öğrencinin konuya ait edinilmiş bilgilerin uzun süreli hafızadan geri çağırılmasını; anlama basamağı öğrencinin öğrenilmiş bilgilerini grafik olarak, yazılı veya sözlü olarak ifade etmesini; uygulama basamağı öğrencinin öğrendiklerini kullanmasını; çözümlenme basamağı öğrencinin verilen bilgiyi kendi arasında ve bütün ile ilişkilendirmesini; değerlendirme basamağı öğrencinin standartları göz önüne alarak çıkarımda bulunmasını; yaratma basamağı ise öğrencinin edindiği bilgiler ve çıkarımları bir araya getirerek daha önce yapılmamış özgün bir ürün ortaya koymasını içermektedir. Yenilenmiş bloom taksonomisinin geleneksel bloom taksonomisinden ayıran temel farklardan biri taksonominin zihinsel boyutunun yanı sıra bilgi boyutuyla da daha detaylı bir araştırma imkânı sunmasıdır. Bunun yanı sıra yeni taksonomi de basamaklar arasındaki hiyerarşik düzen değişmiştir. Basamaklar arasında geçişler olabilmekte hatta bir basamaktaki değere bakılmaksızın bir üst basamaktaki değer incelenebilmektedir. 33 soruluk denemelik test maddesi yenilenmiş bloom taksonomisi basamaklarına göre hazırlanmıştır. Uzman görüşleri alınıp testin pilot çalışması yapılmıştır. İlk aşamada hazırlanan beceri temelli başarı testi 30 yedinci sınıf öğrencisine uygulanmış, uygulama sonrası okumayı ve anlamayı güçleştiren eksiklikler giderilmiştir. Daha sonra eksiklikleri giderilen test 377 yedinci sınıf öğrencisine uygulanmıştır. Uygulama sonrası elde edilen veriler TestAn Paket Programı ile analiz edilmiştir. Başarı testinin güvenilirlik katsayısı (KR-20) 0,812; ortalama güçlük indeksi 0,572; ortalama ayırt edicilik indeksi 0,49 ve testin ortalaması 18,877 olarak hesaplanmıştır. Araştırma sonucunda testten 10 soru çıkarılmış ve geçerli, güvenilir 23 soruluk “Ortaokul 7. Sınıf Matematik Dersi Oran ve Orantı Alt Öğrenme Alanına İlişkin Beceri Temelli Başarı Testi” elde edilmiştir. Sonuç olarak, “Oran Orantıya Yönelik Beceri Temelli Başarı Testi” nin hem bilimsel çalışmalarda hem de öğretmenlerin sınıf içi değerlendirme süreçlerinde kullanabilecekleri geçerli ve güvenilir bir ölçüm aracı olduğu görülmektedir.

Keywords: Beceri Temelli Problem, Başarı Testi, Oran, Orantı, Ortaokul Matematik

Corresponding Author: UĞUR CAN AKÇAY

EACH CHILD IS INVALUABLE

DİLEK ÖZMEN, Türkiye, Konya - CANAN ÖZLÜOĞLU, Türkiye, Konya - DERYA DOĞRU, Türkiye, Konya
ARZU ERÇİN, Türkiye, Konya - DURDU UYSAL, Türkiye, Konya - AYSUN YAMAN, Türkiye, Konya
SEFAGÜL KUDRET, Türkiye, Konya - ALİ AKGÜLOĞLU, Türkiye, Konya
ZEYNEP TUNCAY KALAYCI, Türkiye, Konya - NİMET ERGÜL, Türkiye, Batman

Each Child Is Invaluable, Selçuklu İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü “ Her Çocuk Değerlidir” 2019-1-TR01—KA101-072096 numaralı Erasmus Projesinin E Twinning projesidir. Bu ulusal projede 10 ortak aktif görev almıştır. Proje 2019-2020 Eğitim yılında Aralık-Mayıs ayları arasında yürütülmüştür. Projede etkinlikler okul öncesi ve ilköğretim programına uygun olarak hazırlanmıştır. Bu proje kaynaştırma öğrencilerine dikkat çekmek üzerine planlanmıştır. Böylece projemiz içerisinde yer alan aktiviteler ve uygulamalar sayesinde özel eğitim öğrencilerinin gerçek hayata adaptasyonunu, farklı faaliyetlerle topluma entegrasyonu ve diğer aileler tarafından kabulünün kolaylaştırılması sağlanmıştır. Kaynaştırma öğrencilerinin eğitiminde akranları ile vakit geçirmeleri, bu süreçte ailelerin de kaynaştırma öğrencilerine destek olmaları, öğrencilerinin sosyal becerilerin gelişmesinde büyük rol oynadığı bilinmektedir ve projemizde bu doğrultuda çalışmalara yer verilmiştir. Bu çalışmalarla ayrıca kaynaştırma öğrencilerinin günlük yaşam becerileri kazanmaları, sosyal becerilerinin gelişmesi ve toplum tarafından kabulünün kolaylaşmasını sağlanmıştır. Kaynaştırma öğrencileri ile ilgili önümüze çıkan bir başka sınırlılık; öğretmenlerin kaynaştırma öğrencilerinin karşısında kendilerini yetersiz hissetmeleridir. Projede kullanılan Web2.0 araçları sayesinde öğretmenlerin kendilerini daha yeterli hissetmeleri sağlanmıştır. Projemizde kullanılan web2.0 araçları ile öğretmenlerin dijital uygulamaları kullanma becerileri olumlu olarak geliştirilmiştir. Öğretmenlerin derslerinde ve projelerinde de uygulayabilecekleri farklı alanlara ait web 2.0 araçlarını öğrenmelerini sağlanmıştır. Böylece sınıf içerisinde kaynaştırma öğrencilerinin de rahatlıkla sınıfta uygulanan etkinliklere dahil oldukları görülmüştür. Proje ortakları ile webinar toplantıları Zoom programı üzerinden yapılarak öğretmenlerin web2.0 aracı tanıtım webinarlarına katılarak alana hakimiyetlerine destek sağlanmıştır. Projede kullanılan web2.0 araçları ile dijital uygulamalar aşağıdaki gibidir. Okul tanıtım videolarını hazırladıkları ayrıca farklı animasyonlu videolarda yapabilecekleri animasyonlu videolar hazırlayabilmek için <https://www.kizoa.com/>, <https://animato.com/>, <https://videoshow.softonic.com.tr/android>, <https://biteable.com/>, öğrencilerin aileleri ile oluşturduğu anı ve arkadaşları ile yaptığı empati etkinliğinde e book oluşturmak için <https://www.storyjumper.com/>, Doğa İçin Oyna ve ortak şiir videosu hazırlamak için <https://slideshow-maker.tr.aptoide.com/app>, proje içindeki anketlerimizi yapmak için google forms uygulaması, projede seslendirme aracı olarak <https://l-www.voki.com/>, <https://chatterkid.tr.aptoide.com/app>, Avatar oluşturma etkinliği için <https://face.co/> kullanılmıştır. Yapılan öntest ve sontest karşılaştırma sonuçlarına göre projemizde öğrencilerin özel eğitim öğrencilerine karşı daha sahiplenici bir tutum sergiledikleri, empati kurmaya başladıkları ve onlara karşı daha duyarlı olup birlikte vakit geçirmek için daha özen gösterdikleri tespit edilmiştir. Ailelerin ise kaynaştırma öğrencilerine ve kaynaştırma öğrencisi olan anne babalara karşı daha hassas bir yaklaşımda buldukları ve paylaşımlarını arttırdıkları ve iletişim kurmada daha istekli oldukları tespit edilmiştir. Proje kapsamında yapılan çalışmalarda ve bu çalışmalar sonucunda ortaya çıkan ortak ürünler ile, kaynaştırma öğrencilerini topluma kazandırmak, kaynaştırma kavramı ile ilgili toplumda bilinç oluşturmak, toplumsal duyarlılığı geliştirmek, destekleyici eğitim programı yapmak ve öğrencilerin aileleri ile iletişim halinde olmak ile ilgili amaçlarımıza ulaşılmıştır. Öğretmenler özel öğrenciler hakkında daha detaylı bilgi sahibi olmuşlardır. Mesleki bilgi birikimleri artarak öğrencileri daha iyi gözlemleyerek sahiplenici bir tutum sergilemişlerdir. Bu öğrenciler ile uyum içinde çalışmaktan keyif almışlardır. Farklı paydaşlarla çalışarak, yardımlaşarak, yeni yöntem ve tekniklerle kendilerini geliştirme fırsatı yakalamışlardır. Web2.0 araçlarını daha iyi kullanmayı ve sınıf içi uygulamalarına entegre etmeyi öğrenmişlerdir.

Keywords: Kaynaştırma Eğitimi, Kaynaştırma öğrencisi, Farkındalık

Corresponding Author: DİLEK ÖZMEN

ORTAOKUL 7. SINIF MATEMATİK DERSİ “ORAN VE ORANTI” ALT ÖĞRENME ALANINA İLİŞKİN BECERİ TEMELLİ BAŞARI TESTİ GELİŞTİRİLMESİ

UĞUR CAN AKÇAY, Türkiye, Samsun

Çalışmanın amacı, ortaokul 7. sınıf matematik dersi oran orantı alt öğrenme alanına ilişkin geçerliği ve güvenilirliği test edilmiş beceri temelli başarı testi geliştirmektir. Çalışmada veri toplama aracı olarak “Oran Orantıya Yönelik Beceri Temelli Başarı Testi” geliştirilmiştir. Öncelikle testin amacı öğrencinin güçlü ve zayıf yönlerini matematiğin temel becerileri olan problem çözme, iletişim, akıl yürütme, ilişkilendirme becerileriyle üst düzey düşünme ve bilişsel süreç becerilerini ortaya çıkarma olarak belirlenmiş, konuya ait yedi kazanım test kapsamına alınıp belirtke tablosu oluşturulmuştur. Test geliştirme aşamasında, Atılgan, Kan ve Aydın (2019) test geliştirme basamakları temel alınmıştır. Bu basamaklar yeni taksonominin alt basamakları ve anahtar kelimeler şeklindedir. Yeni taksonomide belirlenen fiil öğelerinden hatırlama, anlama, uygulama, çözümlenme, değerlendirme ve yaratma basamaklarına göre sorular analiz edilmiştir. Hatırlama basamağı öğrencinin konuya ait edinilmiş bilgilerin uzun süreli hafızadan geri çağırılmasını; anlama basamağı öğrencinin öğrenilmiş bilgilerini grafik olarak, yazılı veya sözlü olarak ifade etmesini; uygulama basamağı öğrencinin öğrendiklerini kullanmasını; çözümlenme basamağı öğrencinin verilen bilgiyi kendi arasında ve bütün ile ilişkilendirmesini; değerlendirme basamağı öğrencinin standartları göz önüne alarak çıkarımda bulunmasını; yaratma basamağı ise öğrencinin edindiği bilgiler ve çıkarımları bir araya getirerek daha önce yapılmamış özgün bir ürün ortaya koymasını içermektedir. Yenilenmiş bloom taksonomisinin geleneksel bloom taksonomisinden ayıran temel farklardan biri taksonominin zihinsel boyutunun yanı sıra bilgi boyutuyla da daha detaylı bir araştırma imkânı sunmasıdır. Bunun yanı sıra yeni taksonomi de basamaklar arasındaki hiyerarşik düzen değişmiştir. Basamaklar arasında geçişler olabilmekte hatta bir basamaktaki değere bakılmaksızın bir üst basamaktaki değer incelenebilmektedir. 33 soruluk denemelik test maddesi yenilenmiş bloom taksonomisi basamaklarına göre hazırlanmıştır. Uzman görüşleri alınıp testin pilot çalışması yapılmıştır. İlk aşamada hazırlanan beceri temelli başarı testi 30 yedinci sınıf öğrencisine uygulanmış, uygulama sonrası okumayı ve anlamayı güçleştiren eksiklikler giderilmiştir. Daha sonra eksiklikleri giderilen test 377 yedinci sınıf öğrencisine uygulanmıştır. Uygulama sonrası elde edilen veriler TestAn Paket Programı ile analiz edilmiştir. Başarı testinin güvenilirlik katsayısı (KR-20) 0,812; ortalama güçlük indeksi 0,572; ortalama ayırt edicilik indeksi 0,49 ve testin ortalaması 18,877 olarak hesaplanmıştır. Araştırma sonucunda testten 10 soru çıkarılmış ve geçerli, güvenilir 23 soruluk “Ortaokul 7. Sınıf Matematik Dersi Oran ve Orantı Alt Öğrenme Alanına İlişkin Beceri Temelli Başarı Testi” elde edilmiştir. Sonuç olarak, “Oran Orantıya Yönelik Beceri Temelli Başarı Testi” nin hem bilimsel çalışmalarda hem de öğretmenlerin sınıf içi değerlendirme süreçlerinde kullanabilecekleri geçerli ve güvenilir bir ölçüm aracı olduğu görülmektedir.

Keywords: Beceri Temelli Problem, Başarı Testi, Oran, Orantı, Ortaokul Matematik

Corresponding Author: UĞUR CAN AKÇAY

OYUN TEMELLİ MATEMATİK ÖĞRETİMİNDE BİR DERS PLANININ İNCELENMESİ

RAZİYE HİLAL ÇOTUR, Türkiye, Samsun

ÖZET: Çalışmanın amacı, oyun temelli matematik öğretiminde 7. Sınıf öğrencilerinin “Sayılar ve İşlemler” öğrenme alanının “Yüzdeler” alt öğrenme alanındaki “Bir çokluğu diğer bir çokluğun yüzdesi olarak hesaplar” hedef davranışa yönelik bilgileri keşfetmelerini ve yaratıcı problem çözme becerilerini incelemektir. Çalışmanın yöntemi bir öğrenme ortamında sürecin gerçekçi ve bütüncül bir şekilde derinlemesine incelenmesi amacıyla nitel araştırma metodlarından durum çalışması kullanılmıştır. Çalışmanın katılımcıları 2021-2022 eğitim-öğretim yılının birinci döneminde Karadeniz Bölgesinde bulunan bir ilin merkez ilçesine bağlı bir devlet ortaokulunda öğrenim gören ,kolay ulaşılabilir örneklem olarak araştırmacının ders verdiği 7. Sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Veri toplama aracı olarak, araştırmacılar tarafından geliştirilen ders planı ve yaratıcı problem sorusu kullanılmıştır. Bir çokluğu bir çokluğun yüzdesi olarak hesaplar hedef davranışını öğrencilere oyunsu süreçle kazandırmak amacıyla hazırlanan ders planında 3 oyun (ısınma, öğretici, pekiştirici oyun) ve ders sonunda uygulanacak 1 yaratıcı problem sorusu bulunmaktadır. Ders planındaki oyunlar ve yaratıcı problem durumu için alanında uzman kişilerden görüş alınarak gerekli düzenlemeler yapılmıştır. Yaratıcı problem sorusuna öğrencilerin verdikleri cevaplar Osborn ve Parnes (1966) tarafından geliştirilen problem çözme basamaklarına (1. Gerçeği bulma, 2. Veri Bulma, 3. Problemi bulma, 4. Fikir bulma, 5. Çözüm bulma, 6. Kabul bulma) göre betimsel analiz yöntemi ile incelenmiştir. Çalışmanın uygulama aşamasındaki “Hızlan Kazan” isimli ısınma oyunu ile öğrenciyi oyunsu sürece hazırlayıp, yüzde ile ilgili bir çokluğun belirli bir yüzdesine karşılık gelen miktarını bulmayı veya belirli bir yüzdesi verilen çokluğun tamamını bulmayı, %120 gibi %100 ‘den büyük, %0,5 gibi %1 ‘den küçük bilgileri hatırlatılmak istenmiştir. Oyunsu süreçle öğrencinin düşünme algılama, karar verme, yorumlama ve değerlendirme gibi zihinsel becerilerinin gelişmesi amaçlanmıştır. “Zıp Zıp Zıplat” isimli öğretici oyun ile öğrencilerin grup çalışması yaparak hem eğlenmeleri hem de oyun içinde yöneltilen sorular ile bir çokluğu bir çokluğun yüzdesi olarak hesaplar kazanımına ait bilgiyi keşfetmeleri düşünülmüştür. “o / o “ isimli pekiştirme oyunu ile hatalı öğrenmelerin düzeltilmesi ,konunun daha iyi kavranması amaçlanmıştır. Yaratıcı problem durumu öğrencilerin amaca ne kadar ulaştıklarını görebilmek için hazırlanmıştır. Verilerin analizinde oyunsu süreçte öğrencilerin oyunlara katılımı, bilgiyi nasıl keşfettikleri tespit edilirken problem durumuna verilen cevaplar ise keşfedilen bilgilerin uygulanabilirliği, yeni durumlara aktarılıp aktarılmadığı hakkında bilgi vermiştir. Çalışmanın bulgular kısmında ısınma oyunda verilen görsel şekilleri yüzde olarak ifade etmede , öğrencilerin tahmin etme becerisini kullanabildikleri görülmüştür. Öğretici oyunda ise bütün gruplar sıralarının üstünde bulunan kareli kağıdı istenilen eş parçalara ayırarak verilen yönergeleri takip edip doğru sonuca ulaşmışlardır. Oyunun sonraki adımlarında grup içinde işbirliğini sağladıkları ve hedef kazanıma ulaştıkları görülmüştür. Pekiştirici oyunda öğrencilerin soruları daha iyi analiz edebildikleri hedef davranışa ulaşabilmek için çoklukları birbirlerine oranlayıp yüzde olarak gösterdikleri , diğer grubun ise “21 de 7 ise 100 kaçtır?” ifadesi ile doğru orantı yöntemini kullandıkları dikkat çekmiştir. Ders planının sonunda yaratıcı ve eleştirel düşüncelerini gerektiren “Anneler Günü” adlı problem durumunu öğrencilerin bazıları bütüncül bir bakış açısıyla analiz edememiş ve sorudaki sayı kavramına bağlı kalmışlardır. Temel bilgilerin dışına çıkamadıkları için esnek düşünemedikleri fark edilmiştir. Bazı öğrenciler ise belirlenen problem durumuna dair beyin fırtınası yaparak farklı fikirler ürettikleri görülmüştür. İstenen çözüm durumuna ait olmasa da farklı düşüncelerde kolyeler ortaya çıkarmışlardır. Kolyelerde kullanılan taşların miktarının birbirlerine oranını yüzde olarak gösterebilmişlerdir. Sonuç olarak oyun temelli matematik öğretimde, öğrencilerin özgürce kendilerini ifade edebildikleri , süreç boyunca daha aktif oldukları ve eğlendikleri görülmüştür. Tek bir çözüme sahip olmayan yaratıcı problem sorusunda ise alışık oldukları problem durumlarına benzemediği için zorlanmışlardır.

Keywords: Matematik Öğretimi, Oyun Temelli Öğrenme Modeli, Yüzdeler, Yaratıcı Problemler

Corresponding Author: RAZIYE HİLAL ÇOTUR

5E ÖĞRENME MODELİYLE MATEMATİK ÖĞRETİMİNDE BİR DERS PLANININ İNCELENMESİ

ESRA ACAR, Türkiye, Kocaeli

Çalışmanın amacı, 5E öğrenme modeliyle işlenen matematik dersinde 7. sınıf öğrencilerin eşitliğin korunumu ilkesini keşfetmelerini ve rutin olmayan problem çözme becerilerini incelemektir. Çalışmanın deseni bütüncül olarak analiz yapabilmek adına durum çalışması olarak belirlenmiştir. Çalışmada veri toplama aracı olarak, 5E modeline göre araştırmacılar tarafından hazırlanmış ders planı ve rutin olmayan problem kullanılmıştır. Hazırlanan ders planı ve rutin olmayan problem ile ilgili alanında uzman kişilerden görüşler alınmıştır. Rutin olmayan problemlerin çözümlerinin analizi sırasında Polya (1957)'nin problem çözme adımlarına (;problemi anlama, çözüm planı belirleme, belirlenen çözümün uygulanma ve çözümün değerlendirmesine) göre betimsel analiz ile değerlendirilmiştir. Çalışmanın katılımcıları Marmara bölgesinde bir ilin ilçe merkezinde bulunan bir devlet ortaokulunda öğrenim gören, araştırmacının ders verdiği 7. Sınıf öğrencilerinden oluşmaktadır. Katılımcılar kolay ulaşılabilir örnekleme yöntemi ile belirlenmiştir. Çalışma 2021-2022 eğitim öğretim yılının ilk döneminde gerçekleştirilmiştir. Bulgularda, öğrencilerin 5E öğrenme modelinin ilk aşaması olan dikkat çekme aşamasının amacına ulaştığı gözlemlenmiştir. Öğrencilerin Adalet Bakanlığı logosunu detaylı inceledikleri, bu logo üzerine fikirler yürüttükleri gözlemlenmiştir. Sonrasında Themis heykelini gördüklerinde onlarda bir merak uyandırdığı ve heykeli dikkatle inceledikleri, heykel ile ilgili sorulan soruları yanıtladıkları, hem logoda hem heykelde bulunan terazi ile matematik arasındaki ilişkiyi sorguladıkları gözlemlenmiştir. 5E öğrenme modelinin ikinci aşaması olan keşfetme aşamasında öğrencilerin etkinlik kağıtlarındaki problemlere doğru yanıtlar verdiği gözlemlenmiştir. Bu durumun kullanılan problemlerin günlük hayat ile ilişkili olmasının da etkisi olduğu tespit edilmiştir. Açıklama aşamasında öğrencilerin keşfettikleri bilgileri ifade etmelerine fırsat sunulduktan sonra öğretmen tarafından da konu ile ilgili açıklamada bulunulmuştur. Ders planının derinleştirme aşamasında öğrencilerden verilen bilgileri kullanarak eşitliğin korunumu ilkesini merkeze alan problem kurmaları ve çözmeleri istenmiştir. Bu aşama da öğrencilerin kendi problemlerini yazarlarken sürece daha hevesli katıldıkları gözlemlenmiştir. Kendi problemlerini yazan öğrenciler çözümlerini de doğru gerçekleştirmişlerdir. Öğrencilerin ders planının son aşaması olan değerlendirme aşamasında ise önceki dört aşamada keşfetmiş oldukları bilgiler dahilinde soruları doğru yanıtladıkları gözlemlenmiştir. Sonuç olarak öğrencilerin ders planı boyunca sürece aktif katıldıkları, eğlendikleri, sorulara doğru yanıtlar verdikleri gözlemlenmiştir. Yapılan çalışmaların, derse karşı isteksiz olan öğrencilerinde sürece dahil olmasında katkı sağladığı tespit edilmiştir. Ders planı tamamlandığında öğrencilerin bir eşitliğin her iki tarafına aynı sayı eklenmesi veya çıkarılması durumunda, eşitliğin her iki tarafının aynı sayı ile çarpılması ya da her iki tarafının sıfırdan farklı bir sayı ile bölünmesi durumunda eşitliğin bozulmadığını keşfettikleri gözlemlenmiştir. Eşitliğin korunumu ilkesini anlayan öğrencilerin süreç sonunda rutin olmayan problem çözümleri incelendiğinde ise bazılarının problemi anladıkları, bir çözüm ürettikleri ve bu çözümü uyguladıkları, bazı öğrencilerin ise çözümün nasıl olacağını belirttikleri ama uygulamadıkları gözlemlenmiştir. Rutin olmayan problem çözümlerinde, Polya'nın problem çözme basamaklarından son basamak olan çözümün kontrol aşamasına ise öğrencilerin kağıtlarında rastlanmamıştır.

Keywords: Matematik Öğretimi, 5E Öğrenme Modeli, Rutin Olmayan Problemler

Corresponding Author: ESRA ACAR

BEN TEMİZİM OKULUM TEMİZ GÜLÜMSE

AYŞE SARI, Türkiye, Konya - FERDA KANAT, Türkiye, Konya

Milli Eğitim Bakanlığı Okul Öncesi Eğitim İlkeleri okul öncesi eğitim çocuğun motor, sosyal ve duygusal, dil ve bilişsel gelişimini desteklemeli, çocukların gereksinimlerini karşılamak için uygun öğrenme ortamları hazırlanmalı, etkinlikler planlanırken çocukların ilgi ve gereksinimleri göz önüne alınarak okul ortamlarının uygun şekilde hazırlanması, bu ortamlarda öğrencilerimizin kendi hijyenlerini doğru şekilde sağlamaları ve okul içinde dikkat edilecek hijyen çalışmalarına dikkat çekmek adına uygulanması düşünülen bir projedir. Ayrıca covid-19 gibi virüslerle savaşmada temizliğin önemine dikkat çekilerek artık tüm bireylerin hayatlarında virüsler varmış gibi yaşamayı öğrenmesi ve temiz bireyler olduklarına güven duymalarını sağlamak için düzenlenmiştir Projemiz bakanlığın “Okulum Temiz “projesine destek amaçlı geliştirilmiştir. Kişisel hijyenin önemini göstermek, İnsanlara buldukları ortamın temizliğinden sorumlu olduklarını, Okullardaki hijyen şartlarının nasıl oluşturulduğunu, Hayatın içinde olması gereken hijyen şartlarının vatandaşlık görevi olduğunu, Temizlik malzemelerinin nasıl kullanıldığını, Sosyal mesafeli duruşların hijyenin oluşturulmasında neler kazandırdığını göstermektedir.

Keywords: Covid,Çocuk,Salgın,Pandemi,Maske,Sosyal mesafe,Hijyen,Sağlık,Okul

Corresponding Author: FERDA KANAT

YUNUS EMRE VE TÜRKÇE YILI ÖĞRETİMDE İYİ UYGULAMALAR ÖRNEĞİ

HANDAN BURAK AKSOY, Türkiye, Balıkesir - ARZU YİĞİT, Türkiye, Kütahya

2021 yılının Yunus Emre ve Türkçe Yılı olarak nitelendirilmesine ithafen, Bilim ve Sanat Merkezi öğrencilerinin dil ve milli bilinç farkındalıklarının gelişimine katkı sağlamak, Yunus Emre, felsefesi, şiirleri hakkında bilgi sahibi olmaları, Türkçeyi doğru ve güzel kullanmaları, BT becerileri ve temel yaşam becerilerini (anadilde okuryazarlık, bilgi ve iletişim teknolojileri ile sanat yeterliliği, öz farkındalık, işbirliği vb.) ve 21. yy. becerilerini kazanmaları/ geliştirmeleri; sevgi değerine farklı bakış açıları geliştirmeleri amaçlarıyla “Sevginin Evrensel Dili: Yunus Emre” proje uygulamaları gerçekleştirilmiştir. Uygulamaya proje kurucularının yönetiminde Bilim ve Sanat Merkezi Türkçe öğretmenleri ile BYF programına devam eden öğrenciler katılmıştır. BİLSEM çalışma prensipleri gereği farklı yöntem ve tekniklerin kullanıldığı bir kurumdur ve öğrencilerin tanınmış bireysel farklılıklarından dolayı pedagojik anlamda farklı yaklaşımlar kullanılmaktadır. Uygulamalarda öğrencilerin özelliklerine uygun yöntem ve yaklaşımlar etkinliklere entegre edilerek kullanılmış, özel yeteneklilerle ilgili akademik çalışmalar referans alınmış, zenginleştirilmiş etkinlikler tasarlanmıştır. Etkinlikler; “Yunus Emre” ve “Sevgi” temaları kapsamında iki kategoride ele alınmıştır. Yunus Emre etkinlikleri kapsamında tanıma ve tanıtmaya yönelik araştırma, inceleme, zihin haritası, materyal geliştirme, belgesel canlandırma, yaratıcı düşünme, eleştirel düşünme, karartma, bulmaca, okuma, izleme, dinleme, konuşma, yazma, aktif öğrenme yöntem ve teknikleri; sevgi temalı etkinlikler kapsamında materyal geliştirme, tasarım yapma, iletişim, aktif öğrenme, konuşma, yazma yöntem ve teknikleri kullanılmıştır. Web 2.0 araçları kullanımı etkinliklere entegre edilerek disiplinler arası yaklaşımla hareket edilmiştir. Proje uygulama sürecinde yaparak- yaşayarak öğrenme ön planda tutulmuştur. Bireysel çıktılarının yanında Yunus Emre, Türkçe ve sevgiyi ortak paydada buluşturan ortak ve işbirlikçi çalışmalar kapsamında şiir videoları, söyleşiler ve hikâye gibi somut çıktılar elde edilmiş, Yunus Emre şiir kartları hazırlanarak il genelinde halkın konuya dikkati çekilerek Yunus Emre ve Türkçe konularında farkındalık yaratılmıştır. Kazanım bilgi değerlendirmesi olarak Web araçları ile de uygulama yapılmış, çevrimiçi görüşmelerde her öğrenci Yunus Emre, Türkçe ve sevgi temalı paylaşımlarda bulunmuştur. Projede öğretmenlere, öğrencilere, velilere ön test ve son test uygulanmış, sonuçlar analiz edilerek proje değerlendirmesi yapılmış; süreç kazanımları somutlaştırılmıştır. Projede yer alan öğretmenlerin %67’si, öğrencilerin ise % 78’i ilk defa uygulamalı bir proje sürecini baştan sona yaşayarak öğrenmiştir. Projenin teknoloji kullanımı ile öğretmenlerin %44’ü, öğrencilerin %52’si ilk defa web 2.0 aracı kullanmıştır. Uygulamalar öncesi %19 olan Yunus Emre ile ilgili kısmen sahip olunan bilgi düzeyi, proje sonunda yeterli düzeyde %100’e ulaşmıştır. Veliler de uygulamalarda farklı konularda rol alarak sürecin parçası olmuşlardır. Öğrencilerin; sevgi temalı etkinliklerde farklı sevgileri algıladıkları, empati becerilerinin geliştiği, sanatsal çalışmalara katılım isteklerinin arttığı, sorumluluk alma, aidiyet duygusu, yardımlaşma, akran öğrenmesi, okuma-dinleme-konuşma-yazma becerilerinin, iletişim, işbirliği, grupla çalışma becerilerinin gelişim gösterdiği tespit edilmiştir. Ayrıca analizler, araştırmacı yönlerinin gelişimine katkı sağlandığını, kültürel değerlere sahip çıkma yönünde olumlu tutum geliştirdiklerini göstermektedir. Değerlendirme kriterleri doğrultusunda öz değerlendirme ve akran değerlendirmesi yapmayı öğrenmiş olmaları da oldukça önemli bir kazanımdır. Uygulamalardan elde edilen sonuçların etkisini yaygınlaştırmak ve daha geniş kitlelere ulaşabilmek için proje eTwinning projesi olarak da uygulanmış; tüm uygulayıcılar, Ulusal Kalite Etiketini alarak projenin amacına ulaştığını bir kez daha kanıtlamışlardır.

Keywords: Yunus Emre, Türkçe, BİLSEM

Corresponding Author: HANDAN BURAK AKSOY

SPLASH ADVENTURE ISLAK ZEMİNLİ OYUN PARKURU VE ÇOCUK GELİŞİMİNDEKİ ROLÜ

NAZMİ TÜRKHAN, Türkiye, Muğla - YUSUF UZUN, Türkiye, Konya

Oyun, çocukların psikolojik, sosyal ve fiziksel anlamda gelişiminde gayet doğal ve etkili bir yöntemdir. Çocuklar hafıza oyunları ile zihinsel, saklambaç gibi birlikte oynanan oyunlar ile sosyal ve hareketli oyunlarda duyuşsal ve fiziksel anlamda kazanımlar elde etmektedirler. Bunların yanı sıra oyunlar çocukların psikolojik gelişimlerine de olumlu yönde katkı sağlamakta ve onları hayata hazırlamaktadırlar. Bu çalışmada, çocukların oynadığı oyun türleri, bu oyunların kas ve denge gelişimine etkisi gibi konuların yanında hafıza, sıralama ve matematik gibi konulardaki etkiler de göz önünde bulundurularak Splash Adventure isimli bir pedagoğ onaylı macera parkuru geliştirildi. Su parkıyla bir araya getirilerek tasarlanan Splash Adventure uygulamasında, çocukların parkuru tamamlaması için tırmanma, atlama, senkron yürüme ve denge oyunları gibi farklı birtakım engellere çözümlerin üretilmesi teşvik edilmektedir.

Keywords: Su parkı, Oyun alanı, Çocuk parkı, Çocuk gelişimi

Corresponding Author: POLGÜN SU KAYDIRAKLARI LTD ŞTİ

'TEACCH İLE' İLETİŞİM ZAMANI ÖRNEK BİR SINIF UYGULAMASI

İSMAİL TUNA, Türkiye, Konya - HÜSNÜ NALLI, Türkiye, Konya

AHMET KURNAZ, Türkiye, Konya - SÜLEYMAN ARSLANTAŞ, Türkiye, Konya - EMRAH KOÇAK, Türkiye, Konya

Karatay Özel Eğitim Uygulama Okulundaki TEACCH sınıfımızda; otizm spektrum bozukluğu tanısı almış 5 öğrenciden oluşan 19-22 yaş aralığında üç farklı grup bulunmaktadır. 1.grup uyarınları anlamlandıramadığı için belirsizlikten kurtulmak için çok soru soran aktif grup, 2. grup nasıl iletişime geçeceğini bilen, birilerinin harekete geçirmesini bekleyen pasif grup, 3.grup ise içine dönük- hiçbir şey umurunda olmayan rutine bağlı yaşayan grup. Öğrencilerimizin özelliklerini göz önünde bulundurarak 25 m sınıf içine; TEACCH bileşenlerini göz önüne alarak ilk önce fiziksel yapılandırma yapıldı. 4 öğrenci için bir kapalı, bir öğrenci için bir açık modüler(hareketli)-kilitli masalar ve dönerli(amortisörlü) sandalyeler koyuldu. Bu masalar öğrencinin davranış durumuna göre farklı şekiller alabilmekte bu sayede otizmli öğrencilerde farklı uyarılardan oluşan dikkat dağınıklığını önlemiş oldu. Masaların ön kısmını üç bölümü düşünerek tasarladık; sol yukarıda kalan bölüm öğrencinin etkinliği koyacağı, orta aşağıdaki bölüm öğrencinin etkinliği yapacağı, sağ üst bölüm öğrencinin etkinliği tamamlayıp koyacağı bölüm olarak belirlendi. Böylelikle öğrencinin kutuyu nereye koyacağını, nerede etkinliği yapacağını, nereye tamamlayıp koyacağını belirsizliğini ortadan kaldırdık. Açık başlangıç ve açık bitiş sağlanabildiği bir fiziksel ortam oluşturuldu. Ders programını düşünerek masaların sağ ve sol alt kısımlarına 6 kutunun gireceği bölmeler yaptırıldı. Sol alt kısma kutuları yerleştirdik her kutunun sağ tarafına dersleri simgeleyen rakamlar yapıştırdık, sol kısmına yapışkanlı cırt yapıştırdık. Böylelikle öğrenci hangi derste hangi kutunun içindeki etkinliği yapacağını bilecekti. Biten etkinlik sağ taraftaki bölmeye yerleştirilecek böylelikle etkinliğin tamamlandığını öğrenci anlayacaktı. Tüm derslerin bittiğini öğrenci sol taraftaki kutuların bitmesi ile anlayacaktı. Dönerli sandalyeler rahat hareket etmelerini sağlarken aynı zamanda doğal bir pekiştirici görevi gördü. Görsel yapılandırmalar oluşturuldu. Her öğrencinin masasına kendi resmini, yanına çalışacağı öğretmenin resmini yapıştırdık; böylelikle öğrenci masasını rahatlıkla bulabilecek ve kiminle çalışabileceğini bilecekti. Öğrencilerin bireysel özelliklerine göre her ders için yazı, resim ya da sevdiği bir hayvan resmini koyarak; resim-yazı ile dersi eşlendi. Böylelikle gün boyunca hangi derslerin olacağını görebilme fırsatı sunarak stres oluşmasını/ problem davranışların ortaya çıkmasını engellendi. Biten etkinlik sonunda dersi ifade eden kartı kutunun sol tarafına yapıştırdık. Böylelikle o dersin bittiğini anlamış oluyordu. Kapalı masanın sağ tarafına duygu kartları yapıştırdık, o anki duygusunu anlatan kartı alarak resmini altına yapıştırıp mutlu mu sinirli mi olduğu ifade etme fırsatı oluşturuldu. Masanın sol tarafına branş öğretmenlerinin resimleri yapıştırdık, öğrenciler sınıf dışında bir derse gideceklerinde ikili oluşturulan kartın sol kısmına branş öğretmenin sağ kısmına dersin görselini yapıştırarak dersin yapılacağı atölye veya salona gidebileceklerdi. Yine masanın sol alt kısmının yanına yapıştırılan istasyonların resimleri ile istedikleri istasyona gidip orada etkinlik yapabileceği ortamı ve iletişimi başlatma durumu oluştu. Çalışma istasyonları oluşturuldu. Bir masaya tablet koyarak zamanlayıcı yardımcı teknolojilerden yararlanma fırsatı oluşturuldu. Bağımsız yaşam istasyonu oluşturularak ev içi becerileri, spor istasyonu- müzik istasyonu oluşturularak işitsel ve motor becerileri geliştirip beceri genelleme ortamı sağlandı. Televizyon- diz üstü bilgisayar ile grup serbest zamanı artırma grup etkinliği oluşturma hedeflendi. Planlı boş zaman aktivite alanı ile iletişim becerilerini geliştirerek, sakin kalmalarını hedefledi. Çizelgeler ile etkinlikleri parçalara bölerek sıralayarak daha anlaşılır ve kolay yapılmasını sağladı. Oluşturulan örnek uygulama TEACCH sınıfı otizmli öğrencilerin neyi, nerede, kiminle, ne kadar yapacaklarını anlaşılır ve açık hale getirdik, güçlü yanları göz önünde bulundurduk, fiziki sınırlar oluşturduk, onların duygularına ve bireysel ihtiyaçlarına göre bir sınıf oluşturuldu.

Keywords: Otizm, TEACCH, Özel Eğitim, İletişim

Corresponding Author: İSMAİL TUNA

SPLASH ADVENTURE ISLAK ZEMİNLİ OYUN PARKURU VE ÇOCUK GELİŞİMİNDEKİ ROLÜ

NAZMİ TÜRKHAN, Türkiye, Muğla - YUSUF UZUN, Türkiye, Muğla - HÜSEYİN ARIKAN, Türkiye, Muğla

Oyun, çocukların psikolojik, sosyal ve fiziksel anlamda gelişiminde gayet doğal ve etkili bir yöntemdir. Çocuklar hafıza oyunları ile zihinsel, saklambaç gibi birlikte oynanan oyunlar ile sosyal ve hareketli oyunlarda duyuşsal ve fiziksel anlamda kazanımlar elde etmektedirler. Bunların yanı sıra oyunlar çocukların psikolojik gelişimlerine de olumlu yönde katkı sağlamakta ve onları hayata hazırlamaktadırlar. Bu çalışmada, çocukların oynadığı oyun türleri, bu oyunların kas ve denge gelişimine etkisi gibi konuların yanında hafıza, sıralama ve matematik gibi konulardaki etkiler de göz önünde bulundurularak Splash Adventure isimli bir pedagoğ onaylı macera parkuru geliştirildi. Su parkıyla bir araya getirilerek tasarlanan Splash Adventure uygulamasında, çocukların parkuru tamamlaması için tırmanma, atlama, senkron yürüme ve denge oyunları gibi farklı birtakım engellere çözümlerin üretilmesi teşvik edilmektedir.

Keywords: Su parkı, Oyun alanı, Çocuk parkı, Çocuk gelişimi

Corresponding Author: POLGÜN SU KAYDIRAKLARI LTD ŞTİ

SU KAYDIRAKLARINDA ÖZEL POLYESTER KUMAŞ İLE DİJİTAL BASKI

NAZMİ TÜRKHAN, Türkiye, Muğla - YUSUF UZUN, Türkiye, Konya - MEHMET KAYRICI, Türkiye, Konya

Su kaydırakları, su parklarının ana bileşenleridir ve kayma deneyiminin, eğlencenin yanında görselliğe de çok büyük etkisi vardır. Farklı renkler, ışık efektleri, tasarımlar ile mimari anlamda değer taşıyan unsurlardır. Bu durumda kaydırak üzerinde kullanılan desenler de yine önemli olmaktadır. Basit desenlerde maskeleme yöntemi kullanılabilirken, ışık gölgelendirme, farklı tonlar ya da gerçekçi tasarımlar olduğunda bu yöntem işe yaramamaktadır. Bu çalışmada, bu tip sorunlara bir çözüm aramak ve daha üst düzey taleplere cevap verebilmek adına başarılı uygulamalar gerçekleştirmenin yolu aranmıştır. Araştırmalar sonrasında özel bir polyester bazlı kumaş elde edilmiştir. Elde edilen polyester kumaşa dijital baskı yöntemi başarıyla uygulanmıştır. Ardından dijital baskılı özel polyester bazlı kumaş, polyester ile bağdaştırılarak kaydırak imalatında kullanılmış ve üretilen numune mekanik teste gönderilmiştir. Mekanik testten gelen sonucun daha önceki kaydırak değerleri ile %95 oranında eşleşmesiyle bu üretim yöntemi geçerli bir yöntem halini almıştır. Çok daha farklı, karmaşık veya gerçekçi desen tasarımları, işçilikten ve zamandan tasarruf edilerek verimli bir şekilde üretilmiş, böylece yeni bir üretim yöntemi geliştirilmiştir.

Keywords: Dijital Baskı, polyester kumaş, su kaydırağı

Corresponding Author: POLGÜN SU KAYDIRAKLARI LTD ŞTİ

ÖZGÜN GEOMETRİYE SAHİP EXTREM KAYDIRAK BABOCHKA

NAZMİ TÜRKHAN, Türkiye, Muğla - YUSUF UZUN, Türkiye, Konya - MEHMET KAYRICI, Türkiye, Konya

Turizm ve tatil anlayışı gün geçtikçe değişmekte ve gelişmektedir. İnsanlar tatilde dinlenmenin yanında eğlenmek ve farklı deneyimleri de yaşamak istemektedirler. Bu sektörde hizmet veren su parkları ve su kaydırakları alanında da büyük değişimler ve gelişmeler yaşanmaktadır. Bu çalışmada, su parklarında daha yeni ve farklı deneyimler geliştirilerek denenmemiş kayma davranışlarını ve eğlence anlayışını elde etmek için özgün bir tasarıma sahip proje geliştirilmiştir. Kayma davranışı, kaydırakların geometrisi, eğimleri, açıları, virajları gibi unsurlar göz önünde bulundurularak değiştirilmiş ve istekler doğrultusunda tasarlanmıştır. Aynı zamanda mimari, görsel ve güvenlik unsurları da dikkate alınarak estetik bir tasarıma yer verilmiştir. Bu çalışma sonucunda, geometrik olarak benzeri olmayan, kayma açıları ile 3 farklı kayma davranışına sahip ekstrem kayma stilinde kullanıcıyı bir kelebeğin kanatlarına taşıyan Babochka isminde bir kaydırak ürünü ortaya çıkarıldı. Kaydırak kompozit cam elyaf takviyeli polyester malzemeden RTM (reçine transfer kalıplama) prosesi ile üretildi. Kaydırığa su jetleri dahil edilerek kullanıcının hareketinin emniyetli alanda gerçekleşmesi sağlandı.

Keywords: Kaydırak, kompozit, polyester, Babochka

Corresponding Author: POLGÜN SU KAYDIRAKLARI LTD ŞTİ

OUR CULTURAL HERITAGE AND YOUTH

GÜLAY YAZMAN, Türkiye, Konya - SALİHA ALTIN, Türkiye, Konya
ÇİĞDEM KEMER, Türkiye, Bursa - İLKAY AKARŞU, Türkiye, Eskişehir
İLKAY ÖNEN DÜZGÜN, Türkiye, Bursa - KEZBAN UÇKAÇ, Türkiye, Mersin
TÜLAY YILDIRIM ÇEVİK, Türkiye, Bursa - FADİMANA YETİŞ MEŞE, Türkiye, Konya
SERAP YETİŞ, Türkiye, Konya - FATMA GÜRİSOY, Türkiye, Uşak

Bu proje öğretim sürecinde hissedilen öğretmen ve öğrencilerde tarih ve kültürel miraslarımız konusundaki bilgi eksikliği ve bunların mevcut ve gelecek nesiller tarafından korunması gereken emanetler olduğu bilincinin olmayışı, ayrıca dijital becerilerdeki yetersizlik ve proje tabanlı öğrenme metodunun çok az sayıda öğretmen tarafından kullanılması problemlerine çözüm bulmak amacı ile uygulanmıştır. Proje altı farklı ilde ve beş farklı ülkede lise düzeyindeki on sekiz okulda 15-19 yaş grubunda 170 öğrenci ile uygulanmıştır.

Keywords: kültürel miras, dijital beceriler, unicef, proje tabanlı öğrenme

Corresponding Author: GÜLAY YAZMAN

I'M GETTING INSPIRED FROM LIFE, CONVERTING WITH TECHNOLOGY PROJESİ

CEMRE KARAÇELİK, Türkiye, Sivas - AYSEL SERİM, Türkiye, Sivas

I'm Getting Inspired From Life, Converting With Technology Projesi, uluslararası eTwinning projesi kapsamında olup Türkiye, İspanya, Hırvatistan, Bulgaristan, İtalya, Belçika, Polonya, Çek Cumhuriyeti, Romanya, Gürcistan, Litvanya, Slovakya, Azerbaycan, Portekiz, Yunanistan ve Sırbistan ülkelerinden; Sivas, İstanbul, Mardin, Kahramanmaraş, Trabzon ve Denizli illerinden katılan 37 ortaktan oluşan çoklu zeka kuramını temel alan bir projedir. Proje 2020-2021 Eğitim öğretim yılı şubat ayı itibarıyla başlamış ve haziran ayında tamamlanmıştır. Sürdürülebilir Kalkınma Amaçlarından "Temiz Su, Karasal Yaşam, Açlığa Son, Barış ve Adalet" temalarını disiplinler arası yaklaşımla ele almaktadır. Aynı zamanda "Gelişim sürekli ve belli aşamalardan geçerek gerçekleşir." ilkesinden hareket etmektedir. Projemiz öğrencileri web 2.0 araçlarıyla tanıştırmayı, pandemi sürecinde öğrencilerin öğrenme ortamına aktif katılmasını sağlamayı, yaşam becerilerini teknoloji kullanımıyla geliştirerek hayata hazırlamayı, sosyal ve küresel sorunlara ilgilerini teknoloji kullanımıyla artırmayı, çevre bilinci gelişmiş bireyler yetiştirmeyi, 21.yy becerilerini kazandırmayı, yaparak yaşayarak öğrenmelerini sağlamayı, işbirliği içinde çalışma becerisini geliştirmeyi, 4 tema hakkında farkındalık oluşturmayı hedeflemektedir. Etkinlikler 7-11 yaş dönemi öğrenci gelişim özellikleri dikkate alınarak 21.yy ihtiyaçlarına yönelik ölçülebilir hedefler doğrultusunda 10 farklı ders müfredatından faydalanılarak planlanmıştır. Öğrencinin süreç içerisinde aktif olması ve kendi öğrenmesinden sorumlu olması amaçlanmıştır. Etkinliklerimiz gerçek yaşama uygun beceriler kazandırmak amacıyla grupla ve bireysel olarak gerçekleştirilmiştir. Öğrencilerin araştırma, gerekli olanı ayıklayabilme, yeni bilgiler üretme, eleştirel ve yaratıcı düşünme, eski-yeni arasında bağlantı kurma, analiz, sentez, değerlendirme gibi üst düzey bilişsel becerileri geliştirilmeye çalışılmıştır. 10 Türk, 27 Yabancı ortağın katılımıyla oluşan projemizde iletişim Twinmail, Forum, WhatsApp ve çevrimiçi toplantılar aracılığıyla düzenli olarak sağlanmıştır. Bu şekilde farklı kültürlerde hizmet veren proje ortaklarımız birbirlerine deneyimlerini aktarmıştır. Gerçekleştirilen toplantılarla yapılan çalışmalar düzenli olarak değerlendirilerek fikir alışverişinde bulunulmuş, iyi örnekler pekiştirilip örnek alınmıştır. Proje kapsamında ay ay gerçekleştirilen ürünler ve proje final ürününün bir arada sunulduğu sanal proje sergisi ve proje gazetesi oluşturulmuştur. Projemiz Ulusal Kalite Etiket ve Avrupa Kalite Etiket almıştır. Çalışmada öncelikli olarak öğrencilerin okula karşı olumlu duygular geliştirdikleri, akademik başarılarının arttığı görülmüştür. Pandemiden dolayı online eğitime geçen öğrencilerin öğrenme süreci eğlenceli hale getirilmiştir. Okuma yazma, kendini ifade etme, özgüven kazanma, sosyalleşme, iletişim kurma, problem çözme, gözlem yapma, eleştirel düşünme, teknoloji kullanma, çevreyi koruma, hak ve özgürlüklere saygı duyma, küresel sorunlara duyarlı olma, işbirliği yapma, web 2.0 araçlarını kullanma becerilerinde de artış gözlemlenmiştir. Bu anlamda projemiz ile ders içeriğinin ve öğrenme yollarının güncellenerek günümüz teknolojilerinin yaygın olarak kullanılması ve öğrencilerin değişen ihtiyaçlarına yönelik kazanımların müfredatlara eklenmesi gerektiği düşünülmektedir. Ayrıca öğretmen ve öğrencilere eğitimler verilerek web 2.0 araç kullanımının yaygınlaştırılması gerektiği görülmüştür. Sürdürülebilir Kalkınma Hedeflerine yönelik konuların ders içerisine daha fazla yerleştirilerek güncel konulara dair farkındalık yaratılması gerektiği anlaşılmıştır.

Keywords: Web 2.0, eTwinning, Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları, Online eğitim

Corresponding Author: CEMRE KARAÇELİK

5E ÖĞRENME MODELİYLE MATEMATİK ÖĞRETİMİNDE BİR DERS PLANININ İNCELENMESİ

ESRA ACAR, Türkiye, Kocaeli

Çalışmanın amacı, 5E öğrenme modeliyle işlenen matematik dersinde 7. sınıf öğrencilerin eşitliğin korunumu ilkesini keşfetmelerini ve rutin olmayan problem çözme becerilerini incelemektir. Çalışmanın deseni bütüncül olarak analiz yapabilmek adına durum çalışması olarak belirlenmiştir. Çalışmada veri toplama aracı olarak, 5E modeline göre araştırmacılar tarafından hazırlanmış ders planı ve rutin olmayan problem kullanılmıştır. Hazırlanan ders planı ve rutin olmayan problem ile ilgili alanında uzman kişilerden görüşler alınmıştır. Rutin olmayan problemlerin çözümlerinin analizi sırasında Polya (1957)'nin problem çözme adımlarına (;problemi anlama, çözüm planı belirleme, belirlenen çözümün uygulanma ve çözümün değerlendirmesine) göre betimsel analiz ile değerlendirilmiştir. Çalışmanın katılımcıları Marmara bölgesinde bir ilin ilçe merkezinde bulunan bir devlet ortaokulunda öğrenim gören, araştırmacının ders verdiği 7. Sınıf öğrencilerinden oluşmaktadır. Katılımcılar kolay ulaşılabilir örnekleme yöntemi ile belirlenmiştir. Çalışma 2021-2022 eğitim öğretim yılının ilk döneminde gerçekleştirilmiştir. Bulgularda, öğrencilerin 5E öğrenme modelinin ilk aşaması olan dikkat çekme aşamasının amacına ulaştığı gözlemlenmiştir. Öğrencilerin Adalet Bakanlığı logosunu detaylı inceledikleri, bu logo üzerine fikirler yürüttükleri gözlemlenmiştir. Sonrasında Themis heykelini gördüklerinde onlarda bir merak uyandırdığı ve heykeli dikkatle inceledikleri, heykel ile ilgili sorulan soruları yanıtladıkları, hem logoda hem heykelde bulunan terazi ile matematik arasındaki ilişkiyi sorguladıkları gözlemlenmiştir. 5E öğrenme modelinin ikinci aşaması olan keşfetme aşamasında öğrencilerin etkinlik kağıtlarındaki problemlere doğru yanıtlar verdiği gözlemlenmiştir. Bu durumun kullanılan problemlerin günlük hayat ile ilişkili olmasının da etkisi olduğu tespit edilmiştir. Açıklama aşamasında öğrencilerin keşfettikleri bilgileri ifade etmelerine fırsat sunulduktan sonra öğretmen tarafından da konu ile ilgili açıklamada bulunulmuştur. Ders planının derinleştirme aşamasında öğrencilerden verilen bilgileri kullanarak eşitliğin korunumu ilkesini merkeze alan problem kurmaları ve çözmeleri istenmiştir. Bu aşama da öğrencilerin kendi problemlerini yazarlarken sürece daha hevesli katıldıkları gözlemlenmiştir. Kendi problemlerini yazan öğrenciler çözümlerini de doğru gerçekleştirmişlerdir. Öğrencilerin ders planının son aşaması olan değerlendirme aşamasında ise önceki dört aşamada keşfetmiş oldukları bilgiler dahilinde soruları doğru yanıtladıkları gözlemlenmiştir. Sonuç olarak öğrencilerin ders planı boyunca sürece aktif katıldıkları, eğlendikleri, sorulara doğru yanıtlar verdikleri gözlemlenmiştir. Yapılan çalışmaların, derse karşı isteksiz olan öğrencilerinde sürece dahil olmasında katkı sağladığı tespit edilmiştir. Ders planı tamamlandığında öğrencilerin bir eşitliğin her iki tarafına aynı sayı eklenmesi veya çıkarılması durumunda, eşitliğin her iki tarafının aynı sayı ile çarpılması ya da her iki tarafının sıfırdan farklı bir sayı ile bölünmesi durumunda eşitliğin bozulmadığını keşfettikleri gözlemlenmiştir. Eşitliğin korunumu ilkesini anlayan öğrencilerin süreç sonunda rutin olmayan problem çözümleri incelendiğinde ise bazılarının problemi anladıkları, bir çözüm ürettikleri ve bu çözümü uyguladıkları, bazı öğrencilerin ise çözümün nasıl olacağını belirttikleri ama uygulamadıkları gözlemlenmiştir. Rutin olmayan problem çözümlerinde, Polya'nın problem çözme basamaklarından son basamak olan çözümün kontrol aşamasına ise öğrencilerin kağıtlarında rastlanmamıştır.

Keywords: Matematik Öğretimi, 5E Öğrenme Modeli, Rutin Olmayan Problemler

Corresponding Author: ESRA ACAR

“KÖYDE BİLİM VAR!” PROJESİNE İLİŞKİN ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİ

DERYA SÖNMEZ, Türkiye, Kahramanmaraş

Bu çalışmanın amacı bir eTwinning projesi olan “Köyde Bilim Var!” projesinde yer alan sınıf öğretmenlerinin proje ile ilgili görüşlerini belirlemektir. Proje ekim 2021- mart 2022 arasında uygulanmıştır. Projede Aksaray, Aydın, Burdur, Denizli, Kahramanmaraş, Mersin, Muğla, Niğde ve Zonguldak illerinden dezavantajlı köy ve kırsal mahalle okulu olan 10 ilkokul yer almıştır. Projede yer alan 10 köy okulu öğretmeni ile proje hakkında yarı yapılandırılmış görüşme yapılmıştır. Öğretmenlerin görüş ve önerileri değiştirilmeden yazıya geçirilmiştir. Verilerin analizinde içerik analizi yapılmıştır. Elde edilen bulgular çerçevesinde dezavantajlı yerleşim yerleri olan köy ve kırsal mahallede oturan öğrencilerin teknoloji kullanım becerisinin, bilim okuryazarlığının, bilim insanı farkındalıklarının arttığı sonucuna ulaşılmıştır.

Keywords: eTwinning, öğretmen görüşleri, proje tabanlı öğrenme

Corresponding Author: DERYA SÖNMEZ

AUTHENTIC CODİNG

DİLEK YILDIRIM, Türkiye, Ankara - TUBA SAKARYA BEZ, Türkiye, Ankara
AYNUR ARDA, Türkiye, Ankara - ESRA BÜLTE, Türkiye, İstanbul
AYŞENUR DONAT, Türkiye, Bingöl - DERYA ACAR, Türkiye, İzmir

Bu proje ile öğrencilerin algoritmayı ve kodlamayı öğrenmeleri; kendi kültürlerindeki nesnelere kodlama olduğunu fark etmelerini sağlayarak farklı kültürleri birbirine bağlamak amaçlanmıştır. Proje uluslararası nitelikte olup 2 yabancı ortaklı (Hırvatistan, Portekiz) ve 6 farklı bölgeyi kapsayan bir çalışmadır. Kültür öğeleri olan halk oyunları, geleneksel yemekler, çocuk oyunları, yöresel türküler, doğadaki ve kültürel öğelerdeki kodlamalar üzerinde çalışmalar yapılmıştır. Öğrencilerin bilgisayarlı ve bilgisayarsız kodlama becerileri geliştirilmiştir. Farklı disiplinlere ve disiplinlerarası ilişkilere vurgu yapılmış ve kendi kültür unsurlarımıza yönelik farkındalık yaratılmıştır. Öğrencilerimizin merak duygusu, girişimcilik ruhu geliştirilmiş, yaratıcılık özellikleri ön plana çıkarılmıştır. Bilinen kültürel öğelerimizde fark edilmeyen kodlamalar gözlemlenmiştir. Öğrenciler çevrim içi görüşmelerle yabancı dilde iletişimlerini geliştirip kendilerini ifade etmişlerdir. Her bir ortak okulumuz canva, pixton, google forms, padlet, thinglink ve scratch programı gibi web 2.0 araçlarını etkin bir şekilde kullanmıştır. Bilgisayarsız kodlama uygulamaları, bulmaca hazırlayarak kodlamanın mantığını kavrama, binary kodlarını kullanarak gece lambası, atkı, kalem kutusu, bileklik gibi ürünlere isimlerini kodlama etkinliği, algoritma uygulamaları gibi ısınma etkinliklerinin ardından karma takım çalışmaları yapılmıştır. Çalışmalar sonucu her takım bir ürün ortaya koymuştur. Proje sonunda ise akrostiş, otantik desen ve hikaye kitabımız ile final ürünleri oluşturulmuştur. Blog sayfası, instagram hesabı, okul web sitesi, internet haberleri ile yaygınlaştırma çalışmaları yapılmıştır. Proje öncesi ve sonrası öğrencilere ön test ve son test uygulanmış; SPSS 17.0 programını kullanarak analiz yapılmış ve bilimsel olarak anlamlı farklılıklar bulunmuştur.

Keywords: otantik ,kodlama,algoritma,kültür

Corresponding Author: DİLEK YILDIRIM

KOZASINI YIRTAN KELEBEKLER PROJESİ

ABDURRAHMAN DİNÇ, Türkiye, Konya - ESMA SOLAK, Türkiye, Konya

KOZASINI YIRTAN KELEBEKLER PROJESİ (55624) Çok farklı amaçlar doğrultusunda projeler hazırlanmakta ve belirlenen kitlelere yeni kazanımlar sağlaması hedeflenmektedir. “Kozasını Yırtan Kelebekler Projesi” de bir gençlik projesi olup dezavantajlı gençlerin bilişsel, fiziksel, psikolojik ve kişisel gelişimine katkı sağlamak amacıyla hazırlanmış çok kapsamlı bir projedir. Bu amacın yanı sıra, başta 65 yaş üzeri büyüklerimizi, sevgi evlerindeki gençlerimizi, engellilerimizi, şehit ve gazi yakınlarımızı ve huzurevi sakinlerimizi kapsayan gönüllülük hareketleri sayesinde daha bilinçli, Türk-İslam kültürünü benimsemiş, 15 Temmuz ve Pandemi sürecini tüm yönleriyle doğru algılayan, okuyan, araştıran, sorgulayan, geleneksel sporla ve sanatla uğraşan, medyayı doğru kullanan, farkındalığı artmış bir gençliğin oluşmasına katkı sağlamak diğer amaçlar olarak belirlenmiştir. Proje; Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından desteklenen Yaşam Boyu Kariyer Geliştirme Eğitim Sağlık Çevre ve Turizm Derneği tarafından yürütülen bir gençlik projesidir. Projenin paydaşları Necmettin Erbakan Üniversitesi, Konya Aile ve Sosyal Politikalar İl Müdürlüğü, Türkiye Harp Malulü Gaziler Şehit Dul ve Yetimleri Derneği Konya Şubesi, Selçuklu İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü (Erbil Kuru Anadolu Lisesi, Muhtelif meslek lisesi)’dür. Proje 15-24 yaş aralığındaki lise ve üniversite gençlerini kapsamaktadır. 10 sevgi evlerinde kalan, 10 şehit veya gazi yakını, okullarında başarılı 10 Fen ve Anadolu Lisesi, 10 Meslek Lisesi, 10 üniversite öğrencisi olmak üzere toplam 60 öğrenci projenin hedef kitesini oluşturmuştur. Proje kapsamında öncelikle gençlere kişilik ve meslek belirleme testleri uygulanmış ve buna bağlı olarak Koçluk hizmetleri verilmiştir. Bunun yanı sıra gençlerin okul başarısını artırıcı hızlı okuma kursu, diksiyon ve beden dili kursu, hafıza teknikleri kursu düzenlenmiştir. Bunlarla birlikte ebru ve hat sanatı, okçuluk ve masa tenisi etkinlikleri de yapılarak projede sportif ve sanatsal faaliyetlere de yer verilmiştir. Ayrıca seminer, atölye çalışmaları ve şehir içi minik geziler ve gönüllülük etkinlikleri de yapılmıştır. Proje yürütücüsü Doç.Dr. Abdurrahman DİNÇ, proje koordinatörleri Esmâ Solak ve Furkan Karakoç olup içerisinde akademisyenler, eğitimciler, eğitim koçları ve farklı branşta uzmanların olduğu yaklaşık 12 kişilik bir proje ekibi tarafından yürütülmüştür. Proje çalışmaları nisan ayında başlatılmış ve kasım ayı sonunda da başarıyla tamamlanmıştır. Projede ortaya çıkan en önemli sonuç gençlerimize gereken değer verildiği, onlara bazı sorumluluklar yüklendiği zaman; Türk gençliği üzerine düşeni layıkıyla yapacak potansiyele sahiptir. Gençlerimize olan güveni bir kez daha farklı açılardan ortaya koyan ve gençlerin yüreğine dokunduğuna inanılan proje farklı platformlarda adından sıkça söz ettirme başarısını elde etmiş değerli bir projedir.

Keywords: gençlik, proje, kozasını yırtan kelebekler, gönüllülük, kariyer

Corresponding Author: ABDURRAHMAN DİNÇ

AUTHENTIC CODING

DİLEK YILDIRIM, Türkiye, Ankara - TUBA SAKARYA BEZ, Türkiye, Ankara
AYNUR ARDA, Türkiye, Ankara - ESRA BÜLTE, Türkiye, İstanbul
AYŞENUR DONAT, Türkiye, Bingöl - DERYA ACAR, Türkiye, İzmir

Bu proje ile öğrencilerin algoritmayı ve kodlamayı öğrenmeleri; kendi kültürlerindeki nesnelere kodlama olduğunu fark etmelerini sağlayarak farklı kültürleri birbirine bağlamak amaçlanmıştır. Proje uluslararası nitelikte olup 2 yabancı ortaklı (Hırvatistan, Portekiz) ve 6 farklı bölgeyi kapsayan bir çalışmadır. Kültür öğeleri olan halk oyunları, geleneksel yemekler, çocuk oyunları, yöresel türküler, doğadaki ve kültürel öğelerdeki kodlamalar üzerinde çalışmalar yapılmıştır. Öğrencilerin bilgisayarlı ve bilgisayarsız kodlama becerileri geliştirilmiştir. Farklı disiplinlere ve disiplinlerarası ilişkilere vurgu yapılmış ve kendi kültür unsurlarımıza yönelik farkındalık yaratılmıştır. Öğrencilerimizin merak duygusu, girişimcilik ruhu geliştirilmiş, yaratıcılık özellikleri ön plana çıkarılmıştır. Bilinen kültürel öğelerimizde fark edilmeyen kodlamalar gözlemlenmiştir. Öğrenciler çevrim içi görüşmelerle yabancı dilde iletişimlerini geliştirip kendilerini ifade etmişlerdir. Her bir ortak okulumuz canva, pixton, google forms, padlet, thinglink ve scratch programı gibi web 2.0 araçlarını etkin bir şekilde kullanmıştır. Bilgisayarsız kodlama uygulamaları, bulmaca hazırlayarak kodlamanın mantığını kavrama, binary kodlarını kullanarak gece lambası, atkı, kalem kutusu, bileklik gibi ürünlere isimlerini kodlama etkinliği, algoritma uygulamaları gibi ısınma etkinliklerinin ardından karma takım çalışmaları yapılmıştır. Çalışmalar sonucu her takım bir ürün ortaya koymuştur. Proje sonunda ise akrostiş, otantik desen ve hikaye kitabımız ile final ürünleri oluşturulmuştur. Blog sayfası, instagram hesabı, okul web sitesi, internet haberleri ile yaygınlaştırma çalışmaları yapılmıştır. Proje öncesi ve sonrası öğrencilere ön test- son test uygulanmış; SPSS 17.0 programını kullanarak analiz yapılmış ve bilimsel olarak anlamlı farklılıklar bulunmuştur.

Keywords: otantik,kodlama,kültür,algoritma

Corresponding Author: DİLEK YILDIRIM

“ENGELSİZ HAYATLAR “

FÜSUN KILIÇ, Türkiye, Konya

Engelsiz eTwinning Engelli bireyler temel eğitim ilkeleri doğrultusunda genel eğitim, özel eğitim ve mesleki eğitim görme haklarını kullanabilmektedirler. Engelli çocukların normal eğitim sınıflarında normal gelişim gösteren akranlarıyla, sosyal ve eğitimsel açıdan birlikteliklerinin sağlanabilmesi için eğitim politika ve uygulamalarında temel yaklaşım kaynaştırma eğitimi ile sağlanmaktadır. Özel eğitime ihtiyacı olan bireylerin zorunlu öğrenim çağı: Okul öncesi dönemi de içine alan 3-14 yaş olarak belirlenmiştir. Bu nedenle Projemizde anasınıfı öğrencilerimiz de çalışmıştır. Özel eğitime ihtiyacı olan öğrencilerle ilgili farkındalığı arttırmak, projelere katılımlarını sağlamak ve öğrencilerin eğitim öğretime dâhil edilmesine yönelik projemizde özel öğrencileri ile engelli öğrencileri olan okulumuz da bulunmaktadır. Engelsiz Çalışmalarımız okullardaki eğitimlerle birleştirilerek ,çağımızın becerilerine uyarlanarak ,içinde bulunduğumuz pandemi koşullarına uyarak uzaktan eğitim programları ve EBA platformu ile öğrencilere eleştirel düşünce ,yaratıcılık ,yenilikçilik ,proplem çözme ,verimlilik ve sorumluluk gibi 21. YY becerilerini kazandırmayı amaçlamıştır .Projemizdeki öğrencilerimiz böylece merak duygusu ile engelli bireylerin sorunlarına çözüm bulmaya ve onlar için farkındalık yaparak dikkat çekmeye yardımcı olmuştur . Engelsiz Hayatlar eTwinning Projemiz Azerbaycan ve Türkiye ortaklıdır. Bu projemiz Avrupa Kalite Etiket , Ulusal Kalite Etiket almıştır. EYFOR 13’de bildiri olarak sunulmuştur. PRIZE Ödülüne başvurulmuştur.

Keywords: eTwinning,engelli

Corresponding Author: FÜSUN KILIÇ

OUR CULTURAL HERITAGE AND YOUTH

GÜLAY YAZMAN, Türkiye, Konya - SALİHA ALTIN, Türkiye, Konya
ÇİĞDEM KEMER, Türkiye, Bursa - İLKAY AKARSU, Türkiye, Eskişehir
İLKAY ÖNEN DÜZGÜN, Türkiye, Bursa - KEZBAN UÇKAÇ, Türkiye, Mersin
TÜLAY YLDIRIM ÇEVİK, Türkiye, Bursa - FADİMANA YETİŞ MEŞE, Türkiye, Konya
SERAP YETİŞ, Türkiye, Konya - FATMA GÜR SOY, Türkiye, Uşak

Proje öğretim sürecinde hissedilen öğretmen ve öğrencilerde tarih ve kültürel miraslarımız konusundaki bilgi eksikliği ve bunların mevcut ve gelecek nesiller tarafından korunması gereken emanetler olduğu bilincinin olmayışı, ayrıca dijital becerilerdeki yetersizlik ve proje tabanlı öğrenme metodunun çok az sayıda öğretmen tarafından kullanılması problemlerine çözüm bulmak amacı ile uygulanmıştır. Bu genel problem çerçevesinde Kültürel miraslarımızın tanınması ve korunması bilincinin oluşturulması, dijital yeterliliklerin artırılması, proje tabanlı öğrenme metodunun uygulanmasının artırılması problemlerine çözümler oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu kapsamda proje ile Kültürel miraslarımızın tarihçesi ve dönemindeki kullanış amaçlarının vurgulanması, öğrencilerimizin ve öğretmenlerimizin kendi kültürel miraslarını derslerine entegre ederek öğrenmeleri gerçekleştirilmeye çalışılmıştır. Projede hedeflenen amaca ulaşılması kültürel miras öğelerinin, tarih, coğrafya, arkeoloji, sanat tarihi antropoloji, sağlık, psikoloji, mitoloji ve sosyoloji ile olan ilişkilerinin ortak ürünü olduğu ve derslerde dijital araçlar ile entegre edilerek kullanılması hedeflenmiştir. Proje altı farklı il ve beş farklı ülkede lise düzeyindeki on sekiz okulda 15-19 yaş grubunda 170 öğrenci ile uygulanmıştır. Projenin uygulanması için müfredat programları ile uyumlu dersler ve sınıf düzeyleri tercih edilmiştir. Projenin uygulanmasında sunum hazırlama, senaryo ve mitolojik hikaye yazımı ve resmedilmesi, çevrimiçi oyunlar öğrencilerimizin yaratıcı düşünme becerilerini geliştirmiştir. Ürün hazırlamak için röportaj yaparak soru sorma ve iletişim kurma becerisi kazanmışlardır. Mitolojik hikaye yazma ve yazdıkları hikayelerini resmederken hayal güçlerini ve el becerilerini kullanarak özgün eserler ortaya çıkarmışlardır. Aynı zamanda bu ürünleri tasarlarken dijital yeterliliklerini arttırmışlardır. Dijital ortamda bulunan Sanal müzeleri gezerek kendi sanal müzelerini oluşturmuşlardır. Bunları Biliyor musunuz? köşesi ile araştırma becerilerini keşfederek yeni öğrendikleri bilgileri arkadaşları ile paylaşmışlardır. Scratch te oyun kodlayarak kodlama temelli düşünme becerilerini geliştirmişlerdir. Uluslararası bir proje olması nedeniyle yabancı dil becerilerini geliştirmişlerdir. Kaynak bankamız bölümünde bulunan kaynakları ve diğer ortamlardan doğru ve güvenilir bilgiye nasıl ulaşabileceklerini ve kaynak gösterimini öğrenmişlerdir. Projede belirlenen amaçlara ulaşılma düzeyinin belirlenmesinde ön test ve son test veri araçları kullanılmıştır. Projemiz ile çeşitli kültürel miraslar tanıtılmış, uluslararası ve ulusal kültür mirası öğrenilmiştir. Dünya Kültür Mirası kavramı fark edilmiştir. Proje, AB Dijital Eğitim stratejisinin güzel bir örneğidir. Dijital kültürel verilerin farkındalığı, yenilikçi öğrenme ve öğretme için bir kaynak oluşturulmuştur. Amaç, hedef ve sonuçların birbiriyle uyumlu olması sağlanmıştır. Somut ürünler elde edilmiştir. Bir öğrenme senaryosu yazılmıştır, kültürel miras öğeleri dijital becerilerle öğrenilmiş ve öğrencilerin kodlama becerileri gelişmiştir. Öğrenilen araçlar diğer derslerin ödevlerinde kullanılmıştır. Ülkelerimiz ve şehirlerimiz tanıtılmıştır. Öğrenciler ve öğretmenler işbirliği içinde çalışmayı öğrenmişlerdir. Öğrenciler ve öğretmenler kültürel miras hakkında çok değerli bilgiler edinmişlerdir. Ayrıca arkeoloji ve mitoloji ile ilgili farkındalık oluşmuştur. Proje Kültürel miras unsurlarının dijital araç ve platformlarla öğrenilmesini sağlayan özelliği ile birçok branş tarafından kullanılabilir. Bu yönüyle multidisipliner bir proje örneğidir. Yatay veya dikey olarak genişletilebilmesi açısından sürdürülebilir ve yenilikçi bir projedir.

Keywords: kültürel miras, dijital beceriler, web 2.0, 21.yy becerileri

Corresponding Author: GÜLAY YAZMAN

I STUDY AT HOME, I STAY HEALTHIER

MELEK İNCE YAVUZYILMAZ, Türkiye, Ankara - DİLEK YILDIRIM, Türkiye, Ankara

Küresel pandemi nedeniyle hepimiz evlerimizde daha fazla zaman geçirmeye başladık. Salgının uzun sürmesi, herkesten daha fazla çocuğu etkiledi. Ne kadar süreceğini bilmediğimiz bu süreçte çocuklarımızın psikolojisi bizim için çok önemli. peki o zaman ne yapmalıyız? her şeyi evde yapmaya özen göstermeliyiz. Bu projedeki amacımız; 1- Öğrencilerin evde daha eğlenceli çalışmasını sağlamak 2-Öğrencilerle interaktif spor yapmak 3-Uluslararası iletişimi güçlendirmek 4-Fotoğraf ve video paylaşarak sağlıklı beslenme hakkında bilgi vermek ve bilgi almak HEDEFLER Bilgi çağında öğrenciler derin düşünürler, yaratıcı analiz yaparlar, takımlar halinde çalışırlar, farklı araçlar kullanarak etkili iletişim kurarlar, sürekli değişen teknolojileri öğrenirler ve büyük miktarda bilgi ile başa çıkma becerileri kazanırlar. Değişen dünya koşulları, öğrencileri esnek, gerektiğinde inisiyatif alabilen, yeni ve faydalı ürünler üretebilen bireyler haline getirmektedir. ÇALIŞMA SÜRECİ Proje ortak olduğumuz her okuldan 5 öğrenci ile gerçekleştirilecektir. Öğrencilerle plan doğrultusunda her ay etkinlikler yapılacak, online ortam oluşturulacak ve paylaşımlar yapılacaktır. Yapılacak çalışmalar ve etkinlikler şu şekildedir 1-Aralık ayında her hafta farklı spor etkinlikleri planlanmakta ve online olarak sağlıklı etkinlikler bir arada gerçekleştirilecektir. 2-Her okul Ocak ayında her hafta sağlıklı beslenme konusunda bilgi verecek ve sağlıklı beslenmenin nasıl yapıldığını anlatacak. 3-Projenin her bir okul ortağı Şubat ve Mart aylarında birbirlerine en eğlenceli buldukları çevrimiçi okul aktivitelerini ve çalışma yöntemlerini anlatacaklar 4-Nisan ve Mayıs aylarında öğrenciler her hafta çevrimiçi iletişim kurarak psikolojik boyutu hakkında konuşacaklar. pandemi süreci ve bu duruma uyum sağlamanın ve üzüldüğümüzde sıkıldığımız duygusal haller. BEKLENEN SONUÇLAR Öğrencilerde geliştirmeyi beklediğimiz ve geliştirmeyi planladığımız durumlar: Dijital teknolojileri, iletişim araçlarını ve/veya ağırları bilgiye erişmek, yönetmek, entegre etmek, değerlendirmek ve bilgiye ekonomik kullanım için oluşturmak için uygun şekilde kullanmak Teknolojiyi araştırma aracı olarak kullanmak, bilgiyi organize eder, değerlendirir ve paylaşır ve bilgiye erişim ve bilginin kullanımı için etik ve yasal konular hakkında temel bir anlayışa sahiptir. Farklı rol ve sorumluluklara uyum sağlama Karmaşık ve değişen önceliklerde etkin çalışma

Keywords: sağlık, eğlenceli çalışmak, spor, iletişim

Corresponding Author: MELEK İNCE YAVUZYILMAZ

YAPAY ZEKA ÇAĞINDA SES VE MÜZİK

PINAR GÖK, Türkiye, Kocaeli - CANTEKİN ÇELİKHASI, Türkiye, Kocaeli
HAYRİYE SULTAN TUNÇ, Türkiye, Kocaeli - SAİR SİNAN KESTELLİ, Türkiye, İstanbul
GÖKHAN DENEÇ, Türkiye, İstanbul

Tübitak 4004 Doğa ve Bilim Okulları Programı tarafından desteklenen Yapay Zeka Çağında Ses ve Müzik projesinde, müzikle ilgili genç bireylerin, ses teknolojileri kullanımına yönelik uygulamalarla ses ve müzik teknolojilerinde bilgi sahibi olmaları, icracı ve besteci olarak kendilerini dijital ortamda temsil etmeleri, kayıt ve düzenleme işlemlerinde uygulayıcı olarak aktif rol almalarını ve yapay zeka uygulamalarına yönelik çalışmalar içerisinde yer almalarını sağlayarak bu konuda farkındalık kazanmalarının sağlanması amaçlanmıştır. Proje, İzmit BİLSEM yürütücülüğünde, İstanbul Teknik Üniversitesi işbirliği ve Kocaeli Üniversitesi, Eklektika Ajansı, Seka Kağıt Müzesi, Kocaeli Büyükşehir Belediyesi katkılarıyla, 24 kişilik uzman, eğitmen ve rehber proje ekibi ile 2 dönem (her etkinlik dönemi 5 gün) olmak üzere 2 ayrı gruba, 40 katılımcı ile 11-22 Ekim 2021 tarihinde gerçekleştirilmiştir. Projede katılımcı olarak Kocaeli’de lise öğreniminde devam eden 10.sınıf öğrencileri yer almıştır. Proje yazım aşamasında yapılan ihtiyaç analizi çalışmasında güzel sanatlar lisesi, meslek lisesi, anadolu lisesi ve fen lisesi öğrencilerinin yazılım ve ses teknolojilerini öğrenmeye ihtiyaç duydukları fakat bu ihtiyacı nasıl karşılayacaklarını bilmedikleri belirlenmiştir. Bu nedenle projede 4 farklı okul türünden katılımcı seçilmesi uygun görülmüştür. Etkinliğe katılım için başvuru yapan 110 öğrenciye 4 Ekim, 8 Ekim 2021 tarihleri arasında 5 günlük Python ve Veri Bilimi eğitimi verilmiş ve seviye belirleme sınavı yapılmıştır. Aday belirleme sırasında proje başvuru aşamasında verdiği yanıtlardan müzik, çalgı ve ses ilgisi göz önünde bulundurulmuştur. Python ön eleme testi başarısı ve bir müzik ilgisi olan öğrencilerden kız ve erkek eşitliği göz önüne alınarak 40 asil 10 yedek öğrenci belirlenmiştir. Etkinlik döneminde dijital ses ve müzik üretme ve dijital ortamda bilişim teknolojileri ve yapay zekânın kolaylaştırıcı rolünü keşfetmelerini sağlayacak atölyeler gerçekleştirilmiştir. Etkinlikler uygulanırken Açık ve kapalı uçlu deney, animasyon ve benzetim, artırılmış sanal, karma gerçeklik, bilgi işlemsel düşünme, bilimsel gezi ve saha çalışması, dijital oyun, öyküleme, eğitsel oyun, mobil uygulamalar, oyunlaştırma, sergi ve gösteri, spor ve sanat, STEAM, tahmin et-açıkla, tartışma, yaratıcı drama, yapay zeka, 3B tasarım ve basım yöntemleri kullanılmıştır. Etkinliğin 1’nci gününde: öntest, sesin oluşumu, sesin kaydedilmesi ve çalgı yapım atölyesi; 2’nci gününde: Sesin işleme süreçleri, kaydedilmesi ve web ve mobil de ses uygulamaları; 3’üncü günde amfi yapımı, dijital müziğin lisanslama süreçleri ve hukuki boyutu, Seka Kağıt müzesi’nde kapalı mekan ses kaydı, Seka Parkta açık mekan ses kayıt atölyeleri; 4’üncü günde; yapay zekânın sanata etkileri, makine öğrenmesi, python ile ses verilerinin analizi ve 3B çalgı tasarımı ve yapım atölyesi; 5’inci ve son günde yapay zeka ile ses besteleme, Kandinsky deneyimi, python ile ses sınıflandırma, yapay zeka ve etik atölyeleri ayrıca son test uygulaması gerçekleştirilmiştir. Projede çoklu değerlendirme yöntemleri kullanılmıştır. Katılımcılar yazılım, yapay zeka ve 3B kavramlar hakkında %71,25 oranında, müzik teknolojisi ve çalgı yapım, hukuki süreçler konularında %73,2 oranında bir gelişim göstermişlerdir. Gün sonu değerlendirmeleri ile gün içerisindeki etkinliklere yönelik öğrenmelerinin değerlendirmeleri yapılmış ort %99 oranında verimli ve çok verimli olarak tespit edilmiştir. Sosyal ve girişimcilik becerileri ise atölyelerde elde edilen ürünlerin yanında görsel sanatlar, drama ve müzik sanatları aracılığıyla duygularını açığa çıkarmaları şeklinde sağlanmış, ürünler video ve ses kayıtları alınarak öğrenciler ile birlikte mikro öğretim yöntemiyle değerlendirilmiş ve proje ürünleri proje sergisinde sergilenmiştir.

Keywords: yapay zeka, müzik teknolojisi, ses teknolojisi

Corresponding Author: PINAR GÖK

I STUDY AT HOME, I STAY HEALTHIER

MELEK İNCE YAVUZYILMAZ, Türkiye, Ankara - DİLEK YILDIRIM, Türkiye, Ankara
CİHAN ALTINIŞIK, Türkiye, Ankara

PROJE HAKKINDA Küresel pandemi nedeniyle hepimiz evlerimizde daha fazla zaman geçirmeye başladık. Salgının uzun sürmesi, herkesten daha fazla çocuğu etkiledi. Ne kadar süreceğini bilmediğimiz bu süreçte çocuklarımızın psikolojisi bizim için çok önemli. peki o zaman ne yapmalıyız? her şeyi evde yapmaya özen göstermeliyiz. Bu projedeki amacımız; 1- Öğrencilerin evde daha eğlenceli çalışmasını sağlamak 2-Öğrencilerle interaktif spor yapmak 3-Uluslararası iletişimi güçlendirmek 4-Fotoğraf ve video paylaşarak sağlıklı beslenme hakkında bilgi vermek ve bilgi almak HEDEFLER Bilgi çağında öğrenciler derin düşünürler, yaratıcı analiz yaparlar, takımlar halinde çalışırlar, farklı araçlar kullanarak etkili iletişim kurarlar, sürekli değişen teknolojileri öğrenirler ve büyük miktarda bilgi ile başa çıkma becerileri kazanırlar. Değişen dünya koşulları, öğrencileri esnek, gerektiğinde inisiyatif alabilen, yeni ve faydalı ürünler üretebilen bireyler haline getirmektedir. ÇALIŞMA SÜRECİ Proje ortak olduğumuz her okuldan 5 öğrenci ile gerçekleştirilecektir. Öğrencilerle plan doğrultusunda her ay etkinlikler yapılacak, online ortam oluşturulacak ve paylaşımlar yapılacaktır. Yapılacak çalışmalar ve etkinlikler şu şekildedir 1-Aralık ayında her hafta farklı spor etkinlikleri planlanmakta ve online olarak sağlıklı etkinlikler bir arada gerçekleştirilecektir. 2-Her okul Ocak ayında her hafta sağlıklı beslenme konusunda bilgi verecek ve sağlıklı beslenmenin nasıl yapıldığını anlatacak. 3-Projenin her bir okul ortağı Şubat ve Mart aylarında birbirlerine en eğlenceli buldukları çevrimiçi okul aktivitelerini ve çalışma yöntemlerini anlatacaklar 4-Nisan ve Mayıs aylarında öğrenciler her hafta çevrimiçi iletişim kurarak psikolojik boyutu hakkında konuşacaklar. pandemi süreci ve bu duruma uyum sağlamanın ve üzüldüğümüzde sıkıldığımız duygusal haller. BEKLENEN SONUÇLAR Öğrencilerde geliştirmeyi beklediğimiz ve geliştirmeyi planladığımız durumlar: Dijital teknolojileri, iletişim araçlarını ve/veya ağları bilgiye erişmek, yönetmek, entegre etmek, değerlendirmek ve bilgiye ekonomik kullanım için oluşturmak için uygun şekilde kullanmak Teknolojiyi araştırma aracı olarak kullanmak, bilgiyi organize eder, değerlendirir ve paylaşır ve bilgiye erişim ve bilginin kullanımı için etik ve yasal konular hakkında temel bir anlayışa sahiptir. Farklı rol ve sorumluluklara uyum sağlama karmaşık ve değişen önceliklerde etkin çalışma

Keywords: SAĞLIK,VERİMLİ ÇALIŞMAK,İLETİŞİM,ETKİLEŞİM

Corresponding Author: MELEK İNCE YAVUZYILMAZ

NELER OLUYOR HAYATTA

HEDİKE ÇELİK, Türkiye, Konya - SEADET SEMESZADE, Azerbaycan, Sumqayıt
ÖZGE BÜYÜKAŞIK, Türkiye, Hatay - SİNEM ÖZMEN ÇAM, Türkiye, Bursa - ÖMER FARUK TOPRAK, Türkiye, Bursa
HÜLYA GÜNŞEN, Türkiye, Bursa - RUKİYE AKTAŞ, Türkiye, Konya - ZEYNEP AYDIN ÇAKIR, Türkiye, Konya
İSA ASLAN, Türkiye, Bursa - SİNEM TEL, Türkiye, Konya - ÖZLEM TECİMEN, Türkiye, Hatay
PARVANA ABBASOVA, Azerbaycan, İsmayılı - KÖNÜL QAFAROVA, Azerbaycan, Sumqayıt

“Neler Oluyor Hayatta” projemiz öğretim sürecinde hissedilen “öğrencilerin zaman yönetiminde ve sürdürülebilir yaşam becerilerindeki” problemini çözmek amacı ile uygulanmıştır. Bu genel problem çerçevesinde merak uyandırma, gözlemlene, araştırma, bilgi edinme, uygulama, atık malzemelerle tasarım, el becerilerini geliştirme, düzenli okuma alışkanlığı kazanma, tükenebilir kaynakları tasarruflu kullanma, geçmiş-gelecek arasında bağ kurma, planlama, prototip oluşturma, tasarım, yürütme, kalite kontrol, raporlama aşamalarını bilmesi, disiplinler arası eğitimi fark etmesi, STEM ‘i tanıması amaçlanmıştır. Gerçek yaşam problemlerini keşfetmesi, fikir-teoriler sunması, çözüm üretmesi, teknolojide e-Güvenlik kurallarını fark etmesi de amaçlar arasındadır. Proje ile öğrencilerin zaman yönetimi ve sürdürülebilir yaşam becerileri webinarlarla, etkinliklerle geliştirilmeye çalışılmıştır. Projede hedeflenen amaca ulaşılması müfredata uyumlu, 21.yy becerilerini kazandırmaya yönelik, Teknoloji-Proje Tabanlı Öğrenme açısından önemli görülmektedir. Proje ile hayat bilgisi dersi kazanımlarından fen bilimlerine; Türkçe dersi kazanımlarından matematiğe; serbest etkinlikler dersi kazanımlarından görsel sanatlar kazanımlarına kadar tüm kazanımların erişilmesi ve öğretimi sağlanmıştır. Projemiz Türkiye’den 10 öğretmen; 4 ilde, ilkokul 1,2,3,4.sınıf düzeyinde, Azerbaycan’dan 3 öğretmen; 2 ilde ortaokul 5. Sınıf düzeyinde, toplam 81 öğrenci ve 4 misafir ile uygulanmıştır. Projenin uygulanmasında SE Modeli STEM planı etkinlik ve uygulamaları da gerçekleştirilmiştir. Projede belirlenen amaçlara ulaşılma düzeyinin belirlenmesinde Google form veri toplama araçları kullanılmıştır . Veri toplama araçları öğrenci, öğretmen ve velilerimize proje ön anketi-son anketi yapılarak uygulanmıştır. Değerlendirme videoları çekilmiştir. Projenin uygulanması sonunda proje başlangıcında ulaşılmak istenen öğrencilerin zaman yönetimi konusunda bilinç oluşturulması, doğayla daha fazla zaman geçirmelerinin sağlanması, doğaya ve canlılara karşı sorumluluk bilincinin kazandırılması, güvenli teknoloji kullanımı becerilerinin geliştirilmesi, düzenli kitap okuma alışkanlıklarının pekiştirilmesi, kültürel değerlerimizi fark etme, benimseme, akranlarıyla iletişim kurma, işbirliği becerilerinin artırılması, araştırma ve gözlem yeteneklerinin artırılması amaçlarına veri toplama aracıyla elde edilen verilere göre ulaşılmıştır. Proje sonunda öğrencilerin öğretim programına kazanımlara ulaşma düzeyleri de ölçülmüş ve oldukça başarılı olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin etkinliklerle sevgi, saygı, hoşgörü gibi değerlere ulaştığı grup çalışmalarından anlaşılmaktadır. Proje sürecinde öğrenciler bireysel ve grup faaliyetleri ile web 2.0 araçlarını kendileri kullanmayı da öğrenmişlerdir. Öğrencilerden bazıları hayvanlar ve bitkiler konulu bilimsel araştırmalar yaparak eğlenceli öğrenme ortamları oluşturmuştur. Öğrencilerden elde edilen geri dönütlerle öğrencilerin ülkesinin dünya ülkeleri arasındaki yeri ve önemini, ülkemiz düzeyindeki kültürel zenginlikleri, uluslararası düzeyde farklı kültürleri fark ettiği anlaşılmaktadır. Proje süresince öğrenciler Google Form, Chatter Pix, Canva, Wordart, Answer Garden ve Story Jumper web 2.0 araçlarını kullanmışlardır. Projede öğrencilerin gruplar halinde yaptıkları çalışmalardan hikaye, akrostiş şiir, şarkı, e-book, sanal sergi gibi ürünler elde edilmiştir. Öğrencilerin ortaya koyduğu ortak ürünler ve bireysel fikirlerden öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerinin geliştiği anlaşılmaktadır. Öğrencilerin oluşturdukları ortak ürün ve fikirleri arkadaşlarına, velilere sunarak girişimcilik becerilerini de geliştirdikleri belirlenmiştir. Projemiz Konya, Bursa, Hatay, Nevşehir yerel gazetelerinde yer almıştır. KONTV’de canlı yayında “Hayat Var” programında iki öğrencimizle projenin tanıtımını yaparak geniş kitlelere ulaşılması da sağlanmıştır. Ayrıca “Çevrim İçi Eğitimler 15” Proje Sunumlarında da tanıtımı yapılmıştır. Proje boyunca öğrencilerin üretmiş olduğu ürünlerle proje e-sergisi gerçekleştirilmiştir ve www.bilimsenligi.com adresinde tanıtımı yapılmıştır. Projemiz ortak olan öğretmenleri ilk kez eTwinning ile buluşturdu. Proje öğretmenlerimizin mesleki gelişimine katkı sağlayarak yeni öğretim yöntem-tekniklerini ve web 2.0 araçlarını öğrenmelerini sağlamıştır. Bu sonuç verilerle desteklenmiştir. Projemiz uygulama sürecinden ve elde edilen sonuçlardan yola çıkılarak Ulusal ve Avrupa Kalite Etiketi ile ödüllendirilmiştir.

Keywords: Zaman yönetimi ve sürdürülebilir yaşam becerileri, STEM, disiplinler arası eğitim, 21.yy becerileri, proje tabanlı öğrenme

Corresponding Author: HEDIKE ÇELİK

“ATÖLYE Z, 4.0” PROJESİ İLE DİJİTAL DÖNÜŞÜM

KORAY KORKMAZ, Türkiye, Konya - GAMZE BABAOĞLU, Türkiye, Konya
BUĞRA TUNCER, Türkiye, Konya - MERVE YALÇIN, Türkiye, Konya

Son yıllarda ülkemizde özel yetenekli bireylere verilen eğitimin niteliği artmakta ve ulaşılan bireyler ve hizmet veren kurumlar bağlamında yaygınlık kazandığı görülmektedir. Ancak bu bireylerin eğitim ihtiyaçlarının karşılanabilmesi için gerekli eğitim ortamı ve materyali ile insan kaynaklarının niteliğinin artmasına ihtiyaç duyulmaktadır. Dünyanın birçok ülkesinde olduğu gibi ülkemizde de özel yetenekli öğrencilerin eğitiminde zenginleştirme eğitimi uygulanmaktadır. Bilesemde eğitim gören öğrenciler yetenek alanlarına göre proje üretme, projede görev alma, etkinlik oluşturma gibi öğrenci merkezli faaliyetlerde bulunur. Geleceğin bilim insanları olacak özel yetenekli öğrenciler erken yaşta ilgi alanlarını oluşturup çalışmalar yapacaklardır. Eğitim-öğretimin temel felsefesinin belirlendiği VİZYON 2023 belgesinde, eğitim öğretimin bilmekten çok tasarlanmanın, yapmanın, üretmenin ön plana çıkacağı atölyeler ile çocuğun kendisini, meslekleri, çevresini tanımaya yardımcı olmak hedeflenmiştir. Bununla beraber bu atölyelerin yeni çağın gerektirdiği problem çözme, eleştirel düşünme, üretkenlik, takım çalışması ve dijital okur-yazarlık becerilerinin kazandırılması için somut mekanlar olarak düzenlenmesi gerektiğini belirtmiştir. VİZYON 2023 felsefesi temel alındığında, özel yetenekli öğrenciler için modern atölyelerin gerekliliği ve önemi ortaya çıkmaktadır. “ATÖLYE Z, 4.0” projesi ile mesleki ve teknik eğitim altyapısı ve donatıların geliştirilmesi ile özel yetenekli öğrencilerin dijital dönüşüme entegrasyonunu sağlamak ve bu öğrencilerin meslek ve ilgi alanı seçiminde ülkemizin ihtiyacı olan teknoloji ve yazılım alanına yönelmelerine katkıda bulunmak amaçlanmıştır. Mevlana Kalkınma Ajansı'nın verdiği destek ile gerçekleşen “ATÖLYE Z, 4.0” projesinde Selçuklu Yüksel Bahadır Alaylı Bilim ve Sanat Merkezi'nde yapılan tüm faaliyetler çeşitlenerek ve zenginleştirilerek kalitesi artmıştır. Bu proje kapsamında Yazılım ve Havacılık, Elektronik, Ahşap Tasarımı ve 3D Yazıcı olmak üzere üç tema belirlenmiştir ve belirlenen temalara uygun eğitim sınıfları kurulmuştur. Eğitimde yenilikçi eğitim modelleri uygulandığı bu sınıflar öğrenci merkezli, disiplinler arası ve modüler yapıdadır. Özel yetenekli öğrencilerin yaratıcılığını, sorunlara farklı yaklaşım ve çözüm bulma becerilerini geliştirmek ve yetişkinlik dönemlerindeki şartlara hazırlamak, aldıkları eğitimler ile eleştirel düşünebilen, yaratıcılıklarını hayatın her alanına uygulayabilen bireyler olmalarını sağlamak, takım çalışmalarını kavrayabilmesine ve iletişim becerilerini geliştirmesine destek vermek, akademik başarılarının yanında, geleceğin mesleklerine ve sektörlerine entegrasyonunu sağlamak hedeflenmektedir. MEVKA destekli 12 ay sürecek bu projede, eğitici eğitimi alacak olan eğitim kurumlarında görev yapan en az 5 öğretmen, Yazılım ve Havacılık uygulama alanına gelecek en az 200, Elektronik Laboratuvarında en az 120, Ahşap Tasarım ve 3D Yazıcı Laboratuvarında en az 150 olmak üzere toplam 470 öğrenci hedef grubunu oluşturmaktadır. Proje dahilinde bu atölyelerden BİLSEM'de proje temelli eğitim alan 780 öğrenci, velileri ve merkez öğretmenleri, diğer proje ortakları olan Öztekinler Meslek Lisesi öğrencileri, Dumlupınar Ahmet Haşhaş İlkokulu öğrencileri ve velileri yararlanmaktadır. Proje sonucunda Konya ilindeki çocuk ve gençlerin bilimsel çalışmalar yapabilecekleri, okul dışı öğrenme becerilerini geliştirebilecekleri ve aynı zamanda sosyal aktivitelerde bulunabilecekleri tam donanımlı bir tesis donatılmıştır. Kurumdaki özel yetenekli öğrenciler bu atölyelerde eğitimler alarak eleştirel düşünme, yaratıcılık, iş birliği, iletişim gibi 21. yüzyıl becerilerine sahip olarak geleceğin mesleklerine hazır olacaklardır.

Keywords: bilesem, özel yetenekliler,z kuşağı,endüstri 4.0

Corresponding Author: GAMZE BABAOĞLU

FLİPPED INFORMATION TECHNOLOGİES

HASAN ERSOY, Türkiye, Bursa - SEVCAN NARİN, Türkiye, Antalya
LEYLA BÜYÜKGÖKOĞLAN, Türkiye, Isparta - ERDEM BÜYÜKGÖKOĞLAN, Türkiye, Isparta
NİLGÜN GÜRLER, Türkiye, Kütahya - NAZİFE AYAZ, Türkiye, Antalya
ÖZGÜL EYNEL, Türkiye, Isparta - GÜLESER MAYA HEBEBCİ, Türkiye, Afyon
AYŞE SEFA NUR KÖSE, Türkiye, Sakarya - FUAT ŞENOL, Türkiye, Aydın

Flipped Information Technologies, bir eTwinning projesi olarak Bursa ve Antalya ortak kuruculuğunda, Kütahya, Aydın, Isparta, Sakarya, Afyon illerinden katılan toplam 10 Türk ortak ile yürütülmüştür. Salgın döneminde uzaktan eğitim sürecini daha verimli geçirebilmek fikriyle ortaya çıkmıştır. 6. sınıfta öğrenim gören öğrencilere yönelik olan projede Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersinin “Flipped Classroom (Ters Yüz Öğrenme)” metodu ile öğretilmesi amaçlanmıştır. Projemiz 2020-2021 eğitim-öğretim dönemi Eylül ayında başlamış ve Haziran ayı itibariyle sona ermiştir. Proje öncesinde proje kurucu ortakları tarafından Flipped Classroom tekniği üzerine eğitimler alıp araştırmalar yapılmıştır. Proje başladıktan sonra ise bu tekniğe dair ulaşılan bilgiler ve kaynaklar, proje ortağı öğretmenler ve öğrencilerle paylaşılmıştır. Öğretim yılı boyunca bu ders kapsamında işlenecek tüm müfredat konuları, proje ortağı öğretmenler arasında Google E-Tablo aracılığıyla paylaşılmıştır. Her ortak kendi konularının işleneceği haftalar gelmeden önce bu konuya dair ders içerikleri hazırlamıştır. Bu içerikler de çeşitli kanallardan (Whatsapp grupları, Eba, Proje Blog Sayfası gibi) öğrencilerle paylaşılmıştır. Öğrenciler, işlenecek konulara dair hazırlanan ve kendileriyle ders öncesinde paylaşılan içerikleri, kendi öğrenme ortamlarında ve hızlarında deneyimlemişlerdir. Bu aşamada konuya bilgi düzeyinde bir giriş yapmışlardır. Ardından yapılan ilk derste, öğrencinin kendi ortamında giriş yaptığı konuya dair etkileşimli içerikler/oyunlar, quizler üzerinden konunun öğrenciler tarafından pekiştirilmesi ve daha üst düzey öğrenme basamaklarına ulaştırılması amaçlanmıştır. Bu süreç sayesinde öğrenciler, yenilikçi öğretim tekniklerinden birisi olan Flipped Classroom tekniği ile tanışmışlar ve bir öğretim yılı boyunca aktif bir şekilde deneyimlemişlerdir. Birinci dönem yapılan karma takım etkinliklerinde, 6. sınıf Bilişim Teknolojileri dersi müfredatına göre 1. dönemde işlenen konulardan on tanesi belirlenip kura ile takımlara dağıtılmıştır ve bu konularla ilgili işbirliği içinde ortak ürünler oluşturmaları beklenmiştir. İkinci dönemde ise, Bilişim Teknolojileri dersinde işlenen Scratch platformunu kullanarak, öğrencilerin Türkçe, Matematik, Fen Bilimleri ve İngilizce derslerinde işledikleri konulara dair dijital oyun tasarlayıp kodlamışlardır. Her iki dönemde de uygulanan bu karma takım etkinliklerinde öğrenciler, grup çalışmaları yapmışlardır. Bu süreçte buldukları ekiplere görev olarak verilen konu başlığına dair görev paylaşımı ve araştırma çalışmaları yürütmüşlerdir. Proje final ürünümüz için 10 ortak okul alfabetik olarak sıralanmıştır. 17-26 Mayıs tarihleri için her güne bir proje ortağı denk gelecek şekilde bir takvim belirlenmiştir. Çalışmanın amacı, Scratch platformunda işbirliği içinde bir oyun tasarlamak ve kodlamak olmuştur. İlk sıradaki okulda yer alan öğrencilerimiz, öğretmenlerinin rehberliğinde bu süreci başlatmışlardır. Kendi hayallerindeki bir oyunun başlangıç özelliklerini hazırlayıp görevi bir sonraki okula devretmişlerdir. Sonraki okulumuz bu oyuna kendi hayallerindeki eklemeleri yapıp bir sonraki okula görevi devretmiştir. 10 proje ortağı okulumuz 10 gün boyunca işbirliği içinde bu final ürününün hazırlanmasını sağlamışlardır. Proje sürecinde öğretmenler, müfredata bağlı olarak ürettikleri ders içerikleri için animasyonlu videolar, etkileşimli videolar ve görseller, etkileşimli içerikler, dijital oyunlar, ölçme-değerlendirme ürünleri, quizler oluştururken çok çeşitli web 2.0 aracından yararlanmışlardır. Ayrıca öğrencilerimiz karma takım etkinliklerinde de ekip görevini yerine getirme sürecinde afiş/poster tasarlama, sunu hazırlama, video üretme, oyun kodlama, kişisel avatar oluşturma, kodlanacak oyunun görsel öğelerini tasarlama gibi birçok noktada bu web 2.0 araçlarını kullanarak bizzat ürün geliştirmişlerdir. Süreç boyunca 29 farklı web 2.0 aracı kullanılmıştır. Ders müfredatına göre haftalık olarak hazırlanan tüm öğretim içerikleri düzenli bir şekilde blog sayfasında paylaşılmış ve tüm BT öğretmenlerinin kullanımına sunulmuştur.

Keywords: flipped classroom, ters yüz öğrenme, bilişim teknolojileri, eTwinning

Corresponding Author: HASAN ERSOY

GÖRSEL MATERYAL DESTEKLİ COĞRAFYA SINIFI

MEHTAP DOĞAN CAN, Türkiye, Karaman

Karaman İrfan Ataseven Anadolu Lisesi derslik sisteminde eğitim vermekte olan bir proje okuludur. Coğrafya dersi bağlamında YKS sınavlarında öğrenciler, harita bilgisi ölçen sorularla karşılaşmaktadır. Bu noktada öğrencilerin bilgi ve beceri edinmede zorlandıkları gözlemlenmiştir. Ders esnasında kullanılan görsel harita materyalleri her öğrenciye her an ulaşmada yetersiz kaldığı tarafımızca tespit edilmiş olup bu eksikliğin giderilmesi adına her bir öğrenci sırasına ve öğretmen masasına Türkiye ve dünya fizikî haritaları bastırılarak uzun süreli dayanım göstermesi için sefona kaplanmıştır. Dersliğinin duvarları ise Türkiye ve Dünya siyasi haritaları, Karaman idarî bölünüş haritası, coğrafya dersinin YKS sınavlarında ağırlıklı soru gelen ve önemli konularından olan ‘dış kuvvetler’ ile ‘ekinoks ve soltistler’ temalı görsel kaplamalar ile donatılmıştır. Ayrıca dersliğe iki sunum dolabı tahsis edilip dolapların birinde edinebildiğimiz kadanyla kayaç türleri ,diğerinde ise konu bazlı hazırlanmış haritalar sergilenmektedir. Masa, sıra ve duvarların kaplandığı konu temalı görseller, öğrencilerin öncelikle sıradan bir sınıf görüntüsünden arınmış bir ortamda ders görmelerini sağlamakla birlikte derse olan ilgi ve alakalarını arttırmakta, ilgili görsele her an erişilebilirliği sağlamak ve öğrenim sürecini keyifli bir hale getirmektedir. Neticede sıra, masa, duvar ve dolaplarda sergilenen materyallerin ifade ettiği bilgilerin öğrencide daha kalıcı olması sağlanmaktadır.

Keywords: Coğrafya, Harita, masa sıra duvar, Görse materyal

Corresponding Author: MEHTAP DOĞAN CAN

BİLİMDE ARKADAŞ, DOĞADA İNOVASYON (BADİ)

AHMET KURNAZ, Türkiye, Konya - FATİH BAYRAM, Türkiye, Konya
AHMET ACAR, Türkiye, Konya - YUNUS ÖZCAN, Türkiye, Konya

Projemizin amacı; Öncelikli amacımız öğrencilerin; cihaz, araç ve teknolojik ürün üretmeye ilham kaynağı olabilecek canlıları; doğada inceleyerek atölye ortamında üç boyutlu görüntülere dönüştürmek, bu izlenimlerinden araç-gereç, cihaz, teknoloji, mekanik ve sanatsal tasarımlar üretme fikri kazanmalarını sağlamaktır. Buna bağlı olarak öğrencilerin ekranları ile etkileşimini, paylaşımını, iletişimini arttırmak; doğada gözlediği, incelediği canlılardan ilham alarak bilimsel yapıları (Biyomimikri) fark etmelerini sağlamaktır. Projeye dayalı yürütülen araştırma nicel ve nitel yöntemin birlikte kullanıldığı karma yaklaşımda deney-kontrol gruplu öntest-sontest modeline göre desenlenmiştir. Projenin katılımcılarını Konya-Akören Gazi Mustafa Kemal İlkokulu ve Konya-Merem 15 Temmuz Milli Birlik İlkokulu 4.sınıf öğrencileridir. Dörtte biri şehit-gazi, parçalanmış, ekonomik düzeyi düşük aile çocuğu veya özel gereksinim gerektiren öğrencilerimizden oluşmaktadır. Araştırmada bilimsel yaratıcılık ölçeği, bilimsel süreç becerileri ölçeği, bilime karşı tutum ölçeği, doğadan ilham alma ölçeği veri toplama aracı olarak kullanılmıştır. Ayrıca öğretmenlerden ve öğrencilerden sürece ilişkin değerlendirmeler alınmış ve öğrenci ürünleri değerlendirilerek nitel veriler elde edilmiştir. Elde edilen veriler nicel ve nitel yöntemler kullanılarak analiz edilmiştir. Proje sürecinde katılımcıların Doğa-Teknoloji Etkileşimi için doğal yaşamın içinde olan AKÖREN’de BADİ grupları ile doğada gezi, gözlem, keşfetme çalışmaları, zararsız evcil böceklerin “Böcek evlerinde” toplanması, hayvanların 3D görüntülerinin kaydedilmesi sağlanmıştır. Okul Dışı Öğrenme Ortamlarında katılımcılar hayvanların yaşam alanlarını, nasıl hayatta kaldıklarını, hareket kabiliyetlerini, çıkardıkları sesleri, arkalarında bıraktıkları izleri gözlemleyecekler, doğadaki canlıların yaşam tarzları ile bilim-teknolojiye hangi ilhamları verdiklerini keşfetmiştir. Atölye Etkinlikleri ile 15 Temmuz Milli Birlik İlkokulunda bulunan seramik-ahşap-robotik-sanal gerçeklik-mutfak-spor atölyelerinde dönüşümlü olarak; doğada gözlemlenen canlıların ve bilime ilham verdikleri teknolojilerin tasarımları yapılmıştır. Sosyal-İnovasyon Etkinlikleri kapsamında hazırlanan çalışmalar, hazırlanan doküman zenginliği, geniş katılımlı stantlarda toplumsal farkındalık oluşturmak için sergilenmiştir. Proje sonunda öğrencilerin sosyal becerilerinde önemli gelişmeler yaşanmış, kırsal alandan gelen ve şehirde yaşayan öğrenciler BADİ anlayışı içinde kaynaşmış, grupla çalışma, iletişim ve işbirliği becerilerinde yeni kazanımlar edinmişlerdir. Proje sürecinde öğrencilerin ilgi duyduğu alanlar ortaya çıkarılmış, öğretmen gözlemleri ile de birleştirilen verilere göre öğrencilerin yetenek alanları keşfedilmiştir. Araştırmada bilimsel yaratıcılık ölçeğinden elde edilen verilere göre öğrencilerin bilimsel yaratıcılık düzeylerinde anlamlı düzeyde ($t=1,746-p:0,012$) gelişme gözlenmiştir. Proje sonunda deney ve kontrol grubunun doğadan ilham alma becerilerinde anlamlı düzeyde ($t=3,256-p:0,001$) ; öğrencilerin bilime karşı tutumlarında anlamlı düzeyde ($t=1,623-p:0,001$); bilimsel süreç becerilerinde anlamlı düzeyde ($t=1,917-p:0,004$) farklılık olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerden elde edilen verilere göre proje özellikle doğayı tanımaya ve ondan fikir edinmeye ilişkin tutum ve düşünceleri üzerinde etkili olduğu görülmektedir. Ayrıca öğrencilerin atölye tabanlı çalışmalar yapmaları, ilgi alanlarına uygun etkinliklerde yer almaları, her bir çalışma sonunda bir ürün elde etmeleri, sportif etkinliklerin de işe koşulduğu disiplinler arası bir yaklaşımla harekete dayalı öğretim yaşantıları öğrencilerin proje faaliyetlerine bakışında önemli olumlu etkiler oluşturmuştur. Öğretmenlerde elde edilen verilere göre proje ile ulaşılmak istenen hedeflerin tüm öğrenciler için oldukça gerekli, yararlı ve ulaşılabilir olduğu; proje sürecinde yapılan öğretimsel faaliyetlerin ek maliyetler gerektirmeden pek çok okulda uygulanabilir olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır. Proje sürecinde öğretmenler özellikle yaratıcı düşünmeyi öğretme becerilerinde, atölye tabanlı öğretim ve artırılmış gerçeklik, kodlama ve dijital platformları kullanma becerilerinde gelişmeler olduğunu belirtmişlerdir.

Keywords: İnovasyon, Doğa, Yaratıcılık

Corresponding Author: AHMET KURNAZ

ALTIN DAMLA

M ESENAY KASIM, Türkiye, Konya

Sınıflarımızda kaynaştırma öğrencileri, özel eğitim öğrencileri ve diğer öğrenciler ile suyun canlıların hayatındaki önemi ve değerini pekiştirerek, su tasarrufunun önemi konuları üzerinde durup, günlük hayatımızda su ile ilgili karşılaştığımız ve karşılaşılabileceğimiz sorunlara yönelik çözümler bulmaya çalıştığımız bir projedir ALTIN DAMLA Projesi Hedeflerimizin arasında Su farkındalığı oluşturma, Suyu bilinçli kullanma, Su tasarrufunun önemini kavrama, bu konuda çevresini bilgilendirme, sorumluluk alma ve duyarlı olma, Canlıların yaşaması için gereken öğeleri öğrenme, Su tasarrufu ile ilgili kalıcı izli davranış bilinci oluşturma, Doğayı gözlemleme, yordama ve sorumluluk alma bulunmaktadır. Aylara göre etkinliklerimiz belirlenmiş ve üyelerin hepsi fikirlerini açıkça belirtmiştir. Sonuç Olarak Web 2 araçlarını etkin kullanma becerisi kazanma Su tasarrufu hakkında bilinç oluşturma Su ile ilgili karşılaşılan problemlere çözümler sunma Güvenli internet kullanımını öğrenme İşbirlikçi kamu spotu, e dergi, e kitap ve e sergi ürünleri oluşturma yer almıştır.

Keywords: SÜRDÜRÜLEBİLİR ENERJİ KAYNAKLARI, TASARRUF, İSRAF, Su farkındalığı oluşturma, Suyu bilinçli kullanma

Corresponding Author: M ESENAY KASIM

SURVIVOR: MEDIA REVIEW

NİLÜFER DİNÇ DEMİROK, Türkiye, Zonguldak - ÖZGEN ŞAHİN BEKTAŞ, Türkiye, Kastamonu
FATMA GÜNTÜRKÜN, Türkiye, Osmaniye - TUĞBA BADEMCİ, Türkiye, Mersin
BURHAN TURGUT, Türkiye, Kastamonu

“Survivor: Media Review” isimli eTwinning projesi Şubat-Haziran ayları arasında 5 ay süren disiplinler arası bir projedir. Proje Hırvatistan, Ürdün, Türkiye, Litvanya, İtalya, Ukrayna ve Romanya’dan 20 öğretmen ve 126 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Projenin hedef kitlesini 12- 15 yaşındaki öğrenciler oluşturmaktadır. Amaç; medya okuryazarlığı, dijital rekabet, kültürel farkındalık, yaratıcılık ve öğrenmeyi öğrenme konularında öğrencilerin temel yetkinliklerini geliştirmeye yardımcı olarak öğrencilerin İngilizce becerilerini teşvik etmek ve yabancı dil öğrenmeye ilgilerini arttırmaktır. Proje boyunca her aktivite için karma ekipler oluşturularak ülkeler arası iş birliği gerçekleştirilmiştir. Projede web sitesi, blog, sanal sergi ve bir mobil uygulama bulunmaktadır. Projede öğretmenler ayrıca yeni eTwinner’lara mentorluk yaptı. ABD, İngiltere ve Türkiye’den akademisyenler web seminerleri vermeye davet edildi. Proje sonunda öğrenciler iletişim ve yaratıcılık açısından geliştiler, öğretmenler diğer ülkelerdeki öğretmenler aracılığı ile kendilerini geliştirdiler, proje içinde yapılan ortak ürünler ile güvenli arama motorları sunumu, medya okuryazarlığı sözlüğü, öğrencilerin katılım sağladığı MUN raporu, medya okuryazarlığı üzerine bir ortak kitap ve ortak ülkelerin iş birliği ile her bir ortağın görsel eklediği medya posterleri oluşturulmuştur. Proje sonucunda, öğrenci ve öğretmenlere uygulanan iki ayrı ölçek ile değerlendirme yapılmıştır. Öğrencilere uygulanan ölçeğe 90 öğrenci katılmıştır. “Medya okuryazarlığı ile ilgili yeterli bilgiyi edindiniz mi?” sorusuna öğrencilerin %97.8’i “Evet” yanıtını vermiştir. “Yalan haberlerin ne olduğuyla ilgili yeterli bilgiyi edindiniz mi?” sorusuna öğrencilerin yine %97.8’i “Evet” yanıtını vermiştir. “Dijital ayak izi ile ilgili yeterli bilgiyi edindiniz mi?” sorusuna öğrencilerin %87.8’i “Evet” yanıtını vermiştir. “Dijital vatandaşlık ile ilgili yeterli bilgiyi edindiniz mi?” sorusuna öğrencilerin %86.7’si “Evet” yanıtını vermiştir. “Dijital sağlıkla ilgili yeterli bilgiyi edindiniz mi?” sorusuna öğrencilerin %91.1’i “Evet” yanıtını vermiştir. “Egüvenlik aktivitelerine katıldınız mı?” sorusuna öğrencilerin %86.7’si “Evet” yanıtını vermiştir. “Güvenli arama motorları ile ilgili yeterli bilgiyi edindiniz mi?” sorusuna öğrencilerin %95.6’sı “Evet” yanıtını vermiştir. “Projeyi sevdiniz mi?” sorusuna öğrencilerin %83.3’ü “Evet” yanıtını vermiştir. Öğretmenlere uygulanan ölçeğe ise 16 öğretmen katılmıştır. “Öğrencileriniz projeyi sevdi mi?” ve “Projeyi faydalı buldunuz mu? sorularına öğretmenlerin tamamı “Evet” yanıtı vermiştir. Projede en fazla kullanılan web 2.0 araçları ise %93.8 ile Canva ve Storyjumper olmuştur. Öğretmenler proje süresince dahil oldukları işbirliği, yenilikçilik, teknoloji entegrasyonu, yaratıcılık ve empati geliştirme süreçlerini faydalı bulduklarını belirtmişlerdir. Öğretmenlerin %87.5’i aynı ortaklarla tekrar proje yapmak istediklerini belirtmişlerdir. Sonuçlardan da anlaşılacağı üzere, proje hem öğretmenlerin hem de öğrencilerin medya okuryazarlığı ve dijital becerilerini geliştirmiştir.

Keywords: medya okuryazarlığı, egüvenlik, dijital vatandaşlık

Corresponding Author: ÖZGEN ŞAHİN BEKTAŞ

100.YILINDA BİR DİRİLİŞ DESTANI “VATAN MİLLET SAKARYA” ETWINNING PROJESİ

GÜLSEN METİN, Türkiye, Karaman - ANAN SAĞDIÇ, :Türkiye, İzmir
ZAFER KOÇAK, Türkiye, Amasya - ÖZNUR KARADAĞ, Türkiye, Erzurum
ALİME KAYA, Türkiye, Ankara - TÜRKAN DUMAN, Türkiye, Erzurum
MUHAMMET ARSLAN, Türkiye, Karaman - ŞAFAK HEYDARLI, Azerbaycan, Asfaha

Sakarya Meydan Muharebesinin 100.yılıni kutladığımız 2021 yılında, Sakarya Meydan Muharebesi eTwinning proje konusu olarak belirlenmiş olup, öğrencilere yapılan çalışmalar ile milli şuur kazandırmak amaçlanmıştır. Sakarya Meydan Muharebesi Ankara Polatlı-Haymana ilçeleri Sakarya Nehri kenarında, 22 gün 22 gece boyunca hiç durmadan, Yunan ordusuna karşı, Türk milletinin göstermiş olduğu destansı bir mücadeledir. Aynı zamanda dünyanın en uzun meydan muharebesi olma özelliği taşıyan Sakarya Meydan Muharebesinin Türk ve dünya tarihi için önemini etkili bir biçimde anlatmak, 100.yılıni en anlamlı bir şekilde anmak ve proje ortakları ile işbirliği içinde olmak hedefi ile çalışmalar yapılmıştır. Projede görev alan öğretmenler Azerbaycan ve Türkiye’deki çeşitli illerdeki okullarda görev yapmaktadırlar. Proje Ocak 2021 – Mayıs 2021 tarihleri arasında gerçekleştirilmiştir. Projede toplam 11 öğretmen 100 öğrenci yer almış, aktif çalışmalara katılmışlardır. Kazandırılması hedeflenen kazanımlar doğrultusunda öğrencilere ve topluma bu tarihi destanı en iyi şekilde anlatmak ve benimsetmek için teknolojiyi eğitim araçlarının içine bütünleştirerek, Web 2.0 araçlarını kullanarak, proje süresince asker mektupları, şehit yakınları ile konferans, resim sergisi, piyes seslendirmesi ve video oluşturarak hem okullarda hem de dijital ortamda sergilenmesi sağlanmıştır. Proje kazanımları eğitim müfredatı ile ilişkilendirilmiştir. Proje sonucunda projede yer alan tüm ortaklar Ulusal Kalite Etiketini ve Avrupa Kalite Etiketini almıştır.

Keywords: Sakarya Meydan Muharebesi, 22 gün 22 gece, Gazi Mustafa Kemal Atatürk, Polatlı Haymana

Corresponding Author: GÜLSEN METİN

SERAMORİUM'DA BİLİM VE DOĞA

SERKAN SARUHAN, Türkiye, Kütahya - MUSTAFA DEMİR, Türkiye, Kütahya
MUZAFFER EFE, Türkiye, Kütahya - ERDOĞAN ERDOĞDU, Türkiye, Kütahya

Günümüzde eğitimciler birçok bilgiyi teorik bir şekilde öğretmek zorunda kalmaktadır. Eğitime doğadan ve yaşanan yerden yola çıkarak farklı bir boyut kazandırılabilir. Bunun için öğretmenlerin çevre eğitimi konusunda daha fazla bilgi ve deneyime ihtiyacı vardır. Doğa tüm insanlığa yeni keşifler yapma fırsatı sunmaktadır. Sıradan bir orman yürüyüşünde dahi ağaçlar, mevsimsel hareketler ve hayvanlar hakkında birçok bilgiye doğrudan ulaşılabilmektedir. Doğayı anlayabilmek için öğrenmek gerekir. Öğrenmenin en kalıcı yöntemi ise yaparak-yaşayarak öğrenmedir. Bu projede; Kütahya ve ilçelerindeki tarihî, kültürel, doğal ve jeolojik kaynakları eğitim amacıyla kullanarak katılımcıların doğa ve çevrenin işleyiş sürecini bilimsel bakış açısıyla anlamalarını sağlamak; uygulama ve gözlemlerle bilimsel araştırmayı sevdirmek; bilimsel farkındalık ve merak düzeylerini artırmak ve buradan yola çıkarak kazandıkları deneyimleri öğrencilerine aktarmaları amaçlanmıştır. Projenin hedef kitlesini Milli Eğitim Bakanlığına bağlı okullarda görev yapan Coğrafya, Tarih, Sosyal Bilgiler, Fizik, Kimya, Biyoloji, Fen Bilgisi ve Sınıf Öğretmenliği branşlarından 30 (otuz) öğretmen oluşturmuştur. Katılımcılar yarı yapılandırılmış görüşme formuna göre projeye katılım amaçları ve istek durumlarına göre seçilmiştir. Katılımcılar; eğitimci eşliğinde grup çalışmalarına, doğa yürüyüşüne, atık yönetimine, botanik incelemelere, arkeolojik kazılara, tarihî, kültürel ve bilimsel saha çalışmalarına, kilden tasarım atölyelerine ve oryantiring gibi spor etkinliklerine katılmışlardır. Kütahya ilinin eğitim ortamı olarak sunulduğu projemizde katılımcıların yaparak-yaşayarak anlamlı öğrenmeler gerçekleştirmeleri sağlanmıştır. Projede tek gruplu ön test-son test deneysel deseni araştırma modeli kullanılmıştır. Gün sonunda KWL (Ne Biliyorum, Ne Bilmek İstiyorum, Ne Öğrendim?) stratejisi ve Kahoot mobil uygulamasıyla projenin hedeflerine ulaşma oranı tespit edilmiştir. Ayrıca projemizde gösterip yaptırma, senaryo yazma, uygulama, oryantiring, yaratıcı drama ve doğa yürüyüşü teknikleri de uygulanmıştır. Proje başlangıç günü katılımcıların ön bilgilerini ölçmek amacıyla etkinlik konularını kapsayacak şekilde 40 soruluk çoktan seçmeli bir ön test uygulanmıştır. Uyarıcı sonrası aynı sorular projenin son günü son test olarak katılımcılara uygulanmıştır. Grubun homojen olduğu kabul edilerek ilk puanları "0" kabul edilmiştir. Bu testin sonucunda tüm katılımcılarda pozitif yönde artış görülmüştür. Son test puanı 95 olan 3 katılımcı vardır. Ayrıca ön test ve son test arasındaki en yüksek fark %57,5 çıkmıştır. Negatif ya da durağan seyreden katılımcı olmamıştır. Bu test sonucuna bakılarak katılımcıların bilgi ve kavrayışında anlamlı bir gelişim görülmüştür. Proje sonunda katılımcılar ölçme ve değerlendirme yöntemlerinin sonucunda ekolojik dengenin öneminin daha iyi kavrandığı, bor minerallerinin üretim süreci ile seramik üretiminin günlük hayatta kullandığımız ürünlere dönüştürülmesi süreçlerinin yaratıcı düşünme becerisine katkısı olduğunu belirtmişlerdir. Katılımcıların çoğu ise aynı somut veriye farklı disiplinlerden bakış açılarıyla değerlendirmesinin kendilerinde bir ufuk açtığını ve bilime olan bakış açılarının geliştiğini belirtmişlerdir. Antik kentte tiyatro etkinliği, senaryo ve mektup yazma etkinliklerinin sosyal olarak daha net ve özgüvenli bir şekilde ifade edilmesine katkı sağladığı, yaratıcı drama ile tanışma ve senaryo etkinliği sonunda yaratıcı düşünme becerilerinin geliştiğini belirtmişlerdir. Ayrıca etkinliklerin birçoğunun bireyin kendini ifade etmesi ve içinde bulunduğu gruba uyum sağlaması becerilerini içinde bulundurduğundan katılımcıların sosyal becerilerinin geliştiği gözlemlenmiştir. Yeni projelerin üretilmesine temel oluşturabilme özelliğine sahip disiplinler arası projemiz toplumun sorunlarına çözüm üretebilecek niteliktedir.

Keywords: Çevre, Bilim, Doğa Eğitimi, Katı Atık Yönetimi, Coğrafya

Corresponding Author: SERKAN SARUHAN

EMPATİKSEN SEMPATİKSEN

ZÜBEYDE DEMİRBAŞ, Türkiye, Trabzon - ZERRİN LAÇİN, Türkiye, Kocaeli
EDA UZUN, Türkiye, Türkiye

Empati bir insanın kendini karşısındaki insanın yerine koyarak onun duygularını ve düşüncelerini doğru olarak anlamaya çalışması demektir. Sempati ise iki kişinin veya iki tarafın birbirine karşı duyduğu doğal yakınlık duygusudur. Günümüz toplumlarının karşı karşıya kaldığı en büyük sorunlardan bir tanesi sosyal çözülme sorunudur. Sosyal çözülme toplumu oluşturan bireylerin aralarındaki ilişkilerin zayıflaması egoizm pragmatizm anarşizm gibi bireysel yararı merkezi alan düşüncelerin hakim olmasıyla gerçekleşmektedir. Toplumsal bütünleşmeyi sağlamak için empatik düşünebilen bireylere ihtiyaç vardır. Okullarımızda eğitim gören bireylerin empatik düşünebilen ve sempatik olmayı hedefleyen kişiler olarak yetiştirilmesi, daha yaşanabilir bir hayatın var olmasına sebep olacaktır. Bu projenin amacı başkalarının penceresinden yaşama bakmanın önemini öğrencilere kavratmak, tüm canlı ve cansız varlığa saygılı, evrensel güzel ahlaka sahip bireyler yetiştirmektir. Empatiksen Sempatiksen projesi çalışma alanı bakımından yalnızca sınıf ve okulla sınırlı kalmayan bir proje oldu. Projede özel eğitim işitme engelli öğrenciler olduğu için projemizde tersine kaynaştırma ile inovasyon yapılmıştır. Projemizde 3 ülke aktif olarak çalışmış ve 18 öğretmen danışmanlık yapmıştır. 185 öğrenci proje faaliyetlerine aktif katılım sağlamıştır. Proje etkinliklerimiz öğrenci merkezli çalışmalardır. Bu çalışmalarımız planlanırken işitme engelli öğrencilerin sosyalleşmelerine katkı sunarken, akranlarında da akademik başarılarının yanı sıra insani, ahlaki, milli ve manevi değerleri kazanması. Bu değerleri kazanırken çağımızın getirdiği yenilikleri de beraberinde faydalı amaçlar doğrultusunda kullanması. Web 2 araçlarını eğitim öğretimin kazanımları doğrultusunda kullanarak, işbirliği işbölümü yapmanın önemini kavraması hedeflenmiştir. Etkinliklerimiz aşağıda sıralanmıştır. Bu etkinlikler uygulanırken şu öğretim yöntemleri etkinliklere göre uygulanmıştır. Beyin Fırtınası: Bu projede öğrenciler grupla beyin fırtınası yaptılar. Etkinlikler sırasında fikirlerini akıllarına gelir gelmez söylediler. Hiçbir fikir yargılanmadı ya da eleştirilmedi. Böylece öğrenciler Zoom ile etkinlik yaparken fikirlerini çekinmeden açıkça ortaya koydular. Bu sayede yaratıcı ürünler ortaya çıktı. İşbirlikçi Sınıflar: Bu projede işbirlikçi gruplar oluşturularak işbirlikçi öğrenmeler gerçekleştirdik. Zoom ile İşbirlikçi grupları bir araya getirdik ve çevrimiçi öğrenmeyi daha ilgi çekici hale getirdik. Bu projede öğrencilerimiz çevrimiçi konferans yapma becerisini kazandılar ve diğer öğrencilerle çevrimiçi iletişim kurdular. Akran Öğrenimi: Öğretmenin rehberliğinde, eğitim almış yetenekli bir öğrencinin aynı sınıf düzeyin de bulunan bir ya da birkaç öğrenciye bir kavramı ya da beceriyi öğrettikleri bir süreçtir. Zoom üzerinden gerçekleştirdiğimiz etkinliklerimizde öğrencilerimiz birbirlerinden pek çok şey öğrenmişlerdir. Teknolojik Öğrenme: Bu proje ile öğrencilerimiz birçok Web 2.0 aracını tanıdılar ve bu araçları kullanmayı öğrendiler. Projede gösterilen Web 2.0 araçlarını kullanma becerisi kazandılar ve teknolojik farkındalıkları gelişti. Oyun Tabanlı Öğrenme: Bu projede öğrencilerin seviyelerine uygun oyunlar oluşturduk. Bu sayede hem Web 2.0 araçlarını kullanarak oyun yapma becerisi kazandılar hem de eğlendiler. İstasyon Tekniği: Bütün grubun her aşamada (her istasyonda) çalışarak bir önceki grubun yaptıklarına katkı sağlayarak bir basamak ileri götürmeyi, yarım kalan işi tamamlamayı öğreten bir yöntemdir. Etkinliklerimizin çoğunda bu tekniği kullanarak ortak ürünlerimizi oluşturduk. Etkinliklerimiz 1-İhtiyaç sahibi kişilere çeşitli etkinliklerle yardım kampanyalarının düzenlenmesi, Engelli bireyleri anlama etkinlikleri 2-Hasta bireylerin ve/veya huzurevinin ziyaret edilerek empati kurulması, 3-E güvenlik (Safet Internet day) gününün çeşitli empati etkinlikleri ile anlatılması, 4-İklim değişikliği sonucu ortaya çıkan doğal afetlerin önüne geçmek için öğrencilerimizin doğanın yerine kendilerini koyarak çeşitli empati etkinlikleriyle durumun farkına varmalarının sağlanması, 5-Yakınlarını kaybeden kişilerin acılarını hissetme etkinlikleri, 6-Toplumumuzun başına gelen sıkıntılara duyarsız kalmayarak gerekli tedbirleri alma etkinlikleri, 7-Dolandırılan insanların uğradıkları maddi ve manevi zararlar hakkında empati kurma çalışmalarının yapılması, 8-Sokak hayvanları ve barınaktaki hayvanlarla ilgili empati kurma çalışmalarının yapılması. 9-Doğanın kirlenmesi ve yok edilmesine karşı

Keywords: Empati, sempati, değerler, işitme engelliler, özel eğitim

Corresponding Author: ZÜBEYDE DEMİRBAŞ

UNEVITABLE DIGITAL SKILLS IN DISTANT EDUCATION FOR STUDENTS AND TEACHERS (OUR INTERNATIONAL VIRTUAL CLASS)

MEHMET KARABULUT, Türkiye, Konya - ZAFER SONEL, Türkiye, Konya
GÜLAY YAZMAN, Türkiye, Konya - SELDA ERÇAKALLI, Türkiye, Konya
AYŞE ŞENTÜRK, Türkiye, Konya - RABİA CAN, Türkiye, Konya
FADİME ÖZEN, Türkiye, Konya - SEVDA BAĞCI, Türkiye, Konya
MEVLÜT YILDIZ, Türkiye, Konya

This project was implemented with the aim of solving the problem of “inadequate digital skills of teachers and students in distance education during the pandemic period”. Within the framework of this general problem, solutions were tried to be created for the problems of teachers need for distance education materials, not using web 2.0 tools, and low coding skills. With this project, “increasing the digital competencies of students and teachers” was tried to be realized. Thanks to the project, the general achievements of the English course; students are encouraged to participate in task-based, collaborative and project-based language activities; For the B.I.T course, students; add an audio, video, table and graph from the computer to the slide; For the chemistry course, students can organize, present, report and share in accordance with the symbolic language of chemistry and scientific content with the knowledge they have acquired using information technologies; learning such gains has been provided. The project was implemented with 85 students at 9th-10th-11th grade levels in 6 high school-level schools in 4 different cities. In the implementation of the project, activities such as preparing digital presentations, animations, coding, virtual exhibitions, animated digital book, explaining how to use web 2.0 tools were carried out. Evaluation scale and data collection tools such as online pre-post questionnaires were used to determine the level of achievement of the goals. At the end of the project, the level of students’ attainment of the curriculum achievements was measured with web 2.0 measurement tools. During the project process, the students improved their learning to learn skills by learning the necessary digital information on their own with the activities of introducing web 2.0 tools. With the video feedbacks prepared by the students, it is understood that the students noticed the place and importance of their country among the countries of the world, the cultural riches at the level of our country, and different cultures at the international level. During the project, the students used various and innovative web2.0 tools. In the project, joint products such as project calendar, coded virtual exhibition, joint coding activities, project final video, animated book were done by the students in groups. Presentations of web 2.0 tools have improved their creative thinking and entrepreneurial skills. The results of the project were effective so it was started to be implemented by other group teachers in the project schools. The project reached wider people by publishing it on the school website, magazine news, project blog page, facebook group, and by presenting it through online meetings. At the end of the project, it was revealed that the digital knowledge and skills of the teachers involved in the project improved, based on the data obtained with the pre and post survey measurement tools. Based on the implementation process of the project and the results obtained, this application can be recommended as an exemplary application for other schools, as the academic and social success of students whose digital competencies increase.

Keywords: distance education, digital competence, web 2.0 tools

Corresponding Author: MEHMET KARABULUT

H2O (HER YERDE HER ZAMAN OKUYORUZ) PROJESİ

ELİF PINAR KUZZU, Türkiye, Erzurum

Bu projemiz ile H2O; kitap okumanın zamanı ve mekanı olmadığını vurgulayarak “Her yerde Her zaman Okuyoruz” demek için yola çıktık. Bu çalışmamızla , öğrencilerimizi ve bölge halkını bütünleştirerek kitap okuma oranını arttırmayı hedeflemekteyiz. Projemiz kapsamında, gerek okul etkinlikleri gerekse kamuya açık alanlarda yapılacak çalışmalar ile okuma bilincini geliştirmeyi amaçlıyoruz. Yapılan etkinlikler ile önemli eser ve yazarları tanıtmak, bu değerler hakkında bilgi vererek toplumun kültürel ve sosyal açıdan gelişimine katkıda bulunmak, istenmektedir.

Keywords: Okumak, Zaman, Yer, Mekan

Corresponding Author: ELIF PINAR KUZZU

R.U.L.(READ,UNDERSTAND,LİVE)

ZÜBEYDE DEMİRBAŞ, Türkiye, Trabzon - NAZİFE ÇELİK, Türkiye, Trabzon

Projemizde 9 Türk,İspanya,Slovenya,Ukrayna,Azerbaycan,Romanya, Macaristan ve Bulgaristan olmak üzere toplam 19 öğretmen ve 108 öğrenci bulunmaktadır.Kurucu olarak bu projeyi yazmamın amacı hayatın anlamını kavramış, çevresine karşı duyarlı ,merhametli, alçakgönüllü, hoşgörülü, hayata başkasının penceresinden bakan bilinçli bireyler yetiştirmektir.Hedefimiz, okumanın, anlamının ve anladıklarını içselleştirip hayata geçirmenin önemini evrensel değerler ile öğrencilerimize kazandırmaktır. Bunun için Empati, Alçakgönüllülük ve Merhamet değerlerini etkinliklerimiz ile kavratmaya çalıştık. Ortaklarımızla işbirliği içinde yaptığımız tüm çalışmalarımızda öğrenci merkezli olduk.Projemizde okuma,anlama ve yaşama davranışları verimli bir şekilde çeşitli etkinliklerle öğrencilerimize kavratılmaya çalışılmıştır. Projemizde yapılan etkinliklerin hepsi müfredat ile uyumlu bir şekilde yapılmıştır.Projemizdeki seçilen konularımızın özgünlüğü, yaratıcılık esası pedagojik yenilikler,öğretmenlerimizin ortak kararı ile belirlenmiştir. Projemiz, proje tabanlı veya sorgulama tabanlı vb. pedagojiye sahiptir. Projemizde beyin fırtınası,işbirlikçi sınıflar,akran yönetimi,teknolojik öğrenme,oyun tabanlı öğrenme,yaparak öğrenme,bağımsız araştırma yöntemi,gösterip yaptırma yöntemi,istasyon tekniği gibi öğretim yöntem ve teknikleri kullanılmıştır. Öğrenciler proje sürecinin her aşamasında bireysel olarak ve grup şeklinde çalışmalarını kendi kararları ile bağımsız bir şekilde gerçekleştirdiler. Web 2 araçlarını kullanarak sunum,video,animasyon,oyun,post er yapma gibi teknolojiyi takıldıkları yerde öğretmenlerinin rehberliğinde doğru ve yerinde kullanmayı öğrendiler. Projemizin hedefleri ve faaliyetler arasında bariz bir ilişki vardırProjede yapmış olduğumuz etkinlikleri derslerimize entegre ettik. Öğrencilerin kazanmış oldukları okuma,anlama ve yaşama davranışları hem hayatları boyunca hem de bütün derslerde onlar için olumlu bir gelişme oldu.Projemizde genellikle 9 ve 10.sınıf öğrencileri yer almıştır.. Projemiz bir değerler eğitimi projesi olduğu için proje basamakları değerler eğitimi ünitesi olan 9.sınıfın 4. ünitesi konu ve kazanımlarıyla birebir uyumludur. Proje ortaklarımızla canlı bağlantı yapılması,proje etkinliklerinin web 2.0 araçlarının kullanılarak yapılması, öğrencilerimizin bu projeyi gerçekleştirme esnasındaki teknoloji kullanımı onların teknolojiye bakış açısını değiştirdi.Öğrencilerimiz yaptığımız etkinlikler ve rehberlik sayesinde web 2.0 araçlarını kullanabilme, karar verme,yaratıcılık,özgür düşünme,kendini rahatlıkla ifade edebilme,bağımsız çalışma,grupla çalışabilme gibi beceriler kazandılar.Projede uygulamış oldukları yöntem ve teknikleri diğer derslerde de uygulama noktasında öğrencilere fayda sağladı. Projemizde farklı branşlardan öğretmenlerimiz bulunmaktadır. Bu multidisipliner yaklaşım, genel olarak proje içeriğine ve hedeflerine ve önemli sayıda faaliyetin veya ortak ürünün tasarımına yansıtılmıştır.Bu yansıma projemizde yapılan bütün etkinliklerde açıkça kendini göstermektedir.Projede öğrencilerin duyu ve düşüncelerini etkili bir şekilde ifade edip 21. Yüzyıl çok yönlü öğrenme becerileri, yaratıcı düşünme ve yazma, beyin fırtınası, araştırma web 2.0 araçlarını kullanma becerileri desteklendi.Projede uygulamış oldukları yöntem ve teknikleri diğer derslerde de uygulama noktasında öğrencilere fayda sağladı. Projemizde farklı branşlardan öğretmenlerimiz bulunmaktadır. Bu multidisipliner yaklaşım, genel olarak proje içeriğine ve hedeflerine ve önemli sayıda faaliyetin veya ortak ürünün tasarımına yansıtılmıştır. Bu yansıma projemizde yapılan bütün etkinliklerde farkedilmektedir.Projemizin değerler eğitimi konusuna 2023 Vizyon Belgesinde ve Türk Milli Eğitiminin Genel Amaçlarında değinilmiştir.Meslek dersleri müfredatına entegre ederken kazanımlar öğrencilerin 9. Sınıf kazanımlarını pekiştirdi, 10. Sınıf kazanımlarını kapsadı, 11.Sınıf kazanımlarına ön öğrenme oldu.Projemiz öğrencilere eğitsel, kültürel, teknolojik,bilişsel anlamda önemli katkı sağlamıştır.Öğrencilerin anlayarak özümseyerek evrensel değerleri kazanmaları, empati, hoşgörü, merhamet gibi değerleri, teknoloji kullanımı ile işbirliği içinde çok yönlü öğrenip 21. yüzyıl becerilerine ulaşmalarını sağladı. Bu proje öğrencilerimin kendini özgürce ifade ettiği öğrenme ve araştırma imkanları sunan web 2.0 araçları ile yeni şeyler üretmekten keyif aldığı bir ortam oluşturdu. Grup içinde ve takım çalışmalarında işbirliği yaparak çalışma yapmayı öğrendiler. Takım çalışmalarında yeni arkadaşlar ve öğretmenler tanıdılar. Bu projenin her bir çalışması ile öğretmen ve öğrencilerine yeni ufuklar açtı.

Keywords: Değerler,evrensel,alçakgönüllülük,empati,merhamet,eTwinning

Corresponding Author: ZÜBEYDE DEMİRBAŞ

DEĞERLERİNİ BİL DEĞERLİ KAL

NURDOĞAN ÇEVİK, Türkiye, Bursa - SANUBAR GASİMOVA, Azerbaycan, bakü
AYŞEGÜL DENİZ, Türkiye, Balıkesir - GÜL GEÇKALAN, Türkiye, Erzincan
FİGEN ÇALIŞKAN BÜTÜN, Türkiye, Burdur - UĞUR KAFALI, Türkiye, Batman
YILDIZ MADAK, Türkiye, Çorum - ENES BULUT, Türkiye, Batman
AYŞEGÜL AYTEMİR, Türkiye, İzmir - SEHER YILDIRIM, Türkiye, Karaman
NƏRGİZ ƏLİYEVƏ, Azərbaycan,, Lenkaran - ÜLVİYYƏ MUSAYEVƏ, Azərbaycan,, Shamkir
GÜNEL HƏMİDOVA, Azərbaycan, Oğuz - ARZU HEYDƏROVA, Azərbaycan,, Shamkir
LAMİYƏ ƏLƏSGƏROVA, Azərbaycan, Bakü - BURÇİN ÇAYLAK, Türkiye, İstanbul
ÜLKƏR SALAYEVA, Azərbaycan, - NURLANA GARAYEVA, Azərbaycan,
KHOSHQADAM ASADOVA, Azərbaycan - KHOSHQADAM ASADOVA, Azərbaycan,
JALA HASANOVA, Azərbaycan - NİGAR BABASHEVA, Azərbaycan,
ULVİYYA HUSEYNOVA, Azərbaycan

DEĞERLERİNİ BİL DEĞERLİ KAL Nurdoğan ÇEVİK: nur125cevik06@gmail.com Sanubar GASİMOVA Öğrencilerimizin günlük yaşamlarında değerlerimizi benimseyip davranışa dönüştürmede sıkıntılar yaşadıkları gözlenmiştir. Projemiz ile öğrencilerimizin kültürel değerlerimizi erken yaşlarda kazandırarak uluslararası kültürleri tanıma ve kendikültürünü tanıtmaya amaçlanmıştır. Değerlerimizin toplumsal yapının oluşmasında, gelecek kuşaklara aktarılmasında belirleyici bir rol üstlendiği düşünüldüğünde projemizin önemi görülmektedir. Projemiz 10 Türkiye ortağı ve 12 Azerbaycan ortağı ile yürütülen uluslararası bir eTwinning projesidir. Projenin hedef kitlesi okul öncesi ve ilkokul öğrencileri olup proje 2020-2021 Eğitim öğretim yılında uygulanmıştır. Proje ile öğrencilerin yaparak yaşayarak öğrenecekleri, değerlerimizin farkına vararak geliştirilmesi ve gelecek kuşaklara aktarılmasını sağlamak için etkinlikler yapılmıştır. Proje sonrasında öğrencilerimizin doğa sevgisi, hayvan sevgisi, arkadaşlık vatanseverlik, sorumluluk, misafirperverlik, dostluk, yardımlaşma, empati konularında farkındalıkları arttığı gözlenmiştir. Salgın sürecinde velilerimiz de projemize destek vermiş, çevirim içi etkinliklere çocuklarıyla katılmış, kardeş ülkedeki arkadaşlarına mektup yazmalarına rehberlik ederek arkadaşlık değerinin pekişmesini sağlamışlardır. Azerbaycan ve Türkiye deki ortaklarımızın her biri için Bursa-Orhangazi de bir fidan dikilerek dostluk fidanlığı oluşturulması, projenin şarkısının yapılması, proje akrostişinin oluşturularak seslendirilmesi, eTwinning günü, yazar buluşması gibi etkinliklerin yapılması ortaklar arası iletişim ve işbirliğini artırmıştır. Ayrıca öğrencilerimiz kendi kültürel değerlerinin farkına vararak farklı kültürleri tanıma imkânı bulmuştur. Yapılan çalışmalarla öğrencilerimizin yeni deneyimler kazanmasının yanında farklı illerdeki ve Azerbaycan'daki okul uygulamalarını görmeleri de sağlamıştır. Proje okul web, blog, facebook, instagram, eTwinning Türkiye gibi sosyal medya hesaplarında ve yerel gazete de proje haberleri paylaşarak yaygınlaştırılmıştır. 10 Türkiye ortağı ve 6 Azerbaycan ortağı Avrupa Kalite etiketi olarak ödüllendirilmiştir.

Keywords: değer, kardeş ülke, eTwinning

Corresponding Author: NURDOĞAN ÇEVİK

571 DEN BERİ VEFA/FIDELITY SINCE 571

ZÜBEYDE DEMİRBAŞ, Türkiye, Trabzon - HABİB YUSUF DEMİRBAŞ, Türkiye, Trabzon

Sadakat (Sadakat), kişinin sözüne sadık kalması ve onu tutmak için çaba göstermesi anlamına gelir. Sözün ve özün doğru ve birbiriyle uyumlu olmasına dikkat etmektir. Sadakat, doğruluk, doğruluk ve adalet ile aynıdır. Sadakat, birey için bir onur ve değer, toplum için ise huzur ve mutluluktur. Toplumsal beden için en temel değerlerden ve en yüksek niteliklerden biridir. Çünkü tüm işlemler, sözleşmeler ve sosyal ilişkiler vefaya bağlıdır. Bir toplumda sadakatsizlik olursa güven duygusu sarsılır. Bireysel ve toplumsal hayatta takdir ve sadakat olmazsa insan ilişkileri zedelenir, toplumsal dayanışma ve yardımlaşma ruhu kaybolur ve bunun sonucunda toplumsal barış bozulur. Yaşadığımız küresel çağda unutulmaya yüz tutmuş en üstün erdemlerden biri olan sadakat konusunu öğrencilerimizin gündemine getirerek toplumsal bir bilinç ve bilincin oluşmasına katkıda bulunmak. Farklı disiplinler arasındaki sadakat kavramını Kuran ve Sünnet açısından ele almak; Peygamberimiz (sav)'in hayatından örneklere güçlü bir vurgu yapmak; sadakat toplumunun temel dinamiklerini ortaya çıkarmaktır. Sadakat toplumunun inşası için tarihsel süreçteki iyi uygulama ve deneyimleri günümüz perspektifinden değerlendirmek ve sadakat toplumunun yeniden inşasına zemin hazırlamaya çalışmaktır. Ayrıca öğrencilerimizin bilişim teknolojilerini (Web 2 araçları) kendi yararları için kullanma becerilerini geliştirmeleri hedeflenmektedir. Bu projede 4 ülke 17 öğretmen ve 97 öğrenci aktif olarak yer almıştır. Bu proje bu eğitim öğretim yılında tamamlandığı için kalite etiketi başvuruları yapılmamıştır. Öğrencilerimizin, Peygamberimizin bu yönünü bilip örnek almalarını, sorumluluk alma, takım olarak çalışma, yaparak yaşayarak öğrenme duygu ve düşüncelerini etkili bir şekilde ifade etme becerilerini geliştirmeyi amaçladık. Peygamberimizin Vefaya verdiği değeri anlayabilme üzerine bilgi ve farkındalık düzeylerini artırıcı çalışmalarla bilişsel; ilgi ve meraklarını artırıcı çalışmalarla duygusal; ilgili çalışma ve veriler hazırlayıp, programa katılmayan başka sınıflara da sunum yaparak, kendilerine güven duymaları psikomotor alanlarda çok yönlü gelişimlerine katkı sağladı. Proje, Peygamberimizin vefa değeri konusundaki hassasiyetini, sahabeyle iletişimini, dostluğunu, eğitim metodunu, teknoloji kullanımı ile işbirliği içinde çok yönlü öğretip 21. Yüzyıl becerilerine ulaşmalarını sağladı. Ders müfredatlarına entegre ettiğimiz proje etkinlikleri derslerin daha akıcı ve keyifli işlenmesini sağladı. Toplum katkısında bulunmanın hazzını ve arkadaşlarına örnek olmanın heyecanını öğrencilerimiz yaşadılar. Bu proje, çalışmalarlarıyla öğretmen ve öğrencilere yeni bilgiler öğretip beceriler kazandırdı. Akrostiş, mektup hikaye çalışmalarlarıyla öğrencilerin hayal güçlerini ve yazı yazma becerilerini geliştirdi pek çok web 2.0 aracını kullanmayı öğrendiler. Öğrencilerimiz, altı şapkalı düşünme tekniği ile olaylara daha farklı pencerelerden bakıp değerlendirmeyi öğrendi. Proje okulumuzun görünürlüğünü arttırdı. Proje başında ve sonunda görünür sonuçları olan anket ve değerlendirmeler yapıldı. Projemiz, öğretmen, öğrenci ve velilerimiz tarafından çok olumlu değerlendirildi. 1. Öğrencilerde VEFA değerine olumlu farkındalık oluşturulmuş 2. Öğrencilerin 21. yüzyıl becerilerini kazanırken web 2 araçlarını kavraması, proje ortaklarıyla işbirliği yaparak sosyalleşmelerine katkı sunulmuştur 3. Öğrencilerde şiir vb. türlerde yazmayı teşvik ederek proje final ürününü ortaya çıkarması sağlanmıştır. 4. Bir Peygamber geleneği olan hediyeleşmeyi devam ettirmesi sağlanmıştır 5. Peygamberimizi daha yakından tanıyarak, yaşam biçimini kendi yaşam biçimimiz haline getirebilmesi sağlanmıştır

Keywords: vefa, değerler, peygamber, mevlidi Nebi, sadakat

Corresponding Author: ZÜBEYDE DEMİRBAŞ

KİTAP KURDU,GELECEĞİN UMUDU

SEHER YILDIRIM, Türkiye, Konya - HÜLYA EKİCİ, Türkiye, Konya
NAZLI MERYEM ARICI, Türkiye, Konya - ŞULE AKDAĞ, Türkiye, Konya

“Kitap Kurdu ,Geleceğin Umudu” projesi okulumuz ilkokul kademesinde yürütülen bir projedir. Öğrencilerimizin akademik başarısını etkileyen en büyük problemin okuduğunu anlama olduğu tespit edilmiş ve bu proje başlatılmıştır. Projenin amacı,, Hızlı, doğru, sürekli ve anlamlı okuma, okuduklarını doğru ve çabuk anlama yeteneğini elde etmek,, Boş zamanlarını düzeylerine uygun kitaplar okuyarak değerlendirmeyi öğrenmek,, Kitap sevgisini kazanarak okumayı zevkli bir alışkanlık haline getirmek,, Okuma zevklerine ve düzeylerine uyan ilgi çekici kitapları seçebilme yeteneğini kazanmak,, Sözcükleri tanıyarak, sözcük dağarcıklarını, okuma alışkanlığı kanalıyla geliştirip, zenginleştirmek,, Hayal gücünü zenginleştirmek,, Problem çözme becerilerini geliştirmek,, Kitap okumanın, bilgi kazanma yollarından biri olduğunu kavramak,, Güzel ve doğru bir Türkçe ile yazılmış metinler okuyarak anlatım güçlerini geliştirmektir. Proje şu şekildedir: Tüm sınıf öğrencilerine proje çalışma takviminin başlangıç ve bitiş tarihine göre aynı kitap setlerinden alınmıştır. Sınıfta yer alan öğrencilere bir hafta boyunca okumaları için aynı kitap dağıtmakta ve diğer hafta bu kitap için öğrencilerimize çeşitli değerlendirmeler yapılmaktadır. Bir kitabın değerlendirme haftasında öğrenciler diğer kitabı da okumaktadır ve döngüsel olarak bu şekilde devam etmektedir. Değerlendirmede her kitap için okuduğunu anlama testi uygulanmaktadır. Bunun yanında çalışma takvimine göre kitapta en sevilen bölümün resmedilmesi, web 2.0 araçları ile hikaye haritasının oluşturulması, drama, hikaye konusu ile ilgili yeni bir hikaye yazma (yaratıcı yazma becerisi), hikaye ile ilgili soru hazırlama ve arkadaşlarına sorma, hikaye tamamlama, hikaye konusu ile ilgili şiir yazma, web2.0 araçları ile hikaye afiş ve slogan oluşturma, beyin fırtınası ve web2.0 araçları ile kelime bulutu oluşturma gibi etkinlikler ile değerlendirme yapılmaktadır. Proje sonraki yıllarda devam ettirilecektir.

Keywords: Kitap okuma,Kitap Sevgisi, Dil gelişimi,Hayal gücü,Kelime Dağarcığı

Corresponding Author: SEHER YILDIRIM

DOSTLUK ÇİÇEKLERİ

AYBÜKE ÇAPAR ÇETİN, Türkiye, Gaziantep

Öğrencilerin en sevdikleri çiçekleri tanıtmaları, bu çiçeklerin hangi bölgelerde, hangi iklim koşullarında yetiştiğini öğrenmeleri, bunu yabancı dilde ifade etmeleri amaçlanmıştır. Edindikleri bu bilgileri Twinspace ve web 2 araçlarını kullanarak katılımcı ülke öğrencilerine aktarmak, kültürel mirasımız olan sözlü ve yazılı edebiyatta çiçekleri konu alan efsaneleri anlatmak, çiçekler için yakılmış türküleri, yazılmış şarkıları öğrenmek, çiçeklerin edebiyattaki imgesel anlamını öğrenmek ve bu çiçekleri resmetmek alt amaçlardandır. Proje sürecinde öncelikle teknolojik olarak web 2 araçları konusunda şunlar yapılmıştır: Öğretmenler ve öğrenciler için bir padlet açılmıştır. Projenin başlangıcında ortaklarımızla fikir alışverişinde bulunmak ve sürecin işleyişiyle ilgili bilgi edinmek için adobe connect ile görüntülü çevrimiçi toplantı yapılmıştır. Twinspace üzerinden öğretmen bültenini etkin bir şekilde kullanılmıştır. Projenin planını oluşturulmuş ve bu planda belirtilen son tarihlere dikkat edilmiştir. Tasarlanan logo için surveymonkey ile anket düzenlenilmiştir. Görüşlerimiz google form oluşturularak paylaşılmıştır. Öğrencilerle takım kurarak emaze ile slayt show yapmışlardır. Proje sonunda proje değerlendirmesini, öğrenciler ve öğretmenlerin katıldığı skype görüşmesi ile yapılmıştır. Çiçekleri öğrenirken çiçeklerin anlamsal ifadelerini, biyolojik yapısını, hangi şarkılara konu olduğu gibi özellikleri göz önüne alınarak farklı disiplinlerle işbirliği yapılmıştır. Öncelikle öğrenciler favori çiçeklerini seçmiş ve bu çiçeklerle ilgili araştırma yaparak yaptıkları araştırmaları proje ortaklarına anlatmışlardır. Öğrencilerden oluşan bir koro kurulmuş ve konusu çiçekler olan şarkılar, türküler söylenilmiştir. Proje ekibi çiçek kalıbından laboratuvar ortamında mum yaptılar. Öğrenciler Klasik Türk Edebiyatının motifi olan Gül ile Bülbül hikayesini İngilizceye çevirerek bu hikâyeden bir animasyon hazırladılar. İlimizde bulunan botanik bahçesine düzenlenen gezide öğrenciler, oradaki çiçeklerin tanıtımını yaparak ortak bir video oluşturdular. Çiçek desenlerinin olduğu bez çantalar, kitap ayrıçları, broşlar hazırlanarak bu ürünlerden bir sergi yapıldı. Projenin iletişim dili olan İngilizcenin proje süresince konuşulup kullanılması öğrencilerin dil becerisini ilerletmiştir, böylece öğrenciler yabancı dil iletişiminde daha öz güvenli ve daha aktif rol almıştır. Farklı kültürler hakkında bilgi edinerek ön yargısız olmayı ve empati kurabilmeyi öğrenmişlerdir. Laboratuvar ortamında deney yaparak teorik bilgiyi pratik bilgiye dönüştürebilme fırsatı edinmişler kısaca yaparak ve yaşayarak öğrenmişlerdir. Proje esnasında Twinspace ve web 2 araçlarını kullanarak iletişim teknolojileri konusundaki yenilikleri öğrenmişlerdir. Katılımcı ülkelerin öğrencileri ile kurulan takımlar aracılığıyla ortak çalışma, ortak ürün ortaya koyma konusunda deneyim kazanmışlardır. Böylelikle takım çalışmasının bireysel çalışmadan farkını deneyimleyerek bu hususta farkındalık kazanmışlardır. Proje sonunda öğrencilerin öz değerlendirme, akran değerlendirmesi yaparak kendisindeki ve farklı kültüre mensup akranındaki gelişimi fark etmesi sağlanmıştır. Öğrencilerin yabancı dili kullanması, öğrencilerin yabancı dil yetkinliğini ilerletmiştir, böylece öğrenciler daha öz güvenli ve girişimci olmuştur. Farklı kültürlerin öğrencileriyle iletişim ve işbirliği içerisinde olmak; öğrencilere empati kurabilmek, farklı kültürlere saygılı olabilmek, hayata farklı pencereden bakmak gibi kişisel özellikler kazandırmıştır. Öğrenciler farklı coğrafyalar ve bu coğrafyalar üzerindeki farklı kültürler ile iletişim fırsatı yakalamıştır. Öğrenciler, katılımcı ülkelerin öğrencileri ile takımlar aracılığıyla ortak çalışma, ortak ürün ortaya koyma konusunda deneyim kazanmışlardır. Böylelikle takım çalışmasının bireysel çalışmadan farkını deneyimleyerek bu hususta farkındalık kazanmışlardır. Okul ortamında projelere karşı olumlu bir tutum geliştirilmiş, projelerin müfredata entegrasyonu ile ders süreçleri yeni yaklaşımlarla işlenmiştir. Teknoloji kullanımı diğer disiplinlerle entegre edilmiştir. Okul vizyonunda üretken, yaratıcı ve işbirlikçi anlayış geliştirilmiştir. Okulun digital itibarı artırılmıştır. Proje sonunda sergi yapılan sergi ile çevre okullara proje ürünleri sunulmuştur. Proje yerel basında yer almıştır ve ilimizde gerçekleştirilen eTwinning sergisinde proje tanıtılmıştır.

Keywords: çiçek, sözlü edebiyat, yazılı edebiyat, müzik, disiplinlerarası, yabancı dil

Corresponding Author: AYBÜKE ÇAPAR ÇETİN

TARİHTE GEZİYORUM

AYBÜKE ÇAPAR ÇETİN, Türkiye, Gaziantep - MERYEM TUĞBA KAHRAMAN, Türkiye, Konya

Projemiz, öğrencilerin tarihi mekanları yerinde görerek, yaparak, yaşayarak aktif öğrenme sağlayabilecekleri, tarihi yapılarımızı tanımalarını hedeflemiştir. Öğrencilere yapının hangi devletlere ve uygarlıklara ait olduğunu görmeleri fırsatı sunmak, müzelerin okul dışı öğrenme alanı olarak kullanılması, öğrencilerin tarihe karşı merak duygusunu artırmak alt amaçlarıdır. Kasım ayından Haziran ayına kadar her ay koordinatör öğretmen ve ekip öğrencileri ile ortak bir karar doğrultusunda gidilecek tarihi ve kültürel mekân seçilmiştir. Mekân ile ilgili araştırma yapılmıştır. Gezilerde plan doğrultusunda hareket edilmiştir. Öğrencilerin bilgi aktarırken sözel ifade becerisinin yanı sıra jest ve mimiklerini yerinde ve etkili kullanması üzerinde çalışılmıştır. Gezilerimiz sırasında fotoğraflar çekilmiştir. Gezilen mekânlar öğrencilerimiz tarafından rehber gibi anlatılmıştır. Mekânların tanıtımı yapılırken yapının tarihi, kültürel ve mitolojik unsurlarının altı çizilmiştir. Her gezi sonrası gezi esnasında çekilen fotoğraflar içerisinden proje ekibinin belirlediği en güzel fotoğraflar twinspace'deki okul klasörümüze eklenmiştir ve proje günlüğünde paylaşılmıştır. Youtube'da okulumuz adına açtığımız kanala gezilerimizde çektiğimiz videolar yüklenmiştir. Böylelikle proje ürünlerimiz daha geniş bir kitleye ulaşabilmiştir. Proje planımızda kültürel mirasımız olan önemli günlerin (Nevruz, Hıdrellez) kutlamaları ve önemli şahsiyetleri anma (Mevlana, MimarSinan, Yunus Emre, Nasreddin Hoca) etkinliğini de yer verilmiştir. Türk Tarihindeki önemli bir olaya dikkat çekmek istenilmiştir bu amaçla Mustafa Kemal Atatürk ve Yunan Generali Trikopolis arasında geçen bir diyalogun animasyonu yapılmıştır. Öğrencilerimiz ilimizin tarihi ve kültürel mekânlarının olduğu bir liste çıkarmıştır. Zeemap uygulaması ile bu yerlerin bir haritası oluşturulmuştur. Tüm ortakların katılımı ile tarihimiz ile ilgili filmlerin bir listesi oluşturulmuştur. Tarihi Türk Evlerinin korunmasına ve sahip çıkılmasına dikkat çekmek için ilimizde bulunan Tarihi Türk Evlerinin görsellerinin yer aldığı bir afiş Canva web 2 aracı ile öğrencilerimiz tarafından hazırlanmıştır. Projenin öğrencilerimize olan katkısını değerlendirmek, projenin onlarda ne gibi bir değişim ve gelişim sağladığını görmek amacıyla öğrencilere projenin katkıları yazdırılmış, yazılan bu metin Voki uygulamasında bir karakter oluşturulup okutulmuştur. Proje öğrencilerine kazanım raporu doldurmuştur. Ortak bir padlet değerlendirilmesi yapılmıştır. Proje değerlendirme veli anketi yapılmıştır. Okulumuzun çalışmalarının olduğu bir e-kitap oluşturulmuştur. Öğrenciler hem bireysel ifadelerinde hem de topluluk karşısında daha öz güvenli ve daha etkin iletişim kurma becerileri kazanmıştır. Tarihi mekânlara yapılan gezilerde bilgiler mekân ve eserler üzerinden anlatıldığından müzeler doğal laboratuvar işlevi görmüştür. Tarih-yer-zaman ilişkisinin önemini fark etmesi sağlanmıştır. Öğrenciler tarihin sadece kitaplardan öğrenilen bir ders olmadığını fark etmiş ve uygarlıkların eserleri üzerinden öğrencilerde, o uygarlığın sosyal, siyasi ve kültürel hayatını okuyabilme anlayışı geliştirilmeye çalışılmıştır. Bu amaçla: Coğrafya, edebiyat, yabancı dil dersleri ile işbirliği yapılmıştır. Projede sadece tarihi anlayış değil, bireysel çalışma yapabilen, araştıran, sorgulayan, takım çalışmasında yer alabilen bireyler yetiştirilmesi hedeflenmiştir. Projede işbirlikçi takım çalışmaları teşvik edilmiştir. Yapılan bu geziler sonrası proje kazanımları, projenin bazı uygulamaları web 2 araçları ile yapılmış ve proje çıktıkları twinspace'de paylaşılmıştır. Katılımcı okulların öğrencileri ile kurulan takımlar aracılığıyla ortak çalışma, ortak ürün ortaya koyma konusunda deneyim kazanmışlardır. Böylelikle takım çalışmasının bireysel çalışmadan farkını deneyimleyerek bu hususta farkındalık kazanmışlardır. Proje sonunda projeyi değerlendirmek için ortak padlet oluşturulmuştur. Her okul projede yaptıklarını e-kitap ile sunmuştur. Tüm ortak okulların katılımı ile google form aracılığıyla proje hem öğrenci hem de veli tarafından değerlendirilmiştir. Böylelikle, öğrenciler öz-değerlendirme yaparak değişim ve gelişimlerini fark edebilen bireyler olmuşlardır. Okulda ve ilimiz eTwinning sergisinde proje çıktıları sunulmuştur.

Keywords: TARİH, MÜZE, TARİHİ MEKANLAR, DİSİPLİNLERARASI

Corresponding Author: AYBÜKE ÇAPAR ÇETİN

DOSTLUK ÇİÇEKLERİ

AYBÜKE ÇAPAR ÇETİN, Türkiye, Gaziantep

Öğrencilerin en sevdikleri çiçekleri tanıtmaları, bu çiçeklerin hangi bölgelerde, hangi iklim koşullarında yetiştiğini öğrenmeleri, bunu yabancı dilde ifade etmeleri amaçlanmıştır. Edindikleri bu bilgileri Twinspace ve web 2 araçlarını kullanarak katılımcı ülke öğrencilerine aktarmak, kültürel mirasımız olan sözlü ve yazılı edebiyatta çiçekleri konu alan efsaneleri anlatmak, çiçekler için yakılmış türküleri, yazılmış şarkıları öğrenmek, çiçeklerin edebiyattaki imgesel anlamını öğrenmek ve bu çiçekleri resmetmek alt amaçlardandır. Proje sürecinde öncelikle teknolojik olarak web 2 araçları konusunda şunlar yapılmıştır: Öğretmenler ve öğrenciler için bir padlet açılmıştır. Projenin başlangıcında ortaklarımızla fikir alışverişinde bulunmak ve sürecin işleyişiyle ilgili bilgi edinmek için adobe connect ile görüntülü çevrimiçi toplantı yapılmıştır. Twinspace üzerinden öğretmen bültenini etkin bir şekilde kullanılmıştır. Projenin planını oluşturulmuş ve bu planda belirtilen son tarihlere dikkat edilmiştir. Tasarlanan logo için surveymonkey ile anket düzenlenilmiştir. Görüşlerimiz google form oluşturularak paylaşılmıştır. Öğrencilerle takım kurarak emaze ile slayt show yapmışlardır. Proje sonunda proje değerlendirmesini, öğrenciler ve öğretmenlerin katıldığı skype görüşmesi ile yapılmıştır. Çiçekleri öğrenirken çiçeklerin anlamsal ifadelerini, biyolojik yapısını, hangi şarkılara konu olduğu gibi özellikleri göz önüne alınarak farklı disiplinlerle işbirliği yapılmıştır. Öncelikle öğrenciler favori çiçeklerini seçmiş ve bu çiçeklerle ilgili araştırma yaparak yaptıkları araştırmaları proje ortaklarına anlatmışlardır. Öğrencilerden oluşan bir koro kurulmuş ve konusu çiçekler olan şarkılar, türküler söylenilmiştir. Proje ekibi çiçek kalıbından laboratuvar ortamında mum yaptılar. Öğrenciler Klasik Türk Edebiyatının motifi olan Gül ile Bülbül hikayesini İngilizceye çevirerek bu hikâyeden bir animasyon hazırladılar. İlimizde bulunan botanik bahçesine düzenlenen gezide öğrenciler, oradaki çiçeklerin tanıtımını yaparak ortak bir video oluşturdular. Çiçek desenlerinin olduğu bez çantalar, kitap ayraçları, broşlar hazırlanarak bu ürünlerden bir sergi yapıldı. Projenin iletişim dili olan İngilizcenin proje süresince konuşulup kullanılması öğrencilerin dil becerisini ilerletmiştir, böylece öğrenciler yabancı dil iletişiminde daha öz güvenli ve daha aktif rol almıştır. Farklı kültürler hakkında bilgi edinerek ön yargısız olmayı ve empati kurabilmeyi öğrenmişlerdir. Laboratuvar ortamında deney yaparak teorik bilgiyi pratik bilgiye dönüştürebilme fırsatı edinmişler kısaca yaparak ve yaşayarak öğrenmişlerdir. Proje esnasında Twinspace ve web 2 araçlarını kullanarak iletişim teknolojileri konusundaki yenilikleri öğrenmişlerdir. Katılımcı ülkelerin öğrencileri ile kurulan takımlar aracılığıyla ortak çalışma, ortak ürün ortaya koyma konusunda deneyim kazanmışlardır. Böylelikle takım çalışmasının bireysel çalışmadan farkını deneyimleyerek bu hususta farkındalık kazanmışlardır. Proje sonunda öğrencilerin öz değerlendirme, ekran değerlendirmesi yaparak kendisindeki ve farklı kültüre mensup ekranındaki gelişimi fark etmesi sağlanmıştır. Öğrencilerin yabancı dili kullanması, öğrencilerin yabancı dil yetkinliğini ilerletmiştir, böylece öğrenciler daha öz güvenli ve girişimci olmuştur. Farklı kültürlerin öğrencileriyle iletişim ve işbirliği içerisinde olmak; öğrencilere empati kurabilmek, farklı kültürlere saygılı olabilmek, hayata farklı pencereden bakmak gibi kişisel özellikler kazandırmıştır. Öğrenciler farklı coğrafyalar ve bu coğrafyalar üzerindeki farklı kültürler ile iletişim fırsatı yakalamıştır. Öğrenciler, katılımcı ülkelerin öğrencileri ile takımlar aracılığıyla ortak çalışma, ortak ürün ortaya koyma konusunda deneyim kazanmışlardır. Böylelikle takım çalışmasının bireysel çalışmadan farkını deneyimleyerek bu hususta farkındalık kazanmışlardır. Okul ortamında projelere karşı olumlu bir tutum geliştirilmiş, projelerin müfredata entegrasyonu ile ders süreçleri yeni yaklaşımlarla işlenmiştir. Teknoloji kullanımını diğer disiplinlerle entegre edilmiştir. Okul vizyonunda üretken, yaratıcı ve işbirlikçi anlayış geliştirilmiştir. Okulun digital itibarı artırılmıştır. Proje sonunda sergi yapılan sergi ile çevre okullara proje ürünleri sunulmuştur. Proje yerel basında yer almıştır ve ilimizde gerçekleştirilen eTwinning sergisinde proje tanıtılmıştır.

Keywords: çiçek, yabancı dil, kültürel miras, teknoloji, disiplinlerarası

Corresponding Author: AYBÜKE ÇAPAR ÇETİN

MY WORK MY KİFE (MY WORLD)-MW

MUHAMMET TUNÇOĞLU, Turkey, Konya - GAYANE MAYİLYAN, Armenia, Vedi

ABSTRACT This European project, which aims to combine 21st century skills with universal ethical values, processes important concepts such as empathy, respect and solidarity with international project principles. Processing of universal ethical values from an early age with international communication and peer cooperation. It ensures that humanism is an educational bridge between the ages in the world of the 21th century. This project prioritizes creativity. It is based on an activity plan that defines the achievements of art and language skills through creativity. It is based on students' self-learning methods and learning by doing-experiencing methods.

INTRODUCTION Ethical values have an important place in the field of primary education. When values such as respect, empathy and solidarity, which directly contribute to the personal development of students, are processed at an international level, their universal quality comes to the fore.

THEORETICAL FRAMEWORK 21st century skills is the mass and theoretical theme that today's educational communities aim to provide students with. 21st century skills, the view is; creativity, critical thinking, communication and collaboration, learning and innovation skills, knowledge and technology skills including information and media literacy, life and professional skills including adaptation and entrepreneurship (Ekici, Abide, Canbolat, & Öz- türk, 2017; Görkaş, Otuz and Ekici, 2017; Şahin, Arslan Namlı, & Schreglmann, 2016) 21st century skills include life and career skills. It includes life and career skills, social-emotional development, thinking skills training, and content creation competence. The acquisition of concepts such as flexibility and adaptability, initiative and self-management, social and intercultural skills, productivity and accountability, leadership and responsibility as global citizenship values are seen as the main goal. Some learning approaches and techniques were employed while the training activities listed above were carried out. Project-based learning, creative learning and collaborative learning approaches were adopted in the project. Opinions on the approaches; project-based learning is an understanding of learning based on design development, imagination, planning and editing. It emphasizes the process in which learners plan their own learning processes individually or as a group towards specific goals, to develop their skills of research, collaborative work, taking responsibility, gathering information, and organizing the information gathered. (Erdem ve Akkoyunlu) (2002) Creative thinking skills compound includes cases of approaching problems in a flexible and creative way. (Adams, 2006: 4). Cooperative learning is a learning approach in which the success of the group is rewarded in different ways, in which the students help each other learn on an academic subject in line with a common goal by forming small mixed groups in the classroom environment. (Açıkgöz (2000) Students who grow up in line with this goal will be able to gain high-level competencies such as systematic thinking and production orientation at an early age. It should not be forgotten that as citizens who create value, they will directly give positive impetus to the global community.

ABOUT THE PROJECT My Work My Life Turkey, Armenia, joined the project.. A total of three teachers contributed to the project. The main goal of the project is to present European citizenship values to students as a life and career skill in the light of the Erasmus program guide. This goal helps to gain skills that are directly based on the 21st century. This project consists of a project-based approach, collaborative learning, design-based learning, game-based learning, and a set of tasks and activities suitable for learning approaches based on a learning scenario. The project, which provides interdisciplinary transition, made visible activities related to Visual Arts, Turkish, English, Drama and Science. The project consists of a three-month working calendar. The activities and pedagogical approaches in the project by months are as follows; During the September activities, each project partner teacher prepared a project logo with their own students. At the end of the logo preparation process, students decided on the best logo to determine the best of these logos. They presented ideas about logos. Our lesson results in the following activities: Visually designs what he thinks. (Visual Arts lesson) Expresses himself / herself verbally and in writing (Turkish and English lesson) This activity is based on design-based learning and collaborative learning approaches. International mixed teams were formed during the October activities. These teams were divided into three as story, painting and drama teams. Each team's mentor teacher was determined in the teacher webinar. In international mixed teams, a certain number of students from each partner took part in all teams. The students determined their teams as a result of the survey. In the final, the students completed their teams with the Kahoot game. Lesson outcomes according to the activities in the teams: (Shows according to the role / character. (Drama lesson) Follows

the integrity of the story and completes the story. (Turkish lesson) Keeps the vocabulary alive through mutual dialogues. (English lesson) Uses words and groups according to their meanings (Turkish and English lesson) . Makes free painting design.(Visual Design lesson)Creative Learning, Design Based Learning and Learning Scenarios and Game Based Learning approaches were used in our events this month. During the November activity, the teacher, parent and student made evaluations about the RESULTS Results Regarding the Problem Addressed by the Project Studies focusing on life and career skills have been conducted in the 21st century. In these studies, activities aimed at gaining the values in the Erasmus 2021-2027 guide were implemented.In the activities for the acquisition of life and career skills, international social values such as creativity, cooperation, leadership and responsibility, self-respect, and tolerance were taught. GENERAL OBJECTIVES ACHIEVED The project aimed to teach in collaboration with the study of European citizenship based on career and life skills. A pre-test was carried out at the beginning of the project. The post-test was applied during the project, and when the pre-test and post-test data were analyzed comparatively, it was seen that the project reached its general goal. IMPACT OF THE PROJECT ON STUDENTS The project, conducted with student-centered international mixed teams, continued with a collaborative melodic approach.When the students' opinions and suggestions are examined, it is revealed that they have learned life and career skills together with the development of cooperation and the formation of foreign language skills. This result is also seen in the pre-test and post-test analyzes. Considering the benefits of the project to the students, they revealed life skills such as entrepreneurship, leadership and responsibility with project-based learning. They experienced an activity period that developed their communication skills based on cooperative learning and team spirit. They learned to express their mental designs, which they learned through creative learning, in writing and visually. For the Turkish course in the studies; narrative text writer enriches his vocabulary. His achievements were supported in story team activities.They developed his dialogues for the English lesson, uses words in appropriate places, took part in drama and story team activities.Creates pictures with associations for visual arts, conveys visual impressions. These acquisitions were also reflected in the activities of the painting team. As a result, students improved their communication skills by meeting people from different countries. They have acquired the aspects of cooperation, taking responsibility and creativity as a life and career skill with the activities they performed. IMPRESSIONS ON DISSEMINATION The project was introduced in the school board. The project was delivered to the out-of-school masses by making news on the school website and local newspaper. A blog page and social media account were created within the project and the relevant teachers were invited. PROFESSIONAL DEVELOPMENT The teachers involved in the project had the opportunity to improve themselves in their field and interdisciplinary approach methods.They have gained experience in preparing various course materials, especially with the web2.0 tools they use in the distance education process.The web2.0 used by the teachers in the project is listed below: Storyjumper to create a common story ,mentimeter to gather students ideas, padlet for students introduction, answergarden to decide the title of story, google doc to write kahoot questions,kahoot to evaluate the story, canva to create logos,facebook to disseminate the project,youtube to upload videos,linoit to write sayings of important people,.imovie to create videos. AWARDS Awarded by the Turkish National Support Service. SUGGESTIONS The project demonstrated the need to attach importance to the development of international life and career skills. It has shown that students can work in international communication and cooperation when given the opportunity. Moreover, it has become necessary to work more on the acquisition of life and career skills at an early age. Academic work is needed on the social and affective development of students and the relationship between life-career skills. REFERENCES [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2018/628313/EPRS_BRI\(2018\)628313_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2018/628313/EPRS_BRI(2018)628313_EN.pdf),Erasmus 2021-2027 Guide project. They expressed their opinions about the project through a questionnaire. The results of the questionnaires were analyzed and the results were published as a document.These activities were held for the mass dissemination evaluation of the project.In these activities, studies were carried out on self-assessment skills.

Keywords: Respect ,Togetherness ,Solidarity

Corresponding Author: MUHAMMET TUNÇOĞLU

DİĞİTAL MATHEMATİCS JOURNEY AND MEDIA LİTERACY

ŞERİFE TAKMAZ, Türkiye, Konya - BURCU ÇAVDAR POLAT, Türkiye, Konya
ÖZLEM TOPAL, Türkiye, Konya - ARZU VAROL, Türkiye, Amasya
AYBETÜL TÜRKEN, Türkiye, Burdur - ARİF DAMAR, Türkiye, Giresun
SEVGİ YAVUZ, Türkiye, Antalya

Eskiden bir öğrenciden beklenen davranış biçimi bilgiyi alan ve pasif pozisyonda olan davranış biçimi iken günümüzde içinde bulunduğu yüzyılın getirileri sonucunda eleştirel düşünebilme, analiz ve sentez yapabilme, işbirliği içinde çalışabilme, yenilikçi ve üretken olabilme gibi temel becerilerin yanı sıra bilgi, medya ve teknoloji okur yazarlığı gibi yeterlikler beklenmektedir. Zaten günümüzde çocukların öğrenmeyle ilişkisi, pasif bir dinleyici olmanın çok ötesindedir. Öğrenme; onlar için, kendi meraklarını gidermeye çalışırken katılımcı olmayı, deneyimlemeyi ve sorgulamayı gerektiren bir süreçtir. Sınıf içinde öğretmenler sorgulamaya, tasarımsal düşünmeye, kavramsal öğrenmeye yönelik, bireysel yahut grup çalışmasına uygun ortamlar oluşturmak durumundadır. Bu ortamların oluşturulabilmesi için de dijital içerikler bir araç olarak kullanılmalıdır (MEB, 2018) Bu amaçla, "Digital Mathematics Journey and Media Literacy" eTwinning projesi hayata geçirilmiştir. Proje 2021 Şubat ayında başlayıp, 2021 Haziran ayında sonlandırılmıştır. Farklı branşlardan, 9 öğretmen ve 255 öğrenci ile yürütülmüştür. Öğrenci yaş aralığı ise 9-11 yaştır. Proje ile öğrencilerde Matematik müfredatı aracılığıyla dijital okuryazarlık becerileri kazandırmanın yanı sıra; • Farklı bilgi kaynaklarına erişebilme. • İletişim ve problem çözme için farklı teknolojik kaynakları kullanmak. • EBA platformunu etkin bir şekilde kullanmak ve platforma yönelik içerik üretmek • Yaratıcı ve eleştirel düşünme, etkili iletişim ve işbirliği becerilerini geliştirmek • Bilişim teknolojilerini (BT) tanımakla kalmayıp, bu teknolojileri etkin ve verimli kullanmalarını sağlamak, • Öğrencilerin ihtiyaçlarına uygun, BT ile zenginleştirilmiş eğitim ortamları oluşturmak • Matematik dersi kazanımlarını aktarırken bilgi ve iletişim teknolojilerini daha yaratıcı ve eleştirel bir şekilde kullanabilme becerisi kazandırmak, • İyi bir medya okur yazarlığı bilinci ve e-güvenlik becerisi geliştirmek hedeflendi. Bu hedeflere ulaşmak için, e-güvenlik semineri, scratch kodlama eğitimi, dijital matematik içeriği üretmek için karışık ülke takımları çalıştayı, e-book için uzman öğretmen semineri, haftalık grup webinar toplantıları. Ayrıca öğrencilerin kendi dijital kimliklerini yönetmek için e-güvenlik kurallarına dikkat etmeleri konusunda bilgiler verildi. Dijital ortamlarda kendi kimliğimiz ile ilgili "Dijital ayak izi" hesaplandı. Kişisel bilgilerin ve gizliliğin korunması için yaygınlaştırma çalışmalarında kimlik bilgileri ve resim paylaşımlarında gizliliğe dikkat edildi. 21. yy. becerilerinden olan web 2.0 araçlarının kullanımı, kodlama eğitimi, dijital içerik üretme, uzaktan eğitim, disiplinlerarası işbirliği, gibi etkinlikler öğrenciler ile çalışıldı. Dijital araçlar kullanılarak 5. sınıf matematik müfredat konuları ile ilgili içerik üretilerek web sitesi oluşturulmuştur. "Dijital Dünya Çocukları" isimli bir e-book hazırlandı. Bu etkinliklerin tamamı öğrenci merkezli yürütülmüş, öğretmenler rehber konumunda yer almıştır. Projenin başında ve sonunda öğrenci ve öğretmenlere ön ve son anket uygulanarak hedeflere ne kadar ulaşıldığı analiz edilmiştir. Medyayı güvenli kullanma ve yaşam alanlarının korunması, siber zorbalıkla baş etme becerileri, medyadaki yanlış ve doğru bilgiyi ayırt etme, dijital etik kurallarını bilme ve uygulama, dijital vatandaşlık bilinci, telif hakkı konularında hassas davranma, bilgiyi koruma yöntemlerini bilme, günlük hayatta karşılaştığı sorunları çözme becerileri gelişmiştir. Hikaye ve şiir yazma konusunda deneyim sahibi olmuşlardır. Scratch ile kodlama becerileri kazanmışlar ve çeşitli web2 araçlarını kullanmayı öğrenmişlerdir. 5. Sınıf matematik müfredatının tamamı ile ilgili içerikler üretmişler bu konulardaki bilgi ve becerileri geliştirmiştir. Öğrencilerin projenin bütün etkinliklerinde araştırma yapmaları sağlanmış ve bağımsız araştırma yapma becerileri ve medyadaki içeriğe ulaşabilmek için teknolojiyi kullanma becerisi geliştirilmiştir. Yapılan webinarlar, forum ve sohbet odası etkinlikleri ve ortak ürün ve işbirlikçi ürünler üzerinde çalışmalarını ile öğrencilerimizin iletişim kurma ve işbirliği yapma becerileri geliştirilmiştir. Öğretmenlerin mesleki gelişimi desteklemiştir.

Keywords: Digital Mathematics Journey Media Literacy, eTwinning

Corresponding Author: ŞERİFE TAKMAZ

İSTİKBAL GÖKLERDEDİR

RAZİYE PETEK, Türkiye, Karaman

1983 yılında yürürlüğe giren Sivil Havacılık Kanunu ile Türk sivil havacılık sektöründe serbestleşme yönünde önemli bir adım atılmıştır. Bu kanunla başlayan dönemde özel sektör havayolları şirketlerinin sayısı, filo kapasiteleri ve şirketlerin sektörden aldıkları payda önemli artışlar gözlenmiştir. (1) Ülkemizde havacılık sektöründeki ilerlemeye paralel olarak, Ulu Önder Atatürk'ün İstikbal Göklerdedir sözünden hareketle, dünyada ve ülkemizde geçmişten günümüze havacılıkta meydana gelen gelişmeleri incelediğimiz bir projedir. Dünyadaki ve ülkemizdeki ilk uçuş denemeleri, ilk uçaklar, ilk pilotlar ve havacılığın bugün geldiği seviye araştırılıp, incelenmiştir. Projeye katılan bütün öğrenciler kendi seviyelerine uygun şekilde, araştırma ve sunum yapmışlar, sınıfta ya da ev ortamında boyama, resim, yazı gibi etkinliklerle havacılık incelenmiş, havacılığın insanlık ve medeniyet için önemi kavratılmaya çalışılmıştır. Oyun, resim, müzik ve drama etkinlikleri ile yaratıcı etkinlikler yapılmış, öğrencilerin yaratıcılıklarının gelişmesi için yeni ve özgün ürünler meydana getirmeleri teşvik edilmiştir. Proje fikrimizi tasarlarken; gelişmişliği etkileyen farklı unsurların eğitim sistemine uyarlanması, proje/ürün temelli ve işbirlikçi yaklaşımla öğrencilerimizin farklı okul gruplarıyla etkileşim kurarak çalışması ve yaratıcılıklarının gelişmesi esasları göz önünde bulundurulmuştur. Öğrencilerin dünyada ve ülkemizde geçmişten günümüze havacılığın gelişimi ile ilgili fikir sahibi olmaları hedeflenmiştir. Atatürk'ün İstikbal Göklerdedir sözünün evrenselliği vurgulanarak, Atatürk ilkelerinin ve devrimlerinin ülkemiz için önemi kavratılmıştır. Çocukların ve öğretmen ortaklarımız havacılığın insanlık tarihi için önemi, tarihi gelişimi ve bu alanda hizmet etmiş insanların yaptıkları hakkında fikir sahibi olmaları sağlanmıştır. Dil gelişimi, kelime dağarcığı gelişimi, sosyal gelişim gibi olumlu gelişmeler hedeflenirken, kendi kendini güdüleyebilme, başladığı işi bitirme, özgüven, okula karşı olumlu tavır geliştirme gibi davranışlar pekiştirilmiş, diğer ortaklarla fikir alışverişi yapılırken farklı şehir ve ülkelerden öğrencilerle yeni dostluklar kurulması hedeflenmiştir. Öğrencilerin yazı, çizim, resim, boyama, drama gibi etkinliklerle, eğlenirken öğrenmeleri ve kendilerini rahat ifade etmeleri desteklenmiş, yaparak yaşayarak öğrenmelerine imkan sağlandığı için bilgileri kalıcı olmuştur. STEM çalışması ile bir ürünün oluşumunda, aşamalı olarak gelişimini görmelerine örnek olarak mançınık düzeneği hazırlamaları sağlanmıştır. Yine Enerji Tasarrufu Haftası ile ilgili çalışmalar yapıp; bir ülkenin milli servetini koruma ve doğru kullanmanın gelişmişlik düzeyini nasıl etkilediğini fark ettirmeye çalışılmıştır. Aynı zamanda havacılıkla ve Mustafa Kemal Atatürk'le doğrudan ya da dolaylı olarak ilişkili etkinliklerde yaptık. Atatürk'ün "İstikbal Göklerdedir" sözünün evrenselliğini vurgularken; ilkelerinin ve devrimlerinin ülkemiz için önemi kavratılmıştır. Ulusal benlik kavramlarının güçlenmesini sağlamak için, 21. Yüzyıl eğitim sisteminin getirdiği teknolojik materyalleri kullanarak; 12 Mart İstiklal Marşı'nın Kabul Gününde İstiklal Marşı okuma, 18 Mart Çanakkale Deniz Zaferi ve Şehitleri Anma Gününde Çanakkale Geçilmez kolajı yapma, 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramında şiir okuma, 19 Mayıs Atatürk'ü Anma Gençlik ve Spor Bayramında yapboz oluşturma gibi etkinliklerle önemli milli günlerimizle de ortak ürünler oluşturulmuştur. Pandeminin getirdiği olağandışı durumlar dolayısıyla online ve yüz yüze eğitime bağlı olarak, etkinliklerin bir kısmı ev ortamında bir kısmı ise okul ortamında yaptırılmıştır. Bu etkinliklerde amacımız insanlık ve medeniyet için havacılığın önemini kavratırken, yaratıcılıklarının gelişmesi için de yeni ve özgün ürünler yapmalarını teşvik etmektir. Öğrencilerimiz geçmişten günümüze gelişen havacılık, gelişmişlik, teknoloji, web 2.0 araçları kullanma konusunda bilgi sahibi olurken kendi ürünlerini oluşturmanın verdiği hazzı yaşadılar. Ayrıca iletişim ve işbirliği gereken çalışmalarda sorumluluk alma bilincini pekiştirmişlerdir.

Keywords: Atatürk, ilk uçak, ilk uçuş denemeleri, havacılık

Corresponding Author: RAZİYE PETEK

EĞİTİM VE UYGULAMA PROJELERİN KALİTE VE VERİMLİLİĞİNİN SAĞLANMASINDA BİLİMSEL ARAŞTIRMA GİRİŞİMLERİNİN ROLÜ: DIGICOMP ÖRNEĞİ

METİN EKEN, Türkiye, Kayseri - HAKAN AYDIN, Türkiye, Kayseri

Erasmus+ Programı Okul Eğitimi Stratejik Ortaklıklar eylemi kapsamında finanse edilen DigiComp kısa adıyla “Dijital Göçmenler için Dijital Yeterlilikleri Artırma: Dijital Bölünme ve Dijital Sosyal Eşitsizlikle Mücadele” projesi kapsamında hazırlanan bu çalışma, bilimsel araştırma girişimlerinin Erasmus+ projelerinin kalite ve verimliliğinin sağlanmasına ne gibi katkılar sunabileceğini DigiComp örneğinde ortaya koymayı amaçlamaktadır. Nitel bir araştırma karakteri arz eden çalışmada doküman analizi yöntemi kullanılmıştır. Araştırmanın evrenini proje kapsamında ortaya konan fikri çıktılar oluşturmaktadır. Tespit edilen evren içerisindeki araştırma alanında kapasite geliştirme amacına yönelik olarak organize edilen “Algı ve Anlamların Haritalanması Yoluyla Dijital Göçmenler İçin Dijital Yeterlilik Çerçevesinin Geliştirilmesi” başlıklı araştırmalar ile eğitim materyali olarak tasarlanan “Dijital Göçmenler için Dijital Yetkinlik: Anlama ve Öğrenme Çerçevesi Toolkiti” ve “Kısa Filmler Yoluyla Spesifik Dijital Yetkinlikler” başlıklı çıktılar örneklem olarak seçilmiştir. Verilerin analiz edilmesinde betimsel analiz yaklaşımı kullanılmıştır. Analiz süreci, fikri çıktılar kapsamındaki araştırma ürünlerinin eğitim materyallerine sunduğu katkıyı analiz etmeye olanak sağlayacak temalar ekseninde yürütülmüştür. Elde edilen bulgular çerçevesinde, proje kapsamında organize edilen araştırma girişiminin, başlangıç aşamasında belirlenen ihtiyaçlara ilişkin daha geniş çaplı ve derinlikli bir bağlam sunduğu, bu bağlamın proje ürünlerine yönelik hedeflerin ve kazanımların belirlenmesiyle birlikte içerik ve tasarımlarının şekillenmesinde işlevsel kılındığı sonucuna ulaşılmıştır.

Keywords: Erasmus+, DigiComp Projesi, Bilimsel Araştırma, Dijital Göçmenler, Dijital Yetkinlikler

Corresponding Author: BEDRETTİN KEÇECİ

FEN BİLİMLERİ ÖĞRETİMİNDE DİSİPLİNLER ARASI YAKLAŞIM : BİLİMİN PORTRESİ

GÜLFEM YARAN, Türkiye, Bursa - GÖKHAN DAYAN, Türkiye, Bursa - OSMAN YÜCEL, Türkiye, Bursa

Eğitim öğretim faaliyetlerinde öğretmenlerin en çok karşılaştıkları güçlükler arasında öğrencilerin derse ilgisini çekmek, aktif katılımlarını sağlamak ve ders süresi boyunca dikkatlerini toplamak yer almaktadır. Bu nedenle öğrenme ortamlarında farklı strateji/yöntem ve tekniklerin uygulanması önemli görülmektedir. Bu çalışmada, Bilim, Teknoloji, Mühendislik ve Matematik disiplinlerine sanatın entegre edilmesiyle temellenen STEAM yaklaşımı uygulamalarıyla öğrencilerin bilimsel süreç becerilerinin (gözlem yapma, ölçme, sınıflama, verileri kaydetme, hipotez kurma, verileri kullanma ve model oluşturma, değişkenleri değiştirme ve kontrol etme, deney yapma) geliştirilmesi amaçlanmıştır. Fen bilimleri dersinde belirlenen ünitelerde yer alan kazanımların gerçekleştirilmesi, dersin üzerine kurulu olduğu kavramların doğru bir şekilde öğrenilmesi ve bilimsel süreç becerilerine dönüştürülmesi için çalışmada yer alan faaliyetler görsel sanatlar dersiyile desteklenmiştir. 2021-2022 eğitim öğretim yılı birinci döneminde Bursa ili İnegöl ilçesine bağlı bir devlet okulunda gerçekleştirilen çalışma 8 hafta sürmüştür. Çalışma nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışmasıyla desenlenmiştir. Çalışma grubunu dördüncü sınıfta öğrenim gören 30 öğrenci oluşturmaktadır. Çalışma verileri yarı yapılandırılmış görüşme formları aracılığıyla toplanmış, içerik analizi ile çözümlenmiştir. Uygulama sonrası katılımcıların bilim alanlarını (tıp, astronomi, uzay vb.) ve bilim insanlarının gerçekleştirdikleri çalışmaları yakından tanıdıkları, tasarımlarında bilimsel süreç becerilerinden yararlandıkları ve farklı disiplinleri bir arada kullanmayı keşfettikleri belirlenmiştir.

Keywords: STEAM, Disiplinler arası yaklaşım, İlkokul, Görsel Sanatlar

Corresponding Author: GÜLFEM YARAN

EĞİTİM VE UYGULAMA PROJELERİN KALİTE VE VERİMLİLİĞİNİN SAĞLANMASINDA BİLİMSEL ARAŞTIRMA GİRİŞİMLERİNİN ROLÜ: DIGICOMP ÖRNEĞİ

METİN EKEN, Türkiye, Kayseri - HAKAN AYDIN, Türkiye, Kayseri

Erasmus+ Programı Okul Eğitimi Stratejik Ortaklıklar eylemi kapsamında finanse edilen DigiComp kısa adıyla “Dijital Göçmenler için Dijital Yeterlilikleri Artırma: Dijital Bölünme ve Dijital Sosyal Eşitsizlikle Mücadele” projesi kapsamında hazırlanan bu çalışma, bilimsel araştırma girişimlerinin Erasmus+ projelerinin kalite ve verimliliğinin sağlanmasına ne gibi katkılar sunabileceğini DigiComp örneğinde ortaya koymayı amaçlamaktadır. Nitel bir araştırma karakteri arz eden çalışmada doküman analizi yöntemi kullanılmıştır. Araştırmanın evrenini proje kapsamında ortaya konan fikri çıktılar oluşturmaktadır. Tespit edilen evren içerisindeki araştırma alanında kapasite geliştirme amacına yönelik olarak organize edilen “Algı ve Anlamların Haritalanması Yoluyla Dijital Göçmenler İçin Dijital Yeterlilik Çerçevesinin Geliştirilmesi” başlıklı araştırmalar ile eğitim materyali olarak tasarlanan “Dijital Göçmenler için Dijital Yetkinlik: Anlama ve Öğrenme Çerçevesi Toolkiti” ve “Kısa Filmler Yoluyla Spesifik Dijital Yetkinlikler” başlıklı çıktılar örneklem olarak seçilmiştir. Verilerin analiz edilmesinde betimsel analiz yaklaşımı kullanılmıştır. Analiz süreci, fikri çıktılar kapsamındaki araştırma ürünlerinin eğitim materyallerine sunduğu katkıyı analiz etmeye olanak sağlayacak temalar ekseninde yürütülmüştür. Elde edilen bulgular çerçevesinde, proje kapsamında organize edilen araştırma girişiminin, başlangıç aşamasında belirlenen ihtiyaçlara ilişkin daha geniş çaplı ve derinlikli bir bağlam sunduğu, bu bağlamın proje ürünlerine yönelik hedeflerin ve kazanımların belirlenmesiyle birlikte içerik ve tasarımlarının şekillenmesinde işlevsel kılındığı sonucuna ulaşılmıştır.

Keywords: Erasmus+, DigiComp Projesi, Bilimsel Araştırma, Dijital Göçmenler, Dijital Yetkinlikler.

Corresponding Author: METİN EKEN

KILAVUZ KİTAPLARA İLİŞKİN ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİNİN ANALİZİ

DR. ÖĞRETİM ÜYESİ GÜNGÖR YUMUŞAK, Turkey, Konya

Öğretim programlarının yenilenmesine ilişkin girişimler program materyallerinin yenilenmesini de beraberinde getirmektedir. Türkiye’de 2005 yılında hazırlanan programlarla birlikte kılavuz kitapların da ayrıntılı olarak öğretmenlere rehber olacak şekilde oluşturulduğu, ancak 2013 yılından itibaren kademeli olarak kaldırıldığı bilinmektedir. Fakat bununla ilgili tartışmalar devam etmekte ve hala yapılan pek çok araştırmada öğretmenlerce kılavuz kitapların olması veya olmaması gerektiği ile ilgili farklı görüşler dile getirilmektedir. Bu çalışmada Türkiye eğitim literatüründeki farklı araştırmalar incelenerek öğretmenlerin kılavuz kitaplara ilişkin görüşlerinin tematik çözümleme yoluyla bir araya getirilmesi amaçlanmıştır.

Keywords: program materyalleri, kılavuz kitaplar, öğretmen görüşleri

Corresponding Author: GÜNGÖR YUMUŞAK

KILAVUZ KİTAPLARA İLİŞKİN ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİNİN ANALİZİ

GUNGOR YUMUSAK, Turkey, Selçuklu

Öğretim programlarının yenilenmesine ilişkin girişimler program materyallerinin yenilenmesini de beraberinde getirmektedir. Türkiye’de 2005 yılında hazırlanan programlarla birlikte kılavuz kitapların da ayrıntılı olarak öğretmenlere rehber olacak şekilde oluşturulduğu, ancak 2013 yılından itibaren kademeli olarak kaldırıldığı bilinmektedir. Fakat bununla ilgili tartışmalar devam etmekte ve hala yapılan pek çok araştırmada öğretmenlerce kılavuz kitapların olması veya olmaması gerektiği ile ilgili farklı görüşler dile getirilmektedir. Bu çalışmada Türkiye’de kılavuz kitaplara ilişkin görüş ve önerilerin olduğu araştırmalar incelenerek öğretmenlerin kılavuz kitaplara ilişkin görüşlerinin tematik analiz yoluyla çözümlenmesi amaçlanmıştır.

Keywords: program materyalleri, kılavuz kitaplar, öğretmen görüşleri

Corresponding Author: GÜNGÖR YUMUŞAK

BRUNER'İN BİLİŞSEL GELİŞİM AŞAMALARINA GÖRE DÜZENLENMİŞ ÖRNEK FEN ÖĞRETİMİ UYGULAMALARI

Bilişsel gelişim sürecinin açıklanmasına yönelik en önemli kuramlardan biri Bruner'in bilişsel gelişime ilişkin kuramıdır. Bruner bilişse gelişimi eylemsel, imgesel ve sembolik dönemler halinde açıklamaktadır. Mikro düzeyde bir öğrenmenin gerçekleşmesinde de benzer aşamalardan geçilmesi öğrenmenin doğal bir süreci olarak kabul görmektedir. Bu çalışmada Bruner'in bilişsel gelişime ilişkin açıklamaları ve bu konuda yapılan çalışmalar literatür incelemesi ile bir araya getirilmiş ve bu derleme esas alınarak fen öğretimine yönelik örnek uygulamalar geliştirilmiştir. Geliştirilen örneklerin öğretmen ve öğretmen adaylarına öğretim uygulamalarını tasarlamada katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Keywords: Fen eğitimi, Jerome Bruner, Bilişsel gelişim

Corresponding Author: GÜNGÖR YUMUŞAK

MY WORK MY LIFE (MY WORLD)

MUHAMMET TUNÇOĞLU, Türkiye, Konya - GAYANE MAYİLYAN, Ermenistan, Vedi

ABSTRACT This European project, which aims to combine 21st century skills with universal ethical values, processes important concepts such as empathy, respect and solidarity with international project principles. Processing of universal ethical values from an early age with international communication and peer cooperation. It ensures that humanism is an educational bridge between the ages in the world of the 21th century. This project prioritizes creativity. It is based on an activity plan that defines the achievements of art and language skills through creativity. It is based on students' self-learning methods and learning by doing-experiencing methods 21st century skills is the mass and theoretical theme that today's educational communities aim to provide students with. 21st century skills, the view is; creativity, critical thinking, communication and collaboration, learning and innovation skills, knowledge and technology skills including information and media literacy, life and professional skills including adaptation and entrepreneurship (Ekici, Abide, Canbolat, & Öz- türk, 2017; Görkaş, Otuz and Ekici, 2017; Şahin, Arslan Namlı, & Schreglmann, 2016) My Work My Life Turkey, Armen , joined the project..A total of three teachers contributed to the project.The main goal of the project is to present European citizenship values to students as a life and career skill in the light of the Erasmus program guide.This goal helps to gain skills that are directly based on the 21st century.This project consists of a project-based approach, collaborative learning, design-based learning, game-based learning, and a set of tasks and activities suitable for learning approaches based on a learning scenario

Keywords: togetherness, respect, solidarity

Corresponding Author: MUHAMMET TUNÇOĞLU

MİNİK RENKLERİN YETENEKLERİ PROJESİ BİLDİRİMİ

ZÜHAL İLDENİZ, Türkiye, Gaziantep - MAHİR İNAL, Türkiye, Gaziantep
SÜMEYYE ÖZDAMAR, Türkiye, Ankara - ÖZGÜR MİNE OLCA, Türkiye, İstanbul
ELİF CEREN ALDEMİR, Türkiye, İstanbul - SİNAN UŞMA, Türkiye, Şanlıyfa
TUBA AKYÜZ, Türkiye, Kocaeli - MİNE İŞ, Türkiye, Mardin
PINAR ÜNLÜ AŞIK, Türkiye, Aydın - BİRSEN EREN, Türkiye, Bilecik

Bu proje öğretim sürecinde hissedilen “Günümüzde sanatın,arka planda kalması,çocukların kendini ifade edememeleri, salgın döneminde yalnızlaşan çocukların uzaklaşması,davranışlarında olumsuzluklar olması problemini çözmek amacı ile uygulanmıştır. Bu genel problem çerçevesinde “Resme ilgilerinin az olması,hayal güçlerini yansıtamamaları,sadece var olanı renklendirmekten hoşlanmaları,kendi yorumlarını katmaktan çekinmeleri ve teknolojiye bağımlı olmaları” problemlerine çözümler oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu kapsamda proje ile “Öğrencilerin sanata olan ilgilerini artırmak ve sanatın dalı olan resme bakış açılarını geliştirmek için ünlü ressamların hayat hikayelerini öğrenmelerini,tabloları kendi yorumlarını katarak resmetmeleri sağlanmıştır.Projede hedeflenen amaca ulaşılması çocuklarımızın kendilerini ifade edebilme,hayal güçlerini ve kendi yorumlarını yansıtabilmeleri ve teknoloji ile sanatı birleştirmesi açısından önemli görülmektedir. Proje ile Türkçe“Şiir yazar”,Serbest Etkinlik “El becerilerini geliştirmek”,“Görsel Sanatlar;”Sanat alanındaki etik kuralları bilir”,Hayat Bilgisi““Evde kullanılan alet ve teknolojik ürünlerin hayatımıza olan katkılarına örnekler verir”,Müzik“Birlikte söyleme kurallarına uyar”ile disiplinlerarası yöntemle birçok ders ve kazanımların öğretimi sağlanmıştır. Proje 1 Azerbaycan şehri ile Türkiye’de 7 farklı ilde 7-11 yaş düzeyindeki (anaokulu, ilkokul vb) 10 okulda 1.,3.ve 5.sınıf düzeyinde 130 öğrenci ile uygulanmıştır. Projenin uygulanmasında küçük yaşta sanatla buluşmaları,kendilerini sanatla ifade edebilmeleri ve salgının küçük yaş grubundaki olumsuz etkilerini ortadan kaldırmak nedeniyle küçük yaş grubu tercih edilmiştir.FRİDA’NINDİKENLİKOLYESİ;dogadaki ürünlerle dikenli kolyeyi yorumladılar. DEGAS’IN BALERİNLERİ;mumlarla balerin deneyi yaptılar ve tablodaki kendilerine düşen figürleri dramayla canlandırdılar.PROJE ŞARKIMIZ;Belirlenen kısımları söylediler.LEONARDO’NUN ELLERİ’nde doku çalışması yapıldı.İBRAHİM ÇALLININ HAYATI’nda avatarlarını konuşturdular.Projemizde bu etkinlik ve uygulamalar gerçekleştirilmiştir. Projede belirlenen amaçlara ulaşılma düzeyinin belirlenmesinde öğrencilerin resimdeki ilerlemeleri ve yaratıcılıklarını ortaya koymaları gibi ölçek ve anket, forum veri toplama araçları kullanılmıştır. Veri toplama araçları online anket yapılarak uygulanmıştır. Proje sonunda hem anketlerde,analizde ve forumda açıkça amaca ulaşıldığını, hem de resim yapabilme becerilerinin geliştiğini,kendini ifade etme yolunu bulduğunu,ilk ve son yaptıkları resimler karşılaştırıldığında görülmektedir.Çocukların son çalışmalarında daha dikkatli boyama ve materyal kullanımı ile daha yaratıcı çalışmalar,ekip ruhunun mutluluğu,işbirliği,sevgi, saygı ve hoşgörü değerlerine ulaştığı görülmektedir..Proje sürecinde öğrenciler tabloları yorumlama faaliyetleri ile tabloların en önemli objesi gibi bilgileri kendi başlarına öğrenerek,öğrenme becerilerini geliştirmişlerdir. Öğrenciler 1 ısının harekete etkisi konulu bilimsel araştırmalar yapmıştır. Öğrencilerin forum sayfalarındaki dönütlerinden ülkesinin dünya ülkeleri arasındaki yeri ve önemini, ülkemiz düzeyindeki kültürel zenginlikleri, uluslararası düzeyde farklı kültürleri fark ettiği anlaşılmaktadır. zoom,canva,google form anket,chatterkid,bitmoji web2.0 araçlarını kullanmışlardır. Projede öğrencilerin gruplar halinde yaptıkları çalışmalardan 10 ortak ürün elde edilmiştir.Öğrencilerin ortaya koyduğu bireysel ve ortak ürünler ile tablolara yansıttıkları yorumlama,çizim ve canlandırmalardaki fikirlerden öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerinin geliştiği anlaşılmaktadır.Öğrenciler oluşturdukları ortak ürün ve fikirleri arkadaşlarına,diğer sınıflara ve ailelerine sunarak girişimcilik becerilerini geliştirdikleri belirlenmiştir. Projenin sürecindeki uygulamalardan değerler eğitimi,drama,stem gibi proje fikirleri ortaya çıkmıştır. Proje sonuçlarının etkili olduğunun ortaya konulmasına bağlı olarak diğer sınıflarımızda ressamların hayatını ve yaptıkları tabloları ele alan çalışmalar uygulanmaya başlanmıştır. Proje web sitesi,blog ve e dergide, okul sitelerinde,EBA proje gruplarında,eTwinning Facebook Sayfası’nda,Yerel basın gazete haberinde, bilimşenliği.com’da yayınlanarak daha geniş kitlelere ulaşmıştır. Proje sonunda projede görev alan öğretmenlerin mesleki gelişiminde yeni öğretim yöntem, teknik ve araçlarını kullanma becerisinin gelişimine katkı sağladığı proje sonu değerlendirme sunumu ölçme aracı verilerine dayalı olarak ortaya konulmuştur. Projemizde Ulusal ve Avrupa kalite etiketi alınmıştır. Projenin uygulama sürecinden ve elde edilen sonuçlardan hareketle ressamın hayatını ve resmin yapılma amacını

bilmesi, sanatla bağıını kuvvetlendirip,motive etmektedir.Ayrıca sanatta disiplinlerarası yöntemle,her çocuğun ben de yapabilirim mutluluğunu yaşaması önerilebilir.

Keywords: renk,tablo,ressam,yorum

Corresponding Author: BIRSEN EREN



MASAL SANDIĞIM

MAKBULE BİRİNCİ, Türkiye, Malatya - AYŞE UÇAR, Türkiye, Kocaeli
SANİYE ÖZEN, Türkiye, Malatya - ZÜHRE ÖNAL, Türkiye, İstanbul
AYŞE BULUŞ, Türkiye, Kocaeli - ESVET ÖZER BİLGİN, Türkiye, İstanbul
SOYTÜRK BİLGİN, Türkiye, İstanbul - MÜNEVVER ÖZBAY ŞAHİN, Türkiye, Kocaeli

Ata mirası, kültür atlası Anadolu Masalları Türk kültür birikimini nesilden nesile aktaran eşsiz bir hazinedir. Kültürel değerlerimizin korunması ve yaşatılması amacıyla masallardaki kültürel değerlerimizi fark edip onları gün ışığına çıkarmak masalların önemini bir kat daha artırır. Masal Sandığı eTwinning projesi ile Türk anlatı geleneğinin önemli bir parçası olan masalların öğretilmesi, kültürel miras bağlamında bir farkındalık oluşturulması, masallarla çocukların hayal güçlerine, ruhlarına güzel dokunuşlar yapılması hedeflendi. Projemiz 7-11 yaş aralığındaki öğrenci grubu ile çeşitli illerinden 8 öğretmen ve öğrencilerinin katılımıyla yürütülen konusu Anadolu Masallarının öğretilmesi olan ulusal bir projedir. 2020 Aralık ayında başlayıp 2021 Nisan ayında sona erdi. Projenin dili Türkçedir. Etkinliklerin müfredata entegre edildiği, çoklu duyuşal ve etkin öğrenme modellerinin kullanıldığı projemizde öğrencilerimiz masalları web2lerle buluşturarak farklı etkinliklerle masal sandıklarını doldurdular. Masallarla salgının çocuklar üzerindeki olumsuz psiko-sosyal etkilerini azaltarak Anadolu'nun kültürel mirasına katkıda bulunuldu. Öğrencilerin kendi çizim ve seslendirmeleriyle hazırladıkları masallardan oluşan web sitesi büyük kitlelere ulaştı. Proje sonunda 1 işbirlikçi, 2 ortak, 3 final ürünü (Web Sitesi) hazırlandı. Bu proje masallarımızı dijitalle buluşturup, kültürel değerlerimizin teknolojik gelişimle aktarımına katkı sağlaması amaçlanmıştır.

Keywords: Masal, kültür, değerlerimiz, web2 araçları

Corresponding Author: MÜNEVVER ÖZBAY ŞAHİN

KODLAYALIM DERSİMİZİ YÖNLENDİRELİM KENDİMİZİ ETWINING PROJESİ

ESRA ÇİÇEKLİ, Türkiye, İstanbul

Bu proje öğretim sürecinde hissedilen “21. yüzyıl becerileri kapsamında öğrencilerin kodlama ve web.20 araçlarını birden çok branşlarda nasıl uygular?” problemini çözmek amacı ile uygulanmıştır. Bu genel problem çerçevesinde “Kodlama araçlarını İngilizce, Matematik ve Fen Bilgisi derslerine nasıl entegre edilir?”, “Bilişim Teknolojileri dersinde nasıl farklı yaklaşımlar izlenebilir? “Web 2.0 araçlarını kullanarak tasarlanan dersler içerikleri nasıl etkili olabilmektedir?”, “Ortaokul öğretmenlerinin derslerde kodlama ve web 2.0 araçlarını kullanmaları öğrencilerin derse olan bakış açısını ve tutumunu nasıl değiştirmektedir?” problemlerine çözümler oluşturulmaya çalışılmıştır. Proje 8 branş öğretmenini, 6 farklı ilde ortaokul düzeyinde 5,6 ve 7. sınıf 71 öğrenci ile uygulanmıştır. Projenin iletişim dili Türkçe ve İngilizcedir. Projenin uygulanmasında web.20 araçları ve kodlamaya yönelik etkinlik ve uygulamalar gerçekleştirilmiştir. Projede belirlenen amaçlara ulaşılma düzeyinin belirlenmesinde anket ve gözlem veri toplama araçları kullanılmıştır. Projede öğrenci ön test, son test, veli ve öğretmen proje değerlendirme anketleri uygulanmıştır. Bu projenin genel amacı; ortaöğretim öğrencilerinin farklı derslerde de kodlama ve web 2.0 araçlarını etkin kullanabileceklerini belirlenmesidir. Projede etkinlikler ay ay planlanarak projenin akışının düzenli ve disiplinli bir şekilde yürütülmesi sağlanmıştır. Her ay içinde birden fazla etkinlik oluşturularak farklı kodlama ve web 2.0 araçlarını görme ve uygulama şansı hedeflenmiş ve gerçekleştirilmiştir. Projemizde öğrencilerin üretim ve yaratıcılık konusunda pedagojik yöntemler, proje tabanlı ve sorgulamaya dayalı öğrenme yöntemleriyle, kurulayıcı, araştırmacı, yaparak-yaşayarak öğrenme, disiplinler arası yaklaşım ve STEM modeli kullanılmıştır. Projede Kodlama aracı olarak; scratch, code org ve tinkercad programlarını; Logo, afiş, video-fotoğraf düzenlemek için; canva; oyunlar oluşturmak için; learningapps ve kahoot; öğrenci, öğretmen ve veli değerlendirmesi için; google forms; kelime bulutu; wordart, answergarden; aylık dergiler için; storyjumper; artırılmış gerçeklik için; anıtkabir AG, Atatürk 4D,Quiver; Karekod oluşturmak için; QR Code Generater, qoqr.me; uzaktan eğitim için; adobe connet, zoom programları kullanılmıştır. Öğrencilerimize proje çalışmaları sırasında beyin fırtınası tekniğini sık sık kullanarak yaratıcı ve eleştirel düşünmeye sevk edilmiş, yabancı dil gelişimine önem verilmiştir. Öğrencilerimiz arasında ekran öğrenmesine, yaparak yaşayarak ve eğlenerek öğrenmeye dikkat edilmiştir. Projeye katılan öğrencilerin birbirlerinin hazırlamış oldukları etkinlikleri inceleme fırsatı vererek kendi eksikliklerini veya farklı yönlerini görme şansını gerçekleştirmeyi hedefine ulaştığı belirlenmiştir. Projede öğrencilerin gruplar halinde yaptıkları çalışmalardan “Proje Takvimi, Karışık Takım Çalışması, Ortak Oyun Bankası, 24 Kasım Öğretmenler Günü anısına Şehit öğretmenlerimizi Scratch programı kullanarak anma, Scratch programı kullanarak gerçek zamanlı saat uygulaması, 10 Kasım Atatürk’ü Anma Kelime Bulutu oluşturma ve Kahoot Uygulama etkinliği” ürünler elde edilmiştir. Projede, milli ve manevi değerlere önem verilmiştir. Böylelikle uzaktan da olsa coşkuyla kutlanan ve anılan önemli değerlerimizin canlı tutulmaya çalışılması hedeflenmiş ve bu amaçla birçok etkinlik düzenlenmiştir. Projeye katılan öğrenciler araştırma yapmanın ve sunmanın gururunu, yeni bilgiler öğrenmenin ve çevresini etkilemenin sevincini, grup çalışmasının avantajını, ortak ürün ortaya çıkarmanın keyfini, yarışmanın heyecanını tattılar. Proje sonunda projede görev alan öğretmenlerin teknolojiyi derslerinde kullanma bilgi ve becerilerinin geliştiği uygulanan anket ölçme aracı ile elde edilen verilere dayalı olarak ortaya konulmuştur. Projenin uygulama sürecinden ve elde edilen sonuçlardan hareketle kodlama ve web 2.0 araçları sadece Bilişim Teknolojileri dersinde kullanılan bir yöntem olmaktan çıktığını farklı branşlarda da aktif olarak kullanabileceği önerilebilir. esracekli09@gmail.com

Keywords: Kodlama, Web 2.0 araçları, Bilişim Teknolojileri

Corresponding Author: ESRA ÇİÇEKLİ

HAYATIN ANLAMI KİTAP

ARZU GÜLERYÜZ MARAŞLI, Türkiye, Nevşehir

HAYATIN ANLAMI KİTAP Sempozyuma başvuranlar, sorumlu başvuranın arzuguleryuzmrs1@gmail.com adresi. Bu proje Ürgüp ilçesinin tüm okul düzeylerindeki öğrenci ve görevli öğretmenlerin, okuma alışkanlığının ve kalitesinin artırılması, okuduğunu anlama, etkili düşünebilme, problem çözme, Türkçeyi doğru, güzel ve etkili kullanma, konuşma ve ifade etme becerilerini kazandırma, kelime hazinelerini, karar verme yeteneklerini, özgüvenlerini, hayal güçlerini geliştirerek dünyaya bakış açılarını değiştirme, kütüphaneye gitme alışkanlığı edindirebilme yani gelecekte okuyan, okumayı bir kültür haline getiren nesiller için bugünden okuma alışkanlıkları kazandırma amacıyla 5630 öğrenci ve 470 öğretmenle uygulanmıştır. Bu kapsamda, kitap okuma isteğinde, kitaplara ulaşma olanağında, proje kapsamında 13 okula yapılan Z-kütüphanelerden yararlanmasında, okuduğu kitap sayısında, pandemiye çevrimiçi söyleşilerle okuma isteğinin canlı tutulmasında artış gerçekleştirilmeye çalışılmıştır. Hedeflenen amaca ulaşılması, kitap okumanın alışkanlık haline getirilerek hayatlarının anlamlandırılması açısından önemlidir. Projeye; Türkçe dersi kazanımlarından “Okuduklarıyla ilgili çıkarımlarda bulunur. Okuma stratejilerini kullanır.”, Sosyal Bilgiler dersi kazanımlarından “İletişim araçlarından yararlanırken haklarını kullanır.”, Bilişim Teknolojileri dersi kazanımlarından “Çevrimiçi ortamda başkalarının haklarına saygı duyar.”, İngilizce dersi kazanımlarından “Okudukları hikaye, karakter ve olay dizisi hakkında konuşur.”, Medya Okur Yazarlığı dersi kazanımlarından “Veri toplamayı gerektiren araştırma soruları oluşturur.”, Görsel Sanatlar dersi kazanımlarından “Seçilen tema ve konu doğrultusunda fikirlerini görsel sanat çalışmasına yansıtır.”, Kuran’ı Kerim dersi kazanımlarından “Anlamını öğrendiği surelerden seviyesine uygun mesajlar çıkarır.”, Müzik dersi kazanımlarından “Dinlediği müziklerle ilgili duygu ve düşüncelerini farklı anlatım yollarıyla ifade eder.” kazanımları öğretimi sağlanmıştır. Proje kapsamında; okullarımızda yapılan günlük 20 dakika okuma, açık/kapalı mekan okumaları, yüzyüze ve pandemiye çevrimiçi yapılan yazar-okur buluşmaları, kariyer günleri, kitapla sohbet etkinlikleri, kitap takas şenlikleri, şiir, kompozisyon ve tasarım yarışmaları, en çok kitap okuyan öğrencilere yapılan ödüllendirilmeleri, eTwinning projeleri etkinlik ve uygulamaları gerçekleştirilmiştir. Projenin amaçlarına ulaşılma düzeyinin belirlenmesinde, Google Formlar veri toplama araçlarıyla hazırlanan anketten elde edilen verilere göre 1648 katılımcının %56,6’sı projenin kitap okuma alışkanlığına katkısı olduğu seçeneğini tercih etmiştir. Ayrıca okunan kitaplara dair her ay sonunda istenen formlarla da öğrencilerin öğretim programı kazanımlarına ulaşma düzeyleri belirlenmiştir. Öğrencilerin sevgi, saygı, hoşgörü, paylaşımcı olma, dürüstlük, çalışkanlık, dayanışma gibi değerlere; kitap sevgisi, farklı fikirlere saygı, ekip çalışmaları, kitap takas şenlikleri, anketlere doğru bilgi verme, okuma alışkanlığının akademik başarıya katkısı, eTwinning projesinde yapılan işbirlikçi çalışmalarda ürün oluşturmalarından anlaşılmaktadır. Ürgüp’ten İki ortaokul öğrencisiyle; “Okuma alışkanlığının akademik başarı ve bireysel gelişime etkisi” konularında makaleler okunarak bilimsel araştırmalar yapılmış, bu araştırmalar doğrultusunda, “Tübitak 2204-B Ortaokul Öğrencileri Araştırma Projeleri” yarışmasına “Hayatın Anlamı Kitap Projesinin Ürgüp İlçesi Kitap Okuma Alışkanlığına Etkisinin Araştırılması” isimli projeye başvurulmuştur. Nevşehir ve ilçeleriyle, Azerbaycan’dan, 86 ortaokul öğrencisi ve 11 öğretmen, 2020-2021 eğitim-öğretim yılı “Hayatın anlamı Kitap” eTwinning projesini yapmış, sonucunda Milli Eğitim Bakanlığı YEGİTEK Ulusal Destek Servisinden “Ulusal Kalite Etiketini” ile ödüllendirilmiştir. Nevşehir’le; Kayseri, Sivas, Kırıkkale, Eskişehir, Aksaray, Kırşehir ve Azerbaycan’dan, 47 ortaokul öğrencisi ve 9 öğretmen 2021-2022 eğitim-öğretim yılında “Kitabınla Gel” eTwinning projesini yürütmektedir. Öğrenciler katıldıkları bu projelerle, ülkemizin dünya ülkeleri arasındaki yerini ve önemini, ülkemiz düzeyindeki kültürel zenginlikleri, uluslararası düzeydeki farklı kültürleri fark etmişlerdir. Proje süresince öğrenciler; canva, pizap, google formlar, puzzle, kahoot, quiziz web2.0 araçlarını kullanmışlardır. Takvim, kitap ayracı, kitap kapağı yapbozu, proje müziği, proje logo ve afişleri, bulmaca, hikaye yazımı, resim kitabı tasarımı, gazete ve dergi, hikaye seslendirme, akroştis şiir yazımı ürünlerini elde etmişlerdir. Öğrencilerin ortaya koyduğu tüm ürünlerden, yaratıcı düşünme ve kendi başarılarına öğrenerek öğrenmeyi öğrenme becerilerini geliştirdikleri anlaşılmaktadır. Proje sonuçlarının etkili olduğunun ortaya konulmasına bağlı olarak Ürgüp İlçesi tüm okul ve sınıf düzeyi öğrenci ve öğretmenlerinde uygulanmaya devam edilmiştir. Proje; haziran 2021 Kayseri Bölge ETwinning Konferansı’nda, yerel dergi, gazete ve radyo istasyonlarında, ulusal gazetelerde, TRT Çocuk “Haberin Olsun” programında, projenin ve projede yer alan konukların sosyal medya hesaplarında, valilik, kaymakamlık, ilçe

milli eğitim ve okul sitelerinde yayınlanarak daha geniş kitlelere ulaşmıştır. Projede görev alan öğretmenlerin güzel konuşma ve diksiyon, engram, yenilikçi eğitim koçluğu ve kariyer eğitimi bilgi ve becerilerinin geliştiği, bu eğitimleri veren uzmanların değerlendirmeleri sonucunda ortaya konulmuştur. Projenin 2017-2018 eğitim-öğretim yılından itibaren uygulanması ve elde edilen olumlu sonuçlarından hareketle ülke genelindeki tüm okullarda uygulanması önerilebilir. Anahtar Kavramlar: hayatın anlamı kitap okuma alışkanlığı

Keywords: Hayatın anlamı kitap, okuma alışkanlığı, okuduğunu anlama, kitap takası

Corresponding Author: ARZU GÜLERYÜZ MARAŞLI



DİGİTAL MATHEMATİCS JOURNEY AND MEDIA LİTERACY

ŞERİFE TAKMAZ, Türkiye, Konya - ÖZLEM TOPAL, Türkiye, Konya
BURCU ÇAVDAR POLAT, Türkiye, Konya - ARZU VAROL, Türkiye, Amasya
NURCAN ALDEMİR, Türkiye, Konya - AYBETÜL TÜRKEN, Türkiye, Burdur
ARİF DAMAR, Türkiye, Giresun - SEVGİ YAVUZ, Türkiye, Antalya
ŞULE DENİZ, Türkiye, Mersin

Eskiden bir öğrenciden beklenen davranış biçimi bilgiyi alan ve pasif pozisyonda olan davranış biçimi iken günümüzde içinde bulunduğu yüzyılın getirileri sonucunda eleştirel düşünebilme, analiz ve sentez yapabilme, işbirliği içinde çalışabilme, yenilikçi ve üretken olabilme gibi temel becerilerin yanı sıra bilgi, medya ve teknoloji okur yazarlığı gibi yeterlikler beklenmektedir. Zaten günümüzde çocukların öğrenmeyle ilişkisi, pasif bir dinleyici olmanın çok ötesindedir. Öğrenme; onlar için, kendi meraklarını gidermeye çalışırken katılımcı olmayı, deneyimlemeyi ve sorgulamayı gerektiren bir süreçtir. Sınıf içinde öğretmenler sorgulamaya, tasarımsal düşünmeye, kavramsal öğrenmeye yönelik, bireysel yahut grup çalışmasına uygun ortamlar oluşturmak durumundadır. Bu ortamların oluşturulabilmesi için de dijital içerikler bir araç olarak kullanılmalıdır (MEB, 2018) Bu amaçla, "Digital Mathematics Journey and Media Literacy" eTwinning projesi hayata geçirilmiştir. Proje 2021 Şubat ayında başlayıp, 2021 Haziran ayında sonlandırılmıştır. Farklı branşlardan, 9 öğretmen ve 255 öğrenci ile yürütülmüştür. Öğrenci yaş aralığı ise 9-11 yaşdır. Proje ile öğrencilerde Matematik müfredatı aracılığıyla dijital okuryazarlık becerileri kazandırmanın yanı sıra; • Farklı bilgi kaynaklarına erişebilme. • İletişim ve problem çözme için farklı teknolojik kaynakları kullanmak. • EBA platformunu etkin bir şekilde kullanmak ve platforma yönelik içerik üretmek • Yaratıcı ve eleştirel düşünme, etkili iletişim ve işbirliği becerilerini geliştirmek • Bilişim teknolojilerini (BT) tanımakla kalmayıp, bu teknolojileri etkin ve verimli kullanmalarını sağlamak, • Öğrencilerin ihtiyaçlarına uygun, BT ile zenginleştirilmiş eğitim ortamları oluşturmak • Matematik dersi kazanımlarını aktarırken bilgi ve iletişim teknolojilerini daha yaratıcı ve eleştirel bir şekilde kullanabilme becerisi kazandırmak, • İyi bir medya okur yazarlığı bilinci ve e-güvenlik becerisi geliştirmek hedeflendi. Bu hedeflere ulaşmak için, e-güvenlik semineri, scratch kodlama eğitimi, dijital matematik içeriği üretmek için karışık ülke takımları çalıştı, e-book için uzman öğretmen semineri, haftalık grup webinar toplantıları. Ayrıca öğrencilerin kendi dijital kimliklerini yönetmek için e-güvenlik kurallarına dikkat etmeleri konusunda bilgiler verildi. Dijital ortamlarda kendi kimliğimiz ile ilgili "Dijital ayak izi" hesaplandı. Kişisel bilgilerin ve gizliliğin korunması için yaygınlaştırma çalışmalarında kimlik bilgileri ve resim paylaşımlarında gizliliğe dikkat edildi. 21. yy. becerilerinden olan web 2.0 araçlarının kullanımı, kodlama eğitimi, dijital içerik üretme, uzaktan eğitim, disiplinlerarası işbirliği, gibi etkinlikler öğrenciler ile çalışıldı. Dijital araçlar kullanılarak 5. sınıf matematik müfredat konuları ile ilgili içerik üretilerek web sitesi oluşturulmuştur. "Dijital Dünya Çocukları" isimli bir e-book hazırlandı. Bu etkinliklerin tamamı öğrenci merkezli yürütülmüş, öğretmenler rehber konumunda yer almıştır. Projenin başında ve sonunda öğrenci ve öğretmenlere ön ve son anket uygulanarak hedeflere ne kadar ulaşıldığı analiz edilmiştir. Medyayı güvenli kullanma ve yaşam alanlarının korunması, siber zorbalıkla baş etme becerileri, medyadaki yanlış ve doğru bilgiyi ayırt etme, dijital etik kurallarını bilme ve uygulama, dijital vatandaşlık bilinci, telif hakkı konularında hassas davranma, bilgiyi koruma yöntemlerini bilme, günlük hayatta karşılaştığı sorunları çözme becerileri gelişmiştir. Hikaye ve şiir yazma konusunda deneyim sahibi olmuşlardır. Scratch ile kodlama becerileri kazanmışlar ve çeşitli web2 araçlarını kullanmayı öğrenmişlerdir. 5. Sınıf matematik müfredatının tamamı ile ilgili içerikler üretmişler bu konulardaki bilgi ve becerileri geliştirmiştir. Öğrencilerin projenin bütün etkinliklerinde araştırma yapmaları sağlanmış ve bağımsız araştırma yapma becerileri ve medyadaki içeriğe ulaşabilmek için teknolojiyi kullanma becerisi geliştirilmiştir. Yapılan webinarlar, forum ve sohbet odası etkinlikleri ve ortak ürün ve işbirlikçi ürünler üzerinde çalışmalarını ile öğrencilerimizin iletişim kurma ve işbirliği yapma becerileri geliştirilmiştir. Öğretmenlerin mesleki gelişimi desteklemiştir.

Keywords: eTwinning, Digital Mathematics, Media Literacy

Corresponding Author: ŞERİFE TAKMAZ

LITERATURE DIARIES

NİDA TÜRKELAY, Türkiye, Burdur - ADELE CILENTO, İtalya,
DİLEK GÜNGÖR, Türkiye, Tekirdağ

LITERATURE DIARIES Dilek GÜNGÖR, Nida TÜRKELAY, Adele CILENTO, gungordilek84@hotmail.com
Özet In language classes literature is a significant tool for teaching fundamental language skills including speaking, listening, reading and writing. It plays an important role in language curriculum and teaching. There is a close and undeniable relationship between literature and language. Literature is composed of language and it also provides space for the applications of language. On the other hand learners use grammar actively through reading literature. It is more pleasant and interesting than traditional methods of instruction and learners can obtain other aspects of language from literary works. Using literature for teaching four language skills as well as language components such as grammar, vocabulary seems to have become very popular in the area of teaching and learning a foreign language since two decades ago. There are some benefits of using literature for teaching language. The first advantage considers the contextualization of language. Students get familiar with the application of language in various conditions when they read a literary work. The second benefit considers social factors which are embedded in different genres of literature. The third advantage considers the natural and meaningful application of language which are accomplished via illustrations and use of descriptive language in literature. It's an ongoing project and hasn't finished yet. In our project according to the project's plan, students will read a book from English literature every month. There will be a different literature diary for each month and they will do the activities on each monthly diaries. In diaries, after reading books, they will make an analysis about literary elements and techniques about the book and then do a practice. They'll meet the writer from different ages, analyse literary elements and techniques of the book, read a work of writer and discuss it with teams, prepare a bulletin board at school and digital board about writer on padlet, celebrate the new year, send postcards to each other, do a reading circle activity about the book, read a poem and analyse it with teams, write a collaborative poem (teams), collect them in an e-book, celebrate e-safety day, and read aloud day on 5th of February, read a play script, each school will choose one of the plays that the students have written and perform it. Students will perform the plays and we will record them. Then we'll watch the videos in the closing meeting altogether. At the end of the project we'll prepare common products. EXPECTED RESULTS: We intend to reach these goals and results: to teach our students fundamental language skills via literature, to obtain our students other aspects of language from literary works, get our students familiar with the applications of language in various conditions when they read a literary work, get them familiar with the natural and meaningful application of language, use literature in language classrooms to provide students real samples of language applications, create motivated and creative interactions with the text, the students and teachers create authentic conditions for the students to practice and learn a foreign language and to develop their English language skills.

Keywords: literature, English, reading, books

Corresponding Author: DİLEK GÜNGÖR

DÜNYA ÇOCUKLARININ HAYKIRIŞI

EMEL SEVER, Türkiye, Balıkesir - EDA KILIÇ, Türkiye, Elazığ

Bu proje 21. Yüzyıl çocuklarının sorunlarının beraberinde getirdiği dezavantaj döngüsü problemlerine dair öğrencilerimizin farkındalık düzeyini arttırmak amacı ile uygulanmıştır. Bu problem çerçevesinde asker ve mülteci çocuklar, şiddet mağdur ve işçi çocukların yani dezavantajlı çocukların problemlerine çözümler oluşturulmaya çalışılmıştır. Böylece öğrencilerimize 21. Yüzyıl sorunları ile yüzleşmeleri ve çözüm önerilerinde bulunma becerileri kazandırmak hedeflenmiştir. Projede hedeflenen amaca ulaşılması İnsan hakları ve demokratik duyarlılığın artırılması, işbirliği ve iletişim becerilerinin kazandırılması, küresel vatandaşlık bilinci, eleştirel düşünme, yaratıcılık ve problem çözme becerilerinin artırılması açısından önemli görülmektedir. Proje ile aynı zamanda Demokrasi ve İnsan Hakları dersi kazanımlarından evrensel insan hakları ilkeleri, çeşitliliğin bir zenginlik olduğu, şiddet içermeyen çözümler üretme; İngilizce ve Almanca dersi kazanımları her etkinliğe entegre edilmiştir. Edebiyat dersinin yazılacak metnin türüne göre konu, tema, ana fikir, amaç ve hedef kitleyi belirler, kazanımı gazete, belgesel, hikaye ve şarkı yazma etkinliğine entegre edilmiştir. e-Twinning platformunda gerçekleştirdiğimiz proje 5 farklı ülkede ortaokul ve lise düzeyindeki 13 okul, 95 öğrenci ile uygulanmıştır. Projenin uygulanması için 8. Ve 9. sınıfların tercih sebebi somut algılamadan soyut algılamaya geçiş için önemli bir yaş aralığı olmasıdır. Projenin genelinde 6C öğrenme modeli kullanılmış, her bir etkinlikte de 5E modeli uygulanmıştır. Yapılan etkinliğe ve eğitim tekniğine göre farklı web2 araçları kullanılarak öğrencilerin öğrenme sürecinde aktif olduğu bir çalışma gerçekleştirilmiştir. Dezavantajlı çocukların nasıl rehabilite edileceği ile ilgili oluşturduğumuz hayali atölyelerde öğrenciler problem çözme tekniği kullanarak küresel bir sorunun çözümüne katkıda bulunma imkanı yakalamıştır. Projede belirlenen amaçlara ulaşılma düzeyinin belirlenmesinde web2 araçları aktif olarak kullanılmıştır. Çalışmada yapılan ön test son test ile öğrencilerin bakış açılarında ve tutumlarında ortaya çıkan değişikliğin ölçülmesi hedeflenmiştir. Cospaces ile kurulan enstitü projenin problem çözme hedefine ulaşıldığının en büyük kanıtıdır. 18 farklı web2 aracı kullanılarak etkinliklerin ve buna bağlı olarak gerçekleşen öğrenmelerin her basamağının somutlaşması sağlanmıştır. Şiddet içeren aşırılığı ve her çocuğun adil yaşama şansı olduğunu vurgulayarak dezavantaj döngüsünü yıkmaya katkıda bulunmak amacına ulaşılma düzeyini belirlemek için haber ve gazete etkinliği, hikaye yazma ve şarkı etkinliği, belgesel etkinliği ve enstitü kurma etkinliği gerçekleştirdik. Proje sürecinde oluşturduğumuz enstitüde hümanist, kapsayıcı ve sürdürülebilir çözümler üretilmesi amaçlanmış temel hayat yeterlilikleri bilinci kazanmıştır. Böylece gençlerin zihinlerinde barışı inşa ederek, sosyal kalkınmaya katkıda bulunmuş ve topluma yararlı çalışmalara katılım yoluyla küresel vatandaşlık bilinci geliştirilmiştir. Öğrenciler forumlarda, atölye çalışmalarında, sunumlarında fikirlerini farklı ülkelerde bulunan akranlarına ve öğretmenlere sunarak girişimcilik becerilerini geliştirdikleri belirlenmiştir. Projenin sürecindeki uygulamalardan hareketle Dünya Kadınlarının Haykırışı üzerine proje fikri ortaya çıkmıştır. Proje çıktıları facebook, blog sayfası, EBA, okul web sayfası ve yerel gazetelerde yayınlanarak geniş kitlelere ulaşmıştır. UNESCO Milli Komisyon üyesinin, İl Milli Eğitim Müdürü'nün, Aile ve Sosyal Politikalar Müdürlüğü'nden Çocuk Hakları Komite Başkanı'nın, bir STK olan Ucim'in proje sürecinde katılımları çalışmanın farklı kurumlarda da tanınmasını, yaygınlaştırılmasını, öğrencilerimiz de network oluşmasını sağlamıştır. Proje sonunda projede görev alan öğretmenlerin web2 araçlarını eğitim ve öğretime entegre edebilme, farklı öğretim yöntemlerini uygulayabilme, küresel bir sorunda çözüm ortağı olabilme ve bu konuda öğrencilere rehberlik edebilme becerilerinin geliştiği Linoit uygulamasını da gözlemlenmiştir. Projemizde öğrenci-öğretmen akran öğrenmesi uygulanmış, akran eğitimleri verilmiştir. Projenin uygulama sürecinden ve elde edilen sonuçlardan hareketle çocukların yaşadığı farklı sorunları da konu alan seri projeler üretilebilir.

Keywords: Dezavantaj, Enstitü, Rehabilitasyon, Kapsayıcı, 6C

Corresponding Author: EMEL SEVER

DEĞERLERİMİZLE YAŞIYORUZ, WE ARE LIVING WITH OUR VALUES

AYŞE KORKUSUZ, Türkiye, İstanbul

Bu proje ile “Öğrencilerin teknolojik uygulamaları kullanma yönündeki yetersizlikleri ve değerleri bilip davranışa dönüştürmedeki eksikleri” problemlerine çözümler oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu kapsamda proje ile öğrencilerin örnek bireyler haline gelerek değerleri davranışlarına dönüştürmelerini, teknolojik araçları kullanan, iletişim becerileri yüksek, toplumsal değerlere karşı duyarlı, yaratıcı, özgüvenli, kodlama yapan, sabırlı, vatanını seven ve çalışan, yardımsever, dürüst, sabırlı, tutumlu, saygılı, sorumluluk sahibi kişiler olmaları gerçekleştirilmeye çalışılmıştır. Proje 5 farklı ülke, 15 farklı ilde anaokulu, ilkokul ve ortaokul düzeyinde 14 okulda 246 öğrenci ile uygulanmıştır. Hayvanları Koruma Günü ile ilgili söylediğimiz sloganlar, bitkiler yetiştirip gözlem yapmak, sınıfta balık beslemek ve Tutumluluk Kumbarasından çıkan paraları saymak: “HB.3.6.1. İnsan yaşamı açısından bitki ve hayvanların önemini kavrar. T.3.2.3. Çerçevesi belirli bir konu hakkında konuşur. T.3.4.5. Kısa yönergeler yazar. M.3.3.4.1. Lira ve kuruş ilişkisini gösterir. F.3.6.1.1. Çevresindeki örnekleri kullanarak varlıkları canlı ve cansız olarak sınıflandırır.” gibi ders kazanımlarıyla ilişkilidir. Linoit ile arkadaşlık görüşlerimizi yazmak, Dürüstlük Kitabı, Covid-19 Çizgi Romanı oluşturmak, Qr kod ile değer videoları izleyip yorumlamak ve Mektup Arkadaşlığı yapmak; Türkçe dersinin Dinleme, Okuma, Konuşma ve Yazma alanlarında yer alan çoğu kazanımla ve “HB. Arkadaşlık sürecinde dikkat edilmesi gereken hususları kavrar.” kazanımıyla ilişkilidir. Öğrencilerimiz web2 araçlarını kullanarak etkinliklerle değerleri kazanıp davranışa dönüştürdüler. Vatansızlık değerinde Cumhuriyet Çocukları Marşı'nı ve İstiklal Marşı'mızı dizelerini bölüşerek söyledik. Hoşgörü değerimizde Mevlana'nın Yedi Ögüdü 'nü söyleyerek bir çalışma oluşturduk. “Değerlerini Kodla!” çalışmasında öğrencilerimiz proje öğretmenleri tarafından hazırlanan kodlamaları yaparak saklı olan değerleri buldular. “Dürüstlük Ülkesi” kitabımızı oluşturmak için forumda bir önceki yazılan cümleye göre kitabın devamını getirdik. Storyjumper'da yazımızı resimlerle süsledik. Projedeki İngilizce öğretmenimiz kitabımızı İngilizce seslendirdi. Mektup arkadaşlığında karışık gruplar oluşturduk. Ortaklarımızla mektuplaşarak hediyeleştik. Arkadaşlık ile ilgili düşüncelerimizi Linoit aracında topladık. Empati değerimizde “Hayat Bayram Olsa” şarkısını işaret diliyle söyledik. COVID19 Çizgi Romanı için karışık gruplar oluşturduk. Pixton aracını kullanarak çizgi roman hazırladık. Öğrencilerimiz teknolojik araçları aktif kullandılar. TwinSpace üzerinden çalışmalarını takip ettiler, forum bölümüne yorum yapıp oy kullandılar. Örnek olması açısından Twinspace'de bir sayfayı projede kullandığımız web2 araçlarına ayırdık. GoogleMaps ile proje haritası, Blogger ile Blog sayfası oluşturduk. Quiver Artırılmış Gerçeklik aracı ile Bayrağımızı dalgalandırdık. 29 Ekim'de Jigsawpuzzle kullandık. Blockposters ile Güvenli İnternet Günü afişi oluşturduk. Montagesphoto ile 23 Nisan Çalışması, ArtSteps ile Sanal Sergi, Canva Ekip ile Proje Takvimi, Book Creator ile herkese kaynak olabilecek Faaliyet Dosyası oluşturduk. Projemizde farklı branşlardan ortaklarla çalışmak fikir alışverişleri yapmak web2 araçları öğrenmek mesleki yönden gelişmemizi sağladı. Öğrencilerimiz farklı, iş birlikçi proje etkinlikleriyle web2 araçlarını kullanarak yaparak yaşayarak değerlerimizi kazandılar. Örnek bireyler haline gelerek değerleri davranışlarına dönüştürdüler. Proje sonunda teknolojik araçları kullanan, iletişim becerileri yüksek, toplumsal değerlere karşı duyarlı, yaratıcı, karar veren, özgüvenli, kodlama yapan, sabırlı, vatanını seven ve çalışan, yardımsever, dürüst, sabırlı, tutumlu, saygılı, sorumluluk sahibi kişiler oldular. Öğrenci-öğretmen anketleri, veli-öğrenci ziyaretçi defteri, öğretmen proje görüşleri slaytı ile proje değerlendirmelerimizi yaptık. Sosyal medya, okul siteleri, Blog sayfası, EBA, Codeweek katılımı ve sanal sergiyle projemizi yaygınlaştırdık. 17-19 Şubat 2022 Antalya 11. eTwinning Konferansı'nda proje tanıtımı yaptık. Ayrıca projemiz Ulusal Kalite Etiketini almıştır.

Keywords: değer, teknoloji, kodlama, yenilik, etkinlik

Corresponding Author: KÜBRA TOKGÖZ

SEYYAH / TRAVELER

KÜBRA TOKGÖZ, Türkiye, İstanbul

Kuruculuğunu yaptığım müfredatta yer alan beceri ve yetkinlikleri kapsayan “Seyyah” projesinde farklı ülkelerdeki sınıfları tanıyarak iş birliği yaparak öğrencilerimizin özgüven ve iletişim becerilerini geliştirmeyi, web2 araçlarını tanıyıp aktif kullanmalarını, üreten, yaratıcı, eleştirel düşünen, girişimci bireyler olmalarını amaçladık. Proje 5 farklı ülkede, 5 farklı ilde ilkökul ve ortaokul düzeyindeki 12 okulda 67 öğrenci ile karma gruplar halinde çalıştık. Kostümünü tasarlayarak bir Seyyah Maskotu oluşturduk. Bu maskot ile birlikte yolculuğa çıkarak oyunlar, deneyler, atık materyaller ve kodlamalar yaptık. Şehrimizde ağırlayıp kültürümüzü gösterdik. Bütün etkinliklerimizde yanımızda olan maskotun yaşadıklarını ortak Seyyah Günlüğü e kitabında resmedip hikaye haline getirdik. Öğrencilerimizle finalde akrostiş şiir yazarak şarkıya dönüştürüp söyledik. Öğrencilerimizin proje simgemiz olan maskotu takımlar halinde tasarlamaları, Seyyah Maskotu’nun gözünden kültürümüzü anlatan bir e günlük yazmaları, poster üzerinde resmederek e günlüğe eklemeleri ve webinarda proje arkadaşlarıyla okuyup quizdeki soruları cevaplamaları; “T.4.3.2. Vurgu, tonlama ve telaffuza dikkat ederek okur. T.4.4.14. Yazdıklarını zenginleştirmek için çizim, grafik ve görseller kullanır. G.4.1.4. İki boyutlu yüzey üzerinde derinlik etkisi oluşturur. G.4.2.2. Türk kültürüne ve diğer kültürlerle ait mimari yapıların belirgin özelliklerini karşılaştırır. SB.4.7.3. Farklı ülkelere ait kültürel unsurlarla ülkemizin sahip olduğu kültürel unsurları karşılaştırır.” kazanımlarını kapsar. Avrupa Kod Haftası’nda “Seyyahlar Kodluyor” sloganı ile etkinlik düzenledik ve proje ortağımızın hazırladığı özgün kodlama ile katılıp sertifikalar aldık. Scratch ile ortaklarımızla sahneler oluşturup kodlar yazdık. Canva ile Takvim, Pixton ile Çizgi Roman, Genially ile eTwinning Günü Slaytı, Storyjumper ile Seyyah Günlüğü, Zumpad ile Akrostiş Şiir ve şarkılar devamını getirerek ekip çalışmasıyla oluşturduğumuz ortak ürünlerimizdendir. Araştırarak sorgulayarak öğrencilerimiz deneylerini yapıp sundular. Wordwall, Cram, LearningApps gibi web2 araçlarını kullanarak derslerle ilgili oyunlar hazırlayıp hem sınıfta hem de uzaktan eğitim sürecindeki canlı derslerimizde oynadılar. Ayrıca ortaklarımızın çalışmalarını incelemek, sınıfta uygulamak, farklı ülkelerle çalışmak çocukların her alanda aktif rol alarak eğlenerek öğrenmesini sağladı. Maskotun ülke ve şehirlerde yaşadıklarını görerek kültürümüzle karşılaştırdılar. Öğrencilerin iş birliği içerisinde oluşturdukları yaratıcı posterleri incelediler. Quiziz ile soruları cevapladılar. Forum bölümündeki tartışmalara katılıp yorumlar yaptılar. Twinspace sayfasına Answergarden ile kullandığımız web2 araçlarını yazdık. Proje planımızda ve müfredatta yer alan beceri ve yetkinlikleri geliştirmek için çocuğu merkeze alan proje tabanlı öğretim yöntemi ve yapılandırmacı yaklaşımı benimsedik. Projemizde belirlediğimiz hedeflere öğrenciyi aktif kılarak, etkinliklerimizi müfredatla bütünleştirerek, web2 araçları kullanarak, ortaklarımızla işbirliği içinde fikir alışverişlerinde bulunarak ulaştık. Weebly ile oluşturduğumuz web sitesini hem blog olarak kullandık hem de meslektaşlarımıza örnek olacak şekilde online oyunlarımızı, deneylerimizi, çalışmalarımızı paylaşarak onların da kullanmasını sağladık. Farklı branşlardan öğretmenlerle çalıştığımız için daha fazla kişiye ulaştık. Okul panosu, sitesi, EBA proje grubu, Codeweek, Pinterest, Facebook ve Twitter’dan da projemizi yaygınlaştırdık. Bu proje ile zengin içerikler hazırlamak, farklı kültür ve ortamları tanımak, aynı paydada buluşmak mesleki gelişimime oldukça katkı sağladı. Öğrencilerimle ve ortaklarımızla özgün, yaratıcı, eğlenceli, eğitici etkinlikler yapmak bizi birçok yönden geliştirdi. Akrostiş şarkısı, sertifikalar, kapanış webinarı ve değerlendirmelerle projemizi sonlandırdık. Öğrenci, veli ve öğretmenlere uyguladığımız Ön-Son anketlerde ve yapılan analizlerde projemizde belirlediğimiz hedeflere ulaştığımız açıkça görülmektedir. Projemiz, Ulusal ve Avrupa Kalite Etiketleri almıştır. 17-19 Şubat 2022 tarihlerinde Antalya’da gerçekleştirilen eTwinning 11. Ulusal Konferansı’nda sunulmuştur.

Keywords: teknoloji, yenilik, girişimcilik, işbirliği, seyyah

Corresponding Author: AYŞE KORKUSUZ

EĞİTİME YENİ BİR BAKIŞ: WEB2

EMEL YAVUZ, Türkiye, Konya - FERİDE SEVİNÇ, Türkiye, Merkezefendi
EMİNE GÜNER, Türkiye, Merkezefendi - HABİBE BERNA ÖZER, Türkiye, Nevşehir
ÖZLEM AYDIN AYGAN AYGAN, Türkiye, Merkezefendi - MİSKET KÖKSAL KÖKSAL, Türkiye, Torbalı
BEDİA ZENGİN ZENGİN, Türkiye, Merkezefendi - AYŞE YAĞCIOĞLU, Türkiye, Merkezefendi

EĞİTİME YENİ BİR BAKIŞ: WEB2 Özet Eğitime Yeni Bir Bakış; Web 2.0 araçları ve Eğitimde Teknoloji Gücün Adresi isimli aynı konuda hazırlanan Erasmus+ projelerinin faaliyet ve çıktılarını yaygınlaştırmak ve etki alanını genişletmek için yurtiçi ve yurt dışından ortaklarla eTwinning platformunda başarıyla yürütülmüş bir eTwinning projesidir. Projemiz, günümüz bilgi çağında en hızlı gelişen kavram teknoloji olduğu için okullarda teknolojiden yararlanarak, eğitimdeki kaliteyi arttırmak, kendi alanındaki güncel gelişimleri takip eden ve çağın gerektirdiği yenilikçi yaklaşımları derslerinde aktif olarak kullanabilen öğretmenlerle teknolojinin eğitimde daha verimli bir şekilde kullanılmasını sağlamak, böylece ülkemizin tıpkı AB 2020 hedeflerinde bulunan “Akıllı Büyüme: Bilgi ve Yeniliğe dayalı bir ekonomi” maddesinin amaçları doğrultusunda, hayat boyu öğrenme yaklaşımıyla yürütülmüş, öğrenme ve öğretme sürecinde web 2.0 araçlarının, ders içi faaliyetlerde kullanılarak öğretmenlerin eğitim öğretim faaliyetlerini sınıf duvarlarının ötesine taşımalarını sağlamıştır. Eğitime Yeni Bir Bakış: Web2, zaman, mekân ve materyal kısıtlamalarını aşmak, her türlü maddi kaybı en aza indirgeyebilmek, öğrencilerimizin dijital becerileri başta olmak üzere anahtar becerilerini iyileştirmek için geliştirilen ve başarıyla uygulanan inovatif bir projedir. Projenin ana amacı, Web2 araçlarının çeşitli branşlarda ders içi faaliyetlere etkin entegrasyonudur. Projenin alt hedefleri ise, öğrencilerin yapılandırmacı öğretim metodolojileri ile kendi öğrenmelerini yöneterek kalıcı öğrenme sağlamaları, proje faaliyetleri ile işbirliği içinde çalışma becerisi geliştirmeleri, okullarda edinilen kazanımları ileriki hayatlarında rahatlıkla kullanabilen, kaliteli işlere imza atabilen, yaptıkları çalışmalar ile ortaya koydukları ürünleri kazanca dönüştürebilen, girişimci, akademik, kültürel, sosyal, sanatsal ve sportif alanlarda kazanımlarını arttırabilen gençler yetiştirmek, öğretmenlerin de mesleki gelişimlerini desteklemek, sınıf yönetimlerini kolaylaştırmak, interaktif ve öğrenci merkezli sınıf ortamları oluşturabilmektir. Proje yaş grubu 14-18, proje dili Türkçe ve İngilizcedir. Proje Türkiye'nin çeşitli bölgelerinden ve Romanya'dan 12 ortak ile yürütülmüştür. Proje ile anahtar becerilerinin iyileştiği, ortak okullardan öğretmenlerin ise BİT (Bilgi İletişim Teknolojileri) ve inovatif eğitim öğretim yöntemlerini uygulama noktasında mesleki gelişimlerinin desteklendiği, proje ağlarının genişlediği, eTwinning projelerine öğrencileri ile birlikte daha etkin dâhil oldukları, pandemi döneminde Web2 araçları kullanarak hazırladıkları materyaller ile öğrencilerine ulaşmada hiçbir sıkıntı yaşamadıkları gözlemlenmiştir. Proje ortaklarının Web2 araçlarını farklı derslerde kazanımların edinilme sürecine etkin entegre edebildikleri, uzaktan eğitim dönemi dahil olmak üzere interaktif sınıf ortamlarının oluşturulduğu, ezbercilik ve sürekli test çözüme eğiliminden uzaklaşarak yapılandırmacı ve öğrenci merkezli eğitim öğretim yaklaşımlarının benimsenmesi ile öğrencilerin kendi öğrenmelerini yönetebildikleri ve eğitim öğretimin sınıf duvarlarının ötesine taşınarak zaman, mekan, her türlü maddi ve emek kayıplarının önüne geçildiği görülmüştür. Proje, hem proje üyesi öğrencilerinin tüm etkinliklere tam katılımı hem de ders içi faaliyetlere entegre edilerek öğretmenin derse girdiği tüm sınıfların katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Her ay belirlenen en az 3 tane Web2 aracı müfredat kazanımlarının edinilmesi ve pekiştirilmesi sürecine dâhil edilmiş ve öğrencilerin bireysel ve gruplar halinde çalışmasıyla özgün ürünler (her bir Web2 aracı ile her ortak okuldan ortalama 8 ürün olmak üzere) ortaya çıkarılmıştır, faaliyetler disiplinler arası bir yaklaşımla yürütülmüştür. Proje sonuçları düzenli olarak proje bloğu, Facebook sayfası, proje panoları, kurul toplantıları, okul web sitesi haberleri, il/ilçelerde düzenlenen çalıştay ve sergiler, Karatay Fen Lisesi'nin organize etmiş olduğu Edmodo sınıfında paylaşımlar ve EYY hizmet içi kursları açılması ile proje sonuçları etkin olarak yaygınlaştırılmıştır. Proje ön testinde öğrencilerin ve öğretmenlerin çeşitli Web2 araçlarına olan hâkimiyeti ortalama %20 iken son testde bu oran % 80lerin üstüne çıkmıştır ki bu durum proje hedeflerine ulaşıldığını göstermektedir.

Keywords: Teknoloji, Web2.0, Yenilikçi, İnteraktif, Yapılandırmacı

Corresponding Author: EMEL YAVUZ

GENERATION Z PROFESSIONS

NADİRE KESKİN, Türkiye, İstanbul - SEDA GÖÇHAN, Türkiye, İstanbul
SERCAN ALKAÇ, Türkiye, Antalya - DİDEM SİĞAN, Türkiye, İstanbul
SÜREYYA ÇETİN, Türkiye, İstanbul - MUSTAFA BİRİNCİ, Türkiye, İstanbul
ŞEYHMUS BOZAN, TÜRKİYE, Diyarbakır - JUSTYNA GEJDEL, Polonya, Gdansk

Özet Generation Z Professions projesi 2020-2021 eğitim öğretim yılında 13 ortak ile Avrupa projesi olarak başlamıştır. Meslek seçimi, bireyin yaşamı boyunca verdiği en önemli kararlardan biridir. İnsan hayatının üçte biri mesleki etkinlikleri içermektedir. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte iş kollarında da değişiklikler meydana gelmiştir. Teknoloji inanılmaz bir hızla koşmakta ve bu hızıyla bazı meslekleri arka sıralara itmektedir. Üstelik bu durumda sadece teknoloji değil; bilimsel, sosyal, kültürel, çevresel ve ekonomik gelişmeler de oldukça etkili olmaktadır. Z Kuşağı olarak adlandırdığımız nesil meslek hayatına atılacağı zaman şu an hiç duymadığı bilmediği meslekleri yapıyor olacaktır. Projede öğrencilerimizi geleceğe hazırlamak onların meslek seçerken gelecekte var olacak meslekleri araştırmalarını sağlamak ve ilgi alanlarına göre doğru meslek seçimlerini yapmaları amaçlanmıştır. Projede, açık eleştirel düşünme becerisine sahip girişimcilerin, yenilikçi ve hızlı düşünen bireylerin yabancı dil kullanarak teşvik edildiği bir ortam yaratılması hedeflenmiştir. Bu hedefler kapsamında projemizde proje tabanlı öğrenme ile yaparak yaşayarak öğrenme, STEAM modeli , sorgulamaya dayalı bir öğrenme yaklaşımı ve uzaktan eğitimin birleştirilmesi ile çalışmalar yapılmıştır. Projede ön test son test uygulanmış ve öğrencilerin projeye başlarken gelecekte onları bekleyen meslekler hakkında çok fazla bilgiye sahip olmadıkları görülmüştür. Proje sonucunda öğrencilerin yapılan çalışmalar sonucunda gelecekteki meslekleri öğrenmiş olduğu, bu anlamda gelecek kaygılarının azaldığı ve daha bilinçli bir meslek seçimi yapacakları gözlemlenmiştir. Karışık takımlarda meslekleri alanlarına göre incelemiş, araştırmış olmaları alanında uzman kişilerle yapılan online görüşmeler ve akran öğrenmesi ile arkadaşlarına araştırmalarını sunmaları öğrencilerin bilişsel, duyuşsal ve akademik gelişmelerine katkı sağlamıştır.

Keywords: geleceğin meslekleri,z kuşağı

Corresponding Author: NADİRE KESKİN

NOT ONLY I CAN UNDERSTAND BUT ALSO I CAN SPEAK IN ENGLISH

Aralık 2020 Tarihinde E-twinning Live platformunda başlatmış olduğum ve başarılı olarak sonuçlandırdığım bir projedir. Sadece öğretmenlik hayatımda değil çevremdeki kişilerden sürekli olarak “İngilizceyi anlayabiliyorum ancak konuşamıyorum.” sözünü işitmekteydim. Bu durumla ilgili ne yapabilirim diye düşündüm. Pandemi sürecinden dolayı da hem evde çevrimiçi eğitim yaptığımız bu süreci verimli ve eğlenceli hale getirmek hem de bu soruna çözüm bulmak adına 6 ay süren bir e-twinning projesi gerçekleştirdim. Web 2.0 araçlarının kullanıldığı ve öğrencilerin çevrimiçi programlar sayesinde projedeki diğer öğrenciler ve öğretmenler ile İngilizce sohbet imkanı buldular. Sadece konuşma ve dinleme alanlarını geliştirme fırsatı bulmadılar aynı zamanda kültürel bilgi alışverişi imkânı buldular. Proje Ulusal ve Avrupa kalite etiketi aldı. Ayrıca Türkiye’de ilk 200 proje arasına girmeye hak kazandı ve 12. Ulusal Antalya E-twinning Konferansına katılmaya hak kazandı. İşte bu projeyi Erasmus+ platformuna taşımaya karar verdim. 2021 Özel ödülleri arasında İngiliz Kültür Derneği tarafından desteklediği İkinci Dil olarak İngilizce Ödülü Avrupa Özel ödülü bulunmaktadır. Yani ikinci dil olarak dünya dili haline gelmiş İngilizcedeki önemli bir probleme çözüm getirmek adına yapmak istediğim bir projedir.

Keywords:

Corresponding Author: HARUN KÖYKUN

EUROPE IN MY KINDERGARTEN

ŞERİFE ŞEYDA ALANYA, Türkiye, Konya - YETER TİRYAKİ, Türkiye, Konya
ANNA BEBENEK, Polonya, Zdroj

The main purpose is to communicate between different countries in Europe. Preschool students will share the activities they do in kindergarten. Each student will inform other students by carrying out the activities determined within the scope of the project. • What are children learning in different countries? • What technological tools does he use? • What are the methods and techniques used in education? • What are the cultural characteristics of the countries? It aims to find answers to such questions through project activities. To observe how and what kind of activities are done in kindergarten in European countries. To provide permanent learning about the determined project topics. To organize student-centered activities. To provide interaction and cooperation between countries. Using Technology in Events with web2.0 tools. To follow the work of students in Europe. Developing children's skills with different art techniques. To provide students with the development of imagination and creativity. To be able to be familiar with words in a foreign language. To be able to comprehend different cultural characteristics. Learning about the different cultures. Establishing international cooperation amongst kindergartens. Students from different European countries and different parts of those countries will take pictures or make videos presenting. Teachers will collaboratively develop student groups, students will see and share experiences. Joint activities will be held. To ensure that students have permanent learning. To have information about the activities held in kindergartens in other countries. To observe the techniques used in project subjects To determine to what extent and what goals and objectives have been achieved with project surveys. To have knowledge about spoken languages and different cultures. To spread the use of technology. Developing collaborative relationships and sharing positive experience between teachers and student groups.

Keywords: Europe, Kindergarten, Technology

Corresponding Author: ŞEYDA ALANYA

100 SUCCESSFUL PEOPLE

AYŞE USLU, Türkiye, Gümüşhane

Proje e-kitabına <https://online.fliphtml5.com/gubbk/abwx/#p=2> ve e-dergisine <https://online.fliphtml5.com/vddtv/cast/#p=4> linklerinden ulaşabilirsiniz . proje hakkında Başarılı insanlarla ilgili bir proje yürüttük. Sanattan edebiyata, bilimden spora, dergiye bu insanlarla ilgili pek çok hikaye var. sanat, edebiyat, spor ve bilim dallarında başarılı insanlar üzerinde çalıştık. Öğrenciler her tema için bir araştırma yaptılar. Ardından başarılı insanların hayatlarını ve bu harika insanlar hakkındaki yorumlarını içeren bir poster hazırladılar. Her tema için en iyi 25 poster belirlendi.. Öğrencilerin başarılı insanların hayatını daha iyi anlamaları için web 2 araçlarıyla bazı etkinlikler hazırladılar. Başlangıç bilgileri Yaş ortalaması 16 Öğrenci sayısı 7 Kısa açıklama Misafir kullanıcı adı : successfull. people şifre:71710606 Gümüşhane İbni Sina Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi'nde İngilizce öğretmeniyim. Lise 9.sınıf öğrencilerimle bu projeye katıldık.10 Türk öğretmen ve 78 öğrenciyle bu projeyi gerçekleştirdik. Öğrencilerin okuma ve teknolojiyi kullanma becerilerini geliştirmeyi amaçlıyoruz. Okunan metinleri daha iyi anlayabilmek için İngilizce okuyup yazmalarını sağlamayı ve proje kapsamındaki öğrenci buluşma webinarları ve etkinlikleri sayesinde öğrencilerin sosyal becerilerini geliştirmeyi amaçlıyoruz. Öğrencilerin farklı kültürler ve insanlar hakkında bilgi sahibi olmalarını bekliyoruz. Öğrencilerin teknolojiyi yoğun bir şekilde kullanmalarını ve bu araçların nasıl çalıştığı hakkında bir araya gelerek bilgi alışverişinde bulunmalarını hedefliyoruz..Bu çalışmaları yaparken whats up grupları, zoom görüşmeleri ,adobe connect ve sohbet odası görüşmeleri nden yararlanıldı. Öğrenciler ve öğretmenler olarak sürekli iletişim halindeydik .Herkes üzerine düşen görevi zamanında yerine getirdikOrtak çalışma kapsamında etik kurallarıyla ilgili cümleleri öğrencilerimiz arasında paylaştırarak daha sonra bir bütün halinde yayınladık.Bunun dışında 100 başarı insan listesi canva üzerinden projedeki tüm öğrenciler tarafından oluşturuldu.Yaygınlaştırma olarak projemiz adına 100 Successfull People adlı instagram hesabı açıldı ve blog sayfası oluşturuldu.Okullar arasında karışık öğrenci grupları oluşturularak her grup kendi bölümünü düzenledi . Proje adına ortak ürünümüz olan dergimiz bu şekilde oluşturuldu. Projemize başlamadan önce öğrencilere ve öğretmenlere sorduğumuz bir ön test hazırladık. Teknoloji kullanımı, e-güvenlik kuralları ve yurtdışına ilgileri gibi konularda sorular diller ve projenin sonunda olup olmadığını görmek için son testler yapıldı. Bu konularda herhangi bir değişiklik. Anketin sonuçlarını analiz ettiğimizde, gözlemledik. tüm öğrencilerin projeye katılmaktan mutlu olduklarını, çoğunluğunun demokratik katılım noktasında projede söz hakkı verildi. bu yüzden proje için inanılmaz bir sevgi vardı. Seminerler olumlu karşılandı. Projenin öğrencilere arkadaşlık, arkadaşlık gibi sosyal beceriler kazandırdığını gözlemledik. yaratıcı . Yabancı dilde yazma becerilerinde gelişmeler gözlemledik, arkadaşlarla yazılı bir konuşma ve okuduğunu anlama. gözlemledik ki, Proje faaliyetlerinde kullanılan teknoloji ve oyun tabanlı sistem farklı ve öğrenciler için eğlenceli bir yöntem. kullanmanın önemini anladıklarını gözlemledik. güvenli bir şekilde internete bağlandıklarını ve bu durumun kendilerini özel hissettirdiğini söyledi. gördük ki bir eTwinning dünyasına aşına olmayan izleyiciler artık bunun bir parçası olmak istiyor aile. Öğretmenler için iyi bir planla her şeyin yapılabileceğini gördük ve işbirliği. ile daha düzenli ve başarılı çalışmaların ortaya çıktığını gördük. görevlerin dağılımı. Projenin belirlenen hedeflere tam olarak ulaştığını gördük. hem öğrenciler hem de öğretmenler için başlangıç. Yine gördük ki tüm öğretmenler ve öğrenciler aynı ekiple başka bir projede yer almak istediler. kurucuları proje, projeden her bir ortağa sorumluluklar vermiştir, bu nedenle tüm öğretmenler projede aktif ve etkin bir şekilde bulundum. Kurucular sayfaları düzenledi Twinspace ve her bir ortak ve öğrencileri ile etkili bir şekilde iletişim kurdu.

Keywords: e twinning, disiplinlerarası yaklaşım, teknoloji, web 2 araçları

Corresponding Author: AYŞE USLU

DİSİPLİNLER ARASI OYUNLARIN GÜCÜ

ÖZGE ÖNCÜ, Türkiye, Antalya - ŞULE YAKUT, Türkiye, Antalya
DUYGU TUNA, Türkiye, Antalya - NİLGÜN AZEKEN, Türkiye, Antalya

Etkili öğrenmede oyunların öneminin ne kadar etkili olduğunu düşündüğümüzden dolayı; öğrenmenin gerçekleşebilmesi için oyunların derslerde etkili biçimde ve dengeli kullanılması için bu projeyi birçok branştan derslerde hayata geçirmeye karar verdik. Öğrencilerde etkili öğrenmenin gerçekleşebilmesi için oyunların önemi kavratılıp; öğrencilere başarı kazandırılmasına katkı sağlamak istiyoruz. Sınıflarımızda bu derslerimizdeki kazanımlarla ilgili çeşitli ve değişik oyunlar hazırlamak ve kazanımları bu oyunlarla pekiştirmeyi düşünüyoruz. Öğrencilerimiz derslerdeki kazanımlarla ilgili kendileri oyunlar hazırlayacak; canlı derste veya okulda yüz yüze eğitimde arkadaşlarının önünde sunum yaparak kendilerine olan güvenleri artacak. Ayrıca oyunların sadece bu derslerde değil, diğer derslerdeki etkisini ve önemini kavratmak istiyoruz. Farklı sınıflar okutan proje ortaklarımızla farklı ders ve kazanımlarda değişik ve çeşitli oyunlar elde etmek; çocukların eğlenirken öğrenmesini sağlamak istiyoruz.

Keywords: DİSİPLİNLER, OYUN, WEB 2, YARATICI DÜŞÜNME

Corresponding Author: ÖZGE ÖNCÜ

DÜNYAMIZIN BİZE İHTİYACI VAR! AFET BİLİNCİ YARATMANIN TAM ZAMANI!

ÖZGE ÖNCÜ, Türkiye, Antalya - ŞULE YAKUT, Türkiye, Antalya
DUYGU TUNA, Türkiye, ANTALYA - NİLGÜN AZEKEN, Türkiye, Antalya

Dünya'mızın bize ihtiyacı var! Çevre koruma bilinci küçük yaşlarda başlar. Son yıllarda küresel ısınmanın da etkisiyle ülkemizde olduğu gibi tüm dünyada etkili olan doğal afetler konusunda öğrencilerimizin en doğru bilgileri edinmelerini sağlamak, çevre tahribatı ve sonuçlarına karşı bilinçlenmek, çevre kirliliği sonuçları hakkında farkındalık yaratmak amacıyla bu projeyi hazırladık. Projemizde öğrencilere doğal afetlerin neler olduğunu, neden meydana geldiğini anlatarak doğal afetlerden önce, doğal afetler sırasında ve doğal afetlerden sonra neler yapmamız gerektiğini öğretme hedeflenmektedir.

Keywords:

Corresponding Author: ÖZGE ÖNCÜ



DENİZ KABUĞUNUN FİSİLDADIĞI ANADOLU MASALLARI

NİLGÜN AZEKEN, Türkiye, Antalya - KAZIM ÇETİN, Türkiye, Konya

Deniz Kabuğunun Fısıldadığı Anadolu Masalları projesi , 9-15 yaş aralığındaki öğrencileri kapsayan uluslararası bir projedir. Proje kapsamında öğrencilerin, tıpkı bir deniz kabuğu gibi değerler eğitimi ışığında Anadolu masallarını geçmişten geleceğe taşınmasına aracı olurken Anadolu masallarının tanıtılması, canlandırılması ve aktarılmasında aktif rol oynaması ve Anadolu masalları ile kültürel kodlarımız aktarılırken, dünya masalları ile kültürler arası etkileşimin sağlanması hedeflenmektedir. Projede , üzerinde çalışılacak Anadolu ve dünya masallarının belirlenmesi için literatür taraması yapılmıştır. Her ay için belirlenen üç Anadolu masalı –4 ayda toplam 12 masal- Milli Eğitim Bakanlığının belirlediği değerler eğitimi planına paralel olarak masal anlatma teknikleriyle dramatize edilerek okul içinde ve dışında masal severlerle buluşturulmuş , masal karakterleri analiz edilerek “masalvizyon” adını verdiğimiz sahne çalışmalarında sahnelenmiş ve ortak ürün olarak masal kitabı oluşturulmuş. Projemizin ihtiyaçları öğretmen ve öğrenci ön anketleri ile belirlenmiştir. Ön anket sonuçlarında öğrencilerin yaklaşık %68’ i, öğretmenlerin ise %53’ü belirlenen Anadolu masallarını bilmediği ifade etmiştir. Proje bitiminde öğrenci ve öğretmenlere son anket uygulaması yapılmış ve ön anket ile son anket sonuçlarının analizi yapılarak oranların öğrencilerde%29’a düştüğü ,öğretmenlerde ise %100 başarı sağlandı görülmüştür.

Keywords: Anadolu Masalları,masallar,değerler eğitimi,dünya masalları,kültürel miras

Corresponding Author: NILGÜN AZEKEN

BESMART@STAYS SAFE

ERHAN HALHALLI, Türkiye, Konya - EVGENİA KARAOKI, Greece, Drama
NERMİN ÇAPIK, Türkiye, Konya - HÜSEYİN TAŞPINAR, Türkiye, Konya
YUSUF ÇETİNKAYA, Türkiye, Konya

This project was implemented with the aim of solving the problem of students not being safe enough in the internet environment in education, which is felt in the teaching process. Within the framework of this general problem, it has been tried to create solutions for the problems of students being exposed to harmful environments of the internet, logging in to sites they do not know, and sharing their personal data easily with people they do not know. In this context, it has been tried to ensure that the students stay safe on the internet with the project. The concept of eSafety in Students is considered important in terms of achieving the aim targeted in the project. With the project, the acquisitions of Turkish, Visual Arts, English and Science courses were taught. The project is in three different primary and secondary schools in two different countries. It was applied with 110 students. In the implementation of the project, eSafety book creation, brainstorming, logo poster works, color board and safe internet day activities and practices were carried out. The method of comparing the results of the first and last survey was used to determine the level of achievement of the goals set in the project. Evaluation videos were also requested from teachers and students. At the end of the project, the level of achievement of the students in the curriculum was measured by comparing the results of the survey and it was determined that it was around 95 percent. It is also understood from the end-of-project evaluation questionnaire and the opinion diagram that the students gained awareness in order to be safe on the internet. During the project process, students kept in touch with students from other schools and developed their collaborative learning skills. Students conducted research on the subject and practiced it by creating an improvised rule book. Students engaged in cultural interaction not only at national but also international level and produced collaborative products. During the project, students used Story Jumper, Scratchwork, Mindmeister, Google.form, Canva and Wordart web2.0 tools. In the project, products such as joint eBook, brainstorming diagram, joint poster were obtained from the work done by the students in groups. It is understood from the improvised products produced by the students that the students' creative thinking skills have improved. The project has reached wider audiences by being published on international and national school websites, social media and the eTwinning live portal. At the end of the project, it was revealed based on the data in the analysis of the initial and final questionnaires that the knowledge and skills of the teachers involved in the project about collaborative learning, group leadership and peer learning improved. Based on the implementation process of the project and the results, it can be suggested that the themes should be applied in longer periods, so that longer-term activities for the specified variables will be processed and the relationships between the concepts that make up the higher-order thinking skills will be more effectively understood.

Keywords: eSafety, Internet, Communication

Corresponding Author: NERMIN ÇAPIK

HAYAT SELAMLA BAŞLAR(LİFE BEGİNS WITH GREETİNGS)

ÖZNUR ÇELİK, Türkiye, İzmir - MUAMMER AKDAS, Türkiye, Konya
VİLDAN ÖZGEN, Türkiye, Aydın - ŞULE OLGUN, Türkiye, Konya
FATMANUR ÇAĞLAR, Türkiye, İstanbul - MURAT ERMİŞ, Türkiye, İstanbul
NEVAL ALKAN, Türkiye, Antalya - NURAN DÖNMEZ, Türkiye, İstanbul
SÜREYYA YAŞAR, Türkiye, Ankara - SULHİYYA BAYRAMOVA, Azerbaycan, Azerbaycan
DANİJELA KUZET, Sırbistan, Sırbistan - FARİDA SEİCAHMED, Romanya, Dorabantu
PALERU RODİCA, Romanya, Dorabantu - TOYGUN FAHRİYE MENDERES, Türkiye, Konya

sdelam Öznur Çelik alıcı oznurcelik942 0 dakika önceAyrıntılar ‘Hayat selamla başlar’ projemiz 9 Türk ortak,Sırbistan(2),Arnavutluk(5),Romanya(5),İtalya(3),Gürcistan(4),Tunus(1),Polonya(3)Azerbaycan(6),Hırvatistan(2)Portekiz(1), Bulgaristan(1) olmak üzere 33 yabancı ortaktan oluşmaktadır. Her toplumda önemli yeri olan Selamlaşma konusunda duyarlılığı artırmayı hedeflemektedir. Selamlaşmanın hayatımızdaki önemi açıktır. Her şey selam ile başlar.Selamlaşma iletişimin temelidir. Kurulacak arkadaşlıkların, dostlukların bir başlangıcıdır. Ayrıca sevgi bağlarını oluşturacak etkenlerin en başında gelmektedir.Biz projemizle,selamlaşmanın önemine,gereğine vurgu yaparak,hayatta herşeyin selamla başladığı duyarlılığını öğrencilerimize,çevremizdekilere kazandırmaya çalıştık. Öğrencilerimiz konu ile ilgili sloganlar oluşturdular,,özlü sözler hazırladılar,selamlaşmanın niçin hayatımızda önemli olduğuyula ilgili etkinlikler yaptılar,hikayeler,şüirler yazdılar ,web araçları kullandılar ve insani ilişkilerin kurulmasında,iletişimin kurulmasında,dostlukların başlangıcında önemli yeri olan selamlaşma davranışının/değerinin önemini kavrayarak birbirleriyle ve bu projemizle arkadaşlarıyla,diğer insanlarla ilişkilerinde duyarlılık kazandılar.

Keywords: İlkokul,Değerler,Selamlaşma

Corresponding Author: ÖZNUR ÇELİK

YOLUM MATEMATİK KÖYÜNE DÜŞTÜ

ÖZGE ÖNCÜ, Türkiye, Antalya

PROJE AMACI: Bu projenin amacı; öğrencilerin soyut bir ders olan matematik dersindeki akademik başarısının, materyaller kullanarak ne ölçüde arttırılabileceğini araştırmaktır. ?Gerek sınıf içi gerek sınıf dışı ortamlarda öğrencilerin matematik ile ilgili hazırlayacakları materyallerin sergilenmesi öğrencilerde akademik başarıyı arttıracaktır? hipotezinden yola çıkılarak bu proje geliştirilmiştir. **PROJE YÖNTEMİ:** Okulumuz 5, 6, 7 ve 8. sınıf düzeyinin her birinden rastgele seçilecek birer şubeden 30?ar öğrenciye kendi seviyelerine uygun matematik kazanımlarını içeren kazanım değerlendirme ölçeği uygulanacaktır. Bu sayede öğrencilerin hangi kazanımları kavrama konusunda eksik oldukları belirlenecek ve sınıf bazında başarı durumları tespit edilerek başarı grafikleri oluşturulacaktır. Ardından bu öğrenciler, değerlendirme ölçeği sonucunda belirlenen eksik oldukları konularla ilgili materyaller hazırlayacaklardır. Bu kapsamda sınıflara matematik saatleri asılacak, okulumuz koridorlarına ve merdivenlerin basamaklarına matematik formüllerinin yer aldığı posterler yapıştırılacaktır. Matematik derslerinde kazanımlara uygun, farklı zorluk derecesinde sorular içeren çarkifelek materyali (ÇARKİMAT-BİLÇEVİR) hazırlanarak derslerde uygulanacaktır. Bu sayede öğrenciler matematik konuları ile ilgili eğlenceli ve öğretici etkinliklerle aktif bir şekilde rol alacaklardır. Sonrasında öğrencilere aynı değerlendirme ölçeği tekrar uygulanacak ve sınıf bazında başarı ortalamaları tekrar hesaplanarak grafikleri oluşturulacaktır. Öncesi ve sonrasında yapılan sınavlar karşılaştırılarak analizler yapılacaktır. Fuar esnasında ise matematik materyallerinin öğrencilerin başarıları üzerindeki etkisi grafiklerle sunulacak ve bu materyaller sergilenecektir. **BEKLENEN SONUC:** Öğrencilerin matematik dersinde öğrenmekte zorluk çektikleri konularla ilgili kendi hazırlayacakları çeşitli materyaller sayesinde, akademik başarılarını arttırması beklenmektedir. Aynı zamanda yaparak ve yaşayarak öğrenecekleri konuların çarkifelek gibi materyallerle işlenmesi matematik dersine karşı olumlu tutum geliştirmelerini ve öğrenecekleri bilgilerin daha kalıcı olmasını sağlayacaktır. Öğrenciler matematiksel kural ve formülleri ezberlemek yerine matematiksel düşünme becerilerini geliştireceklerdir.

Keywords: ARAŞTIRMA,STEAM,MATERYAL TASARIM,MOTİVASYON,TUBİTAK 4006

Corresponding Author: ÖZGE ÖNCÜ

İYİLİK ÇİÇEKLERİMİZ HER YERDE AÇIYOR

MUAMMER AKDAŞ, Türkiye, Konya - ÖZNUR ÇELİK, Türkiye, İzmir
FATMANUR ÇAĞLAR, Türkiye, İstanbul - NURTEN CAN, Türkiye, Antalya
TOYGUN FAHRİYE MENDERES, Türkiye, Konya - NURAN DÖNMEZ, Türkiye, İstanbul
RUKİYE ATMACA, Türkiye, Balıkesir - DANİJELA KUZET, Sırbistan, Sırbistan
AYŞEGÜL ŞAN, Türkiye, Konya - SULHIYYA HÜSEYNİVA, Azerbaycan, Bakü
LANZETTA FİLOMENA, İtalya, Marconi - MURAT ERMİŞ, Türkiye, İstanbul
ELZBİETA WROBLEWSKA, Polonya, Polonya - KHATUNA KHACHAPURİDZE, Gürcistan, Khashuri
SEVİNÇ HARDAL, Türkiye, İzmir

İyilik çiçeklerimiz her yerde açıyor' projemiz 10 Türk ortak, Sırbistan(2), Arnavutluk(4), Romanya(5), İtalya(2), Gürcistan(2), Tunus(1), Polonya(1) Azerbaycan(8), olmak üzere 25 yabancı ortaktan oluşmaktadır. Projemizle, iyilik, merhamet, sevgi ve yardımlaşma duygularını canlı tutmaları sağlandı, bu duyguların canlı tutulması teşvik edilmesiyle bu güzel duyguların gelecekte de hayatlarına yön vermesi sağlandı. Hayatta farklı sorunlarla mücadele etmek zorunda olan bireylerin farkına varmalarını sağlamak; Sosyal sorumluluk duygusunu yaşayarak öğrenmek; Yardımlaşma Paylaşma iyilik gibi değerlerimizin kazandırılmasını sağlamak; Birlikte hareket ederek daha büyük işler yapılacağı bilincini kazandırmak amacıyla uyguladığımız projemizle öğrencilerimizde gerekli farkındalıkları oluşturduk. Öğrencilerimin tamamı isteyerek, severek tüm çalışmalara bizzat katıldılar. insani ilişkilerinde önemli yere sahip,, hepimizin yapmaya ya da yapılmaya ihtiyaç duyduğu, etkisi bir o kadar büyük 'İyilik' konusunda farkındalık oluşturduk. Öğrencileri güzel davranışlara sevk edip bu davranışların hayatlarında yer edinmesini sağladık.

Keywords: İlkokul, Değerlerimiz, İyilik

Corresponding Author: ÖZNUR ÇELİK

ROLE MODEL STUDENTS (ROL MODEL ÖĞRENCİLER)

FERUZE EROL CANTÜRK, Türkiye, Konya - EMİNE YILDIZ DİCLE, Türkiye, Diyarbakır

Birleşmiş Milletler raporuna göre sürdürülebilirlik, “İnsanlık, doğanın gelecek nesillerin ihtiyaçlarına cevap verme yeteneğinden ödün vermeden günlük ihtiyaçlarını karşılayarak kalkınmayı sürdürülebilir kılma yeteneğine sahiptir” olarak ifade edilmektedir. “Sürdürülebilirlik” denilince akla çevresel anlam gelse de bu kavram aslında ekolojik, sosyal koşulları ve ekonomik bileşenleri içeren bütünsel bir bakış açısını ifade etmektedir. Sürdürülebilirliğin sağlanabilmesi için bu üç kavramın dengeli bir şekilde yönetilmesi gerekmektedir. Öğrencilerimiz, rol model öğrenciler olarak dünyamızı ve doğal kaynaklarımızı koruma, çevre sorunları ve ekonomik sürdürülebilirlik konularında farkındalık yaratma konularında girişimci olarak yaşatlarına örnek olmuşlardır. Z kuşağı farklı etkinliklerle geleceğimiz için bir araya gelmiş ve Dünyamızı kurtarmak için ellerinden gelenin en iyisini yapmışlardır. Kuruculuğunu Feruze EROL CANTÜRK ve Emine YILDIZ DİCLE'nin yaptığı Role Model Students (Rol Model Öğrenciler) isimli projenin Türkiye,Ukrayna,Polonya, İspanya, Litvanya, Danimarka ve Hırvatistan'dan toplam 8 farklı ülkeden 16 ortağı vardır. Projemizin amaçları:, Öğrencilerimizin dünyamızı ve doğal kaynaklarımızı koruma konusunda yaşatlarına model olmalarını sağlamak,, İklim değişikliği, su kaynaklarının azalması gibi çevresel konularda farkındalık yaratmak,,Yenilenebilir enerji kaynaklarının kullanımı, karbon ayak izleri konusunda daha bilinçli olmak,,Gereksiz ihtiyaçları azaltarak ekonomik sürdürülebilirliği sağlamak,, Sosyal ilişkileri güçlendirerek sosyal sürdürülebilirliği güçlendirmek, hoşgörülü olmak ve akran zorbalığını önlemek,, farklı Web2.0 araçlarını kullanmak, sürdürülebilir tasarımlar yaratmak,girişimcilik becerilerini arttırmaktır. Çalışma sürecinde öğrenciler sürdürülebilirlik konusunu çevresel,ekonomik ve sosyal olmak üzere 3 başlık altında ele almıştır. Çevresel sürdürülebilirlik alanında birbirleri ile okulda aldıkları önlemleri bir dijital kitapta toplamış,tükettikleri sebze ve meyvelerin çekirdeklerini tohum kutusunda biriktirdikten sonra toprağa dikip yeniden çevreye kazandırmış,atıksız yemek tarifleri hazırlayarak bunları bir elektronik kitap içinde toplamıştır.Ayrıca çevresel sürdürülebilirliği kapsayan İngilizce kelimeleri işbirliği ile bir sözlük haline getirip kelimeleri içeren bir meydan okuma yarışması yapmışlardır. Ekonomik sürdürülebilirlik alanında öğrenciler okullarda uyguladıkları ekonomik önlemlerden birbirlerine tavsiyelerde bulunup bu tavsiyeleri uygulamaya başlamış, nasıl daha ekonomik olunur konusunda işbirlikçi bir kontrol listesi oluşturmuş ve bu listeler ile birbirlerine meydan okumuşlardır.Ayrıca ekonomik sürdürülebilirlik alanında kendi ürettikleri dijital oyunlar ile yine birbirlerine meydan okumuşlardır. Sosyal sürdürülebilirlik alanında ise öğrenciler dünya barışı, akran zorbalığı ve doğa için kuş belgeselleri hazırlayarak bir film stüdyosu kurmuş ve sosyal alanlarda sürdürülebilirliğe katkı sağlamışlardır. Proje sürecinde öğrenciler girişimcilik,sürdürülebilirlik alanlarında uzmanlardan eğitim almış ve çevre gezileri düzenlemiş,ürettikleri sürdürülebilir tasarımlarda sergiler hazırlamış bunları hem okullarda hem de sanal sergide sunmuşlardır. Projenin sonunda;, Öğrenciler, girişimcilik becerilerini kullanarak dünyamızı ve doğal kaynaklarımızı koruma konusunda yaşatlarına model olmuş,,İklim değişikliği, su kaynaklarının azalması gibi çevresel konularda farkındalık yaratmış,,Yenilenebilir enerji kaynaklarının kullanımı, karbon ayak izleri konusunda daha bilinçli hale gelmiş,,Gereksiz ihtiyaçlarını azaltarak ekonomik sürdürülebilirliği sağlamış,, Sosyal ilişkilerini güçlendirerek, hoşgörülü davranarak ve akran zorbalığını önleyerek sosyal sürdürülebilirliklerini güçlendirmiş,, Farklı Web2.0 araçlarını kullanmış ve sürdürülebilir tasarımlar oluşturmuşlardır.

Keywords: rol,model,öğrenciler,sürdürülebilirlik,girişimcilik,ekonomik,sosyal,çevresel

Corresponding Author: FERUZE EROL CANTÜRK

ARE YOU SAFE ENOUGH?

NERMİN ÇAPIK, Türkiye, Konya - OLARU LACRAMÍOARA, Romania, Romania
UĞUR KARAGÜLLE, Turkey, Konya - DENİZ KARAGÜLLE, Türkiye, Konya
DENİZ EKİN, Türkiye, Marmaris - VAFA HAMİDOVA, Azerbaijan, Azerbaijan

The project is an international project implemented with students between the ages of 10-15 in cooperation with Azerbaijan, Croatia, Romania and Turkey. The aim of the project is to investigate whether students are safe in the virtual world, to reveal the data and to present the measures taken in a fun and educational environment with activities. In the project, a cross-curricular approach was followed with courses in visual arts, science, mathematics and English. The students exhibited the project posters they had created, and the students from all countries wrote a common acrostic poem together. The group work interaction was high. The students were asked to brainstorm about possible hazards beforehand, and everything obtained was added to a booklet along with the importance. Questionnaires, analysis studies and discussion techniques were used to recognize the danger that serves the purpose of the project and to make the students aware of the precautions themselves. In the evaluation process of the project, verbal and written evaluations were taken from students and teachers, the results of the survey were analyzed and the results were evaluated. The ideas of the students were very important in the project. The forum was used to keep all country partners engaged. Students actively participated throughout the project. In our project, interactive web2.0 tools such as Story jumper, Blogger, Wordart, Survey monkey, Canva, Kahoot, Zoom, Postermyswall, Coogle, Linoit were used by students. Safe internet day was celebrated with enthusiasm. In the project, students' creative thinking skills, technological skills and digital competencies have improved and an intercultural interaction has been achieved. Students who developed 21st century skills became familiar with the education system of partner countries. In addition to the eTwinning portal, school websites, social media, blog and Eba portal were used to spread the project to a wider area. Looking at the proficiency level of the project, it was seen that the project reached its goal, and both teachers and students benefited from the project and were positively affected by each other. The analyzes made show this clearly. With the project introduction videos and seminars, the project has inspired others and its format has been inspired. The project is recommended for students who want to be protected from the harms of the internet.

Keywords: Internet, safety, online, communication

Corresponding Author: NERMIN ÇAPIK

TEŞEKKÜR EDİYORUZ,BİRBİRİMİZİ SEVİYORUZ

MURAT ERMİŞ, Türkiye, İstanbul - ÖZNUR ÇELİK, Türkiye, İzmir
BURCU KUT, Türkiye, Eskişehir - NEVAL ALKAN, Türkiye, Antalya
HÜRRİYET ERMİŞ, Türkiye, İstanbul - GAMZE AKKUŞ, Türkiye, Konya
HATİCE SAYIN, Türkiye, İstanbul - KHATUNA KHAHSPURİDZE, Gürcistan, Khashuri
FARİDA SEİCHAHMED, Romanya, Dorabantu - DANİJELA KUZET, Sırbistan, Sırbistan
MUAMMER AKDAŞ, Türkiye, İstanbul

Projemizde 8 ülke yer almaktadır. Teşekkür ediyoruz,birbirimizi seviyoruz' projemiz 10 Türk ortak,İtalya(2),Sırbistan(2),Arnavutluk(4),Romanya(5),İtalya(2),Gürcistan(2),Azerbaycan(8), olmak üzere 25 yabancı ortaktan oluşmaktadır Teşekkür etme davranışıyla ilgili farkındalık kazandırmak, Teşekkür etme becerilerini geliştirmek, Aralarındaki iletişimi güçlendirmek, Teşekkür etme nezaket sözcüğünün hayatındaki önemini kavrama, Teşekkür etme davranışını kazandırma, nezaketi davranış haline getirme, Birbirlerine duyarlılıklarını artırmak, Kuracakları insani ilişkilerde sağlıklı iletişim becerisi kazandırmak,projemizin amaçları arasındadır. Yaşamımıza güzellik katan, hayatımızı kolaylaştıran ve bir sorumluluk olan teşekkür etme davranışının sosyal ilişkilerimizdeki önemi açıktır. Görgü kurallarının en başında gelen, kendisi küçük ama etkisi bir o kadar büyük olan teşekkür kelimesinin insani ilişkileri güçlendirmedeki rolü büyüktür.İnsani ilişkilerde önemli yere sahip,hepimizin duymak istediği, yapmaya ya da yapılmaya ihtiyaç duyduğu,etkisi bir o kadar büyük 'Teşekkür etme' konusunda farkındalık oluşturduk.

Keywords: İlkokul,Değerler,Teşekkür

Corresponding Author: ÖZNUR ÇELİK

DENİZ KABUĞUNUN FİSİLDADIĞI ANADOLU MASALLARI

NİLGÜN AZEKEN, Türkiye, Antalya - KAZIM ÇETİN, Türkiye, Konya
ELİF ATASEVEN SERTKAYA, Türkiye, Eskişehir - RUKİYE DAĞ, Türkiye,
ESRA DİLBAZ, Türkiye, - GULNAR SAMADOVA, Azerbaycan,
NURHAN BOYACIOĞLU, Türkiye, - RECEP MAZAK, Türkiye,

Deniz Kabuğunun Fısıldadığı Anadolu Masalları projesi , 9-15 yaş aralığındaki öğrencileri kapsayan uluslararası bir projedir. Proje kapsamında öğrencilerin, tıpkı bir deniz kabuğu gibi değerler eğitimi ışığında Anadolu masallarını geçmişten geleceğe taşınmasına aracı olurken Anadolu masallarının tanıtılması, canlandırılması ve aktarılmasında aktif rol oynaması ve Anadolu masalları ile kültürel kodlarımız aktarılırken, dünya masalları ile kültürler arası etkileşimin sağlanması hedeflenmektedir. Projede , üzerinde çalışılacak Anadolu ve dünya masallarının belirlenmesi için literatür taraması yapılmıştır. Her ay için belirlenen üç Anadolu masalı –4 ayda toplam 12 masal- Milli Eğitim Bakanlığının belirlediği değerler eğitimi planına paralel olarak masal anlatma teknikleriyle dramatize edilerek okul içinde ve dışında masal severlerle buluşturulmuş , masal karakterleri analiz edilerek “masalvizyon” adını verdiğimiz sahne çalışmalarında sahnelenmiş ve ortak ürün olarak masal kitabı oluşturulmuş. Projemizin ihtiyaçları öğretmen ve öğrenci ön anketleri ile belirlenmiştir. Ön anket sonuçlarında öğrencilerin yaklaşık %68’ i, öğretmenlerin ise %53’ü belirlenen Anadolu masallarını bilmediği ifade etmiştir. Proje bitiminde öğrenci ve öğretmenlere son anket uygulaması yapılmış ve ön anket ile son anket sonuçlarının analizi yapılarak oranların öğrencilerde%29’a düştüğü ,öğretmenlerde ise %100 başarı sağlandı görülmüştür.

Keywords: Anadolu Masalları,masallar,kültürel miras,dünya masalları,değerler eğitimi

Corresponding Author: NILGÜN AZEKEN

ÜNLÜ Pİ SAYISI GÜNÜ

ÖZGE ÖNCÜ, Türkiye, Antalya

Proje hakkında; Pİ GÜNÜ Dünya çapında 14 Mart (3/14)gününde kutlanmaktadır. Pandemi nedeniyle okullardan uzakta olduğumuz şu günlerde öğrencilerimiz, meslektaşlarımız ve farklı ülkelerden öğretmenlerimizle online ortamda Pi Günü Kutlaması için farklı etkinlikler yaparak Matematiğin evrensel dilini öğrencilerimizle paylaşmak istiyoruz. Hedefler; matematiğin evrensel bir dile sahip olduğunu öğrencilerimize fark ettirmek, 6,7, 8. sınıf matematik kazanımları içerisinde geçen daire konusunda kullandığımız $A=\pi r^2$ dairenin alanı ve $\Ç=2\pi r$ çevre hesaplarında kullandığımız π (Pİ sayısı) hakkında daha somut öğrenmelerin gerçekleştirilmesini hedefliyoruz., Öğrencilerin dijital ve sosyal becerilerini akranları ile işbirliği içerisinde bilgi paylaşımı için kullanmalarını sağlamak., Matematiği karşı korkularının üstesinden gelebileceklerini fark ettirmek. Çalışma Süreci; OCAK,Tanışma toplantısı-fikir alışverişleri,PiGünü Logo tasarlama ve oylama,2021 Pi Günü Hatıra Takvimi, Proje afişi tasarlama ŞUBAT, Pi sayısının tarihçesi hakkında araştırma ve sunu hazırlama, Pi Günü için geri dönüşüm malzemeleri kullanılarak tişört veya bez çanta tasarlama, Pi günü hatıra çerçevesi tasarlama, Pi temalı Resfebe oluşturma MART, Okulda pi panosu hazırlama ve sunma, Pi Günü Tebrik Kartı hazırlayıp Ortak okullara gönderme., Farklı büyüklüklerde dairelerden pi hesaplamaları yaptırılarak sonuçların karşılaştırılması, Web2 Araçları ile mini bir resfebe değerlendirmesi yapma Projemizin sonunda; Öğrencilerimiz ile 2021 hatıra takvimi oluşturulacak. Öğrencilerden resfebe oluşturmaları ve bunları online (okul web Sitesinde) yayınlamaları sağlanacak. Yapılan araştırma sonuçlarından öğrenciler ile daire ve pi konusunda bir sunu hazırlamak. Bu çalışma planı ortakların fikirleri ile genişletilebilir veya küçük farklılıklar eklenebilecektir. Beklenen sonuçlar; öğrenciler, daire ve pi sayısı ile ilgili ön yargılarından kurtulacak, soyut olan bu konuyu somut hale getirerek öğrenmeleri kolaylaştırılacak. Projede yer alan öğrenciler ve okullar arası işbirliği ve iletişim artacak. Süreç içerisinde yaratıcılık, eleştirel düşünme ve yorumlama gibi beceriler elde edeceklerdir . Farklı Web2 araçlarını kullanmayı öğrenilecek.

Keywords: MATEMATİK,Pİ SAYISI,Pİ GÜNÜ,WEB 2 ARAÇLARI,YAPARAK YAŞAYARAK ÖĞRENME

Corresponding Author: ÖZGE ÖNCÜ

UZAT ELİNİ, ÇEMBERİN BİR PARÇASI OL!

MEHMET ALYANAK, Türkiye, Antalya - NİLGÜN AZEKEN, Türkiye, Antalya
GÜLPERİ ALYANAK, Türkiye, Antalya

Kurumumuzda 2015- 2019 dönemi için yapılan swot analizi sonucunda zayıf ve güçlü yönlerimiz aşağıdaki gibi saptanmıştır. Zayıf Yönlerimiz: velilerin %80'ini, zorunlu göçle gelen ailelerin oluşturması mahallenin konum itibarıyla ulaşımının zor olması parçalanmış aile sayısının fazla olması velilerin eğitim seviyesinin düşük olması ve öğrencilerin aile içi şiddete maruz kalması sosyal faaliyetlere katılımında öğrenci ve velilerin isteksiz olması öğrencilerin kendi geleceklerine yönelik planlarının olmaması göç bölgesi olması itibarıyla öğrenci ve veliler arasında kültürel çatışmalar yaşanması. Güçlü Yönlerimiz: genç, dinamik ve çalışkan bir kadromuzun olması personel-personel, personel-veli ve personel-öğrenci iletişiminin iyi olması personelimizin öğrencilerin eğitimi ve gelişimi için öz veri gösterecek hassasiyette olması personelin bireysel gelişim konusunda istekli ve yeniliklere açık olması okulun geniş ve sosyal etkinliklere uygun bir alanının olması. bu saptamalar çerçevesinde güçlü yönlerimizi kullanarak zayıf yönlerimizi güçlendirmek için en zayıf yönümüz olan göçmen, sığınmacı ve mülteci konusunu ele aldık. Proje konusunun isabetli olmasını araştırmak için kurumun 36 öğretmenin 35'ine ve iki yöneticisine bu konuyla ilgili bir ihtiyaç analizi anketi yapıldı. Anket sonuçları konunun doğru seçildiğini gösterince kurumumuzun Avrupa Birliği 2020 Stratejik Hedefleri çerçevesindeki yeni hedefleri aşağıdaki gibi belirlenmiştir; 1. Her birey gibi kendilerinin de toplumun bir parçası olduğunu hissettiren bir aidiyet çemberi oluşturup, sığınmacı, göçmen ve mülteci aile çocuklarının daha kaliteli bir eğitime erişimlerini sağlamak. 2. Göçmen ve sığınmacı ailelerin çocukları ile diğer öğrencilerimiz arasındaki sosyal uyumsuzluğu kültürler arası bir diyaloga çevirerek çift yönlü kültürlenmeyi sağlamak, 3. Devamsızlık sorununa bir çözüm getirerek erken okul terkiyi yüzde 10 seviyesinin altına düşürmek Yukarıdaki hedeflere ulaşmak için kurum proje grubu tarafından demokratik yöntemlerle proje katılımcıları belirlemiştir. Belirlenen katılımcılar, bu alandaki ihtiyaçlarımıza cevap verecek hedefleri gerçekleştirecek yetkinliklere sahip olmak için tek yurt dışı hareketli ile siyasi sığınmacı, göçmen ve mülteci ailelerin sorunları temalı kursa katılmışlardır. Bu kursun verimli olması açısından Proje hazırlama(kurs öncesi), eğitim(kurs aşaması) ve yaygınlaştırma(kurs sonrası) şeklinde üç aşamalı faaliyetler proje ekibi üyeleri arasında iş bölümü yapılarak gerçekleştirilmeye başlandı. Kurs kapsamında Avrupa ülkelerinde kullanılan yöntem-tekni ve araçlar, uygulanmak üzere kurumumuza getirilmiş ve sığınmacı, göçmen ile mülteci çocuklara bir aidiyet çemberi oluşturulmuştur. Risk grubunda bulunan bu çocukların kendi kültürleri içerisinde kalarak toplumumuza entegrasyonları sağlanıp sosyal bir uyum ortamı oluşturulmuştur. Yurt dışından getirilen bu uygulamalar kurumumuzun stratejik planına da eklenerek daha uzun vadede projenin etkisinin sürdürülmesi planlanmıştır. Bu sonuçlara bağlı olarak okuldan erken ayrılmaların önüne geçme hedefine ulaşılmıştır. Bu sonuçların yaratacağı etki gerek kurumumuz gerekse yaygınlaştırma yaptığımız kurumlardan aynı teknikleri uygulayan kurum/kuruluşlar açısından uzun vadede risk grubundaki sığınmacı, göçmen ve mülteci çocuklara ait risklerin azaltılması hedeflenmiştir. Eğitim sisteminde dezavantajlı olan bu çocuklar, diğer çocuklara sosyal olarak uyum sağlayıp avantajlı bir duruma geçmiş, Sosyal uyum sağlamışlardır. Eğitimlerine kaldıkları yerden devam etme imkanı bulan öğrenciler kendilerini ifade edebildikleri ve topluma ait hissettikleri için ülkede yaşanan sorunların azalacağı sonucu da doğmuştur. Ayrıca bu projenin, sığınmacı, göçmen ve mültecilerle ilgili problemlere daha kesin çözüm getirecek yeni projelerin önünü de açacağı tahmin edilmektedir.

Keywords: göçmen,mülteci,erken okul terki,yeni yöntem teknik,kültürel kaynaşma

Corresponding Author: MEHMET ALYANAK

DENİZ KABUĞUNUN FİSİLDADIĞI ANADOLU MASALLARI

NİLGÜN AZEKEN, Türkiye, Antalya - KAZIM ÇETİN, Türkiye, Konya
GULNAR SAMADOVA, Azerbaycan - ESRA DİLBAZ, Türkiye,
ELİF ATASEVEN, Türkiye, Eskişehir - RUKİYE DAĞ, Türkiye,
NİDA HÜSNİYE İŞBARALI, Türkiye, - NURHAN BOYACIOĞLU, Türkiye,
RECEP MAZAK, Türkiye, - ÇİĞDEM YETER, Türkiye,

Deniz Kabuğunun Fısıldadığı Anadolu Masalları projesi , 9-15 yaş aralığındaki öğrencileri kapsayan uluslararası bir projedir. Proje kapsamında öğrencilerin, tıpkı bir deniz kabuğu gibi değerler eğitimi ışığında Anadolu masallarını geçmişten geleceğe taşınmasına aracı olurken Anadolu masallarının tanıtılması, canlandırılması ve aktarılmasında aktif rol oynaması ve Anadolu masalları ile kültürel kodlarımız aktarılırken, dünya masalları ile kültürler arası etkileşimin sağlanması hedeflenmektedir. Projede , üzerinde çalışılacak Anadolu ve dünya masallarının belirlenmesi için literatür taraması yapılmıştır. Her ay için belirlenen üç Anadolu masalı –4 ayda toplam 12 masal- Milli Eğitim Bakanlığının belirlediği değerler eğitimi planına paralel olarak masal anlatma teknikleriyle dramatize edilerek okul içinde ve dışında masal severlerle buluşturulmuş , masal karakterleri analiz edilerek “masalvizyon” adını verdiğimiz sahne çalışmalarında sahnelenmiş ve ortak ürün olarak masal kitabı oluşturulmuş. Projemizin ihtiyaçları öğretmen ve öğrenci ön anketleri ile belirlenmiştir. Ön anket sonuçlarında öğrencilerin yaklaşık %68’ i, öğretmenlerin ise %53’ü belirlenen Anadolu masallarını bilmediği ifade etmiştir. Proje bitiminde öğrenci ve öğretmenlere son anket uygulaması yapılmış ve ön anket ile son anket sonuçlarının analizi yapılarak oranların öğrencilerde%29’a düştüğü ,öğretmenlerde ise %100 başarı sağlandı görülmüştür.

Keywords: Anadolu masalları,masallar,kültürel miras,değerler eğitimi,dünya masalları

Corresponding Author: NILGÜN AZEKEN

ÜNLÜ Pİ SAYISI GÜNÜ (14 MART = 3,14)

ÖZGE ÖNCÜ, Türkiye, Antalya

Proje hakkında; Pİ GÜNÜ Dünya çapında 14 Mart (3/14) gününde kutlanmaktadır. Pandemi nedeniyle okullardan uzakta olduğumuz günlerde öğrencilerimiz, meslektaşlarımız ve farklı ülkelerden öğretmenlerimizle online ortamda Pi Günü Kutlaması için farklı etkinlikler yaparak Matematiğin evrensel dilini öğrencilerimizle paylaşmak öncelikli amacımızdır. Uygulanan ve gerçekleştirilen hedefler; matematiğin evrensel bir dile sahip olduğunu öğrencilerimize fark ettirmek, 6,7, 8. sınıf matematik kazanımları içerisinde geçen daire konusunda kullandığımız $A=\pi r^2$ dairenin alanı ve $\Ç=2\pi r$ çevre hesaplarında kullandığımız π (Pİ sayısı) hakkında daha somut öğrenmelerin gerçekleştirilmesi., Öğrencilerin dijital ve sosyal becerilerini akranları ile işbirliği içerisinde bilgi paylaşımı için kullanmalarını sağlamak., Matematiği karşı korkularının üstesinden gelebileceklerini fark ettirmek. Tamamlanan çalışma süreci; 2021 OCAK,Tanışma toplantısı- fikir alışverişleri,Pi Günü Logo tasarlama ve oylama,2021 Pi Günü Hatıra Takvimi, Proje afişi tasarlama. 2021 ŞUBAT, Pi sayısının tarihçesi hakkında araştırma ve sunu hazırlama, Pi Günü için geri dönüşüm malzemeleri kullanılarak tişört veya bez çanta tasarlama, Pi günü hatıra çerçevesi tasarlama, Pi temalı Resfebe oluşturma. 2021 MART, Okulda pi panosu hazırlama ve sunma, Pi Günü Tebrik Kartı hazırlayıp Ortak okullara gönderme., Farklı büyüklüklerde dairelerden pi hesaplamaları yaptırılarak sonuçların karşılaştırılması, Web2 Araçları ile mini bir resfebe değerlendirmesi yapma. Projemizin sonunda; Öğrencilerimiz ile 2021 hatıra takvimi oluşturulmuştur. Öğrencilerden resfebe oluşturmaları ve bunları online (okul web Sitesinde) yayınlamaları sağlanmıştır. Yapılan araştırma sonuçlarından öğrenciler ile daire ve pi konusunda bir sunu hazırlamıştır. Bu çalışma planı ortakların fikirleri ile genişletilmiş ve küçük farklılıklar eklenmiştir. Sonuçlar; öğrenciler, daire ve pi sayısı ile ilgili ön yargılarından kurtulmuş, soyut olan bu konuyu somut hale getirerek öğrenmeleri kolaylaştırılmıştır. Projede yer alan öğrenciler ve okullar arası işbirliği ve iletişim artmıştır. Süreç içerisinde yaratıcılık, eleştirel düşünme ve yorumlama gibi beceriler elde edilmiştir . Farklı Web2 araçlarını kullanmayı öğrenmişlerdir. Avrupa kültürü ve çalışma vizyonu kazanmışlardır. Ölçme ve Değerlendirme; Ön Test, öğrenciler daha önce pi sayısını ve kutlamaları duymuş sembolünü görmüştür ancak pi sayısı ile ilgili irrasyonel sayı olması, nasıl bulunduğu, çap sayısı, çap çevre ilişkisi, web 2 araçlar, e-Twinning projeleri gibi detayları bilmedikleri ön test ile fark edilmiş ve bu alanda çalışmalar yapılmıştır. Öğretmenler e-Twinning projeleri ve web 2 araçları hakkında bilgi sahibidir. Teknoloji içerikli projeler ve pi sayısı ile ilgili çalışmalar yapmışlardır. Veliler çocuklarının teknolojiyi etkin kullandıklarını, internet içerikli projelerde yer aldıklarını ancak e-Twinning projelerinde yer almadıklarını söylemişlerdir. Son Test, Öğrenciler daha önce pi sayısını ve kutlamaları duymuş sembolünü görmüştür ancak pi sayısı ile ilgili irrasyonel sayı olması, nasıl bulunduğu, çap sayısı, çap çevre ilişkisi, web 2 araçlar, e-Twinning projeleri gibi detayları bilmedikleri ön test ile fark edilmiştir ve son test sonuçlarına göre bu eksiklikleri giderilmiştir ayrıca bu alanda çalışmalar yapılmıştır. Öğretmenler e-Twinning projeleri ve web 2 araçları hakkında bilgi sahibidir. Teknoloji içerikli projeler ve pi sayısı ile ilgili çalışmalar yapmışlardır. Ve son test sonuçlarına göre bu alandaki yetkinliklerini daha da artırmışlardır. Veliler ön testte çocuklarının teknolojiyi etkin kullandıklarını, internet içerikli projelerde yer aldıklarını ancak e-Twinning projelerinde yer almadıklarını söylemişlerdir. Son testte ise çocuklarının bu alanda yetkinliğe sahip olduklarını uygulamalarla ve projelerle daha iyi anladıklarını göstermişlerdir.

Keywords: MATEMATİK,Pİ SAYISI GÜNÜ,MATERYAL TASARIMI,WEB 2 ARAÇLARI,YAPARAK YAŞAYARAK ÖĞRENME

Corresponding Author: ÖZGE ÖNCÜ

İKLİM DİRENCİNİN ÖNCÜLERİ

BİRSEN TAŞKIRAN, Türkiye, Antalya - ÖZGE ÖNCÜ, Türkiye, Antalya
NİLGÜN AZEKEN, Türkiye, Antalya - MÜJDE YALÇIN, Türkiye, Antalya

Avrupa'nın ve Dünya'nın sürdürülebilir geleceği için değişim, temiz enerji ve iklim değişikliği ile mücadele gibi ileriye dönük alanlarda beceriler ve yeterlilikler geliştirmek Erasmus Projeleri'nin temel önceliklerinden biridir. Bu kapsamda; Muratpaşa Bilim ve Sanat Merkezi olarak, iklim değişikliğini önlemeye yönelik farkındalık oluşturmak ve iklim değişikliği etkilerine karşı kurumumuzu dirençli hale getirmek amacıyla bir proje hazırlamaya karar verdik. Kurumumuzda iklim değişikliği hakkında yaptığımız anket çalışmalarında öğrencilerimizin iklim değişikliği konusunda yanlış ya da eksik bilgiye sahip oldukları, bununla birlikte yaşanan bu küresel soruna duysuz kalmadıkları ve bu konuda endişelendikleri sonucuna ulaştık. Bu nedenle tüm ekosistemi tehdit eden böylesine büyük bir sorun hakkında öğrencilerimizde var olan kavram yanlışlarını gidermek, onları bu konuda bilinçlendirerek kendi gelecekleri için harekete geçirmek ve bu soruna sürdürülebilir çözüm önerileri bulmak adına Erasmus+ proje başvurusunu gerçekleştirdik. Projemiz 2022 yılında Antalya İl Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından akredite kurum olarak kabul gördü. Yürütme süresi 12 ay olan projemizde; eğitim, işbaşı gözlem ve uzman daveti olmak üzere üç farklı hareketlilik gerçekleştirilecektir. Projede hareketliliklere belirli kriterlere göre seçilen beş personel katılacaktır. Planladığımız ilk hareketlilik "Climate Change: Be a Changemaker!" isimli 6 gün sürecek olan eğitime aralık ayında Floransa'da 3 öğretmenimiz katılacaktır. İkinci hareketliliğimiz, İtalya'daki Istituto Comprensivo "Orsino Orsini" okulunda şubat ayında 5 günlük işbaşı gözlem yapmaktır. Hareketliliğe kurumumuzdan iki öğretmen katılacaktır. Üçüncü hareketliliğimizde Slovenya'dan Prof. Dr. Mojca Juriševič' uzman olarak kurumumuza davet edilecektir. Mart ayında gerçekleşecek olan 3 günlük eğitime kurumumuzdaki tüm öğretmenler katılacaktır. Eğitim günlük altı ders olacak şekilde planlanmaktadır. Planlanan proje faaliyetleri sonunda kurumumuzu iklim değişikliğinin olası etkilerine karşı dirençli hale getireceğiz. Öğrencilerimizin yarısından fazlasında (%56) var olan kavram yanlışlarını gidererek, onların iklim değişikliği konusunda gerçekçi bilimsel bilgiye ulaşmalarını sağlayacağız. Öğretmenlerimiz iklim direnci oluşturma sürecine daha iyi rehberlik edebilecek bilgi, beceri ve donanıma sahip olmalarını sağlayacağız. Okulumuzda kurulacak olan iklim direnci ekiplerinin gerçekleştireceği; İklim festivali, kısa film, biyobenzetim, seminerler, atölyeler, permakültatif tarım, yağmur suyu hasadı, temiz enerji kaynakları, iklim sözlüğü gibi somut ürünler ile iklim değişikliği konusunda uygulanabilir ve sürdürülebilir çözüm önerileri sunacağız. Öğrencilerimizin kurumumuzda, kendi okullarında, çevrelerinde ve evlerinde enerji tasarrufu yapmalarını sağlayarak karbon ayak izlerini azaltmayı planlamaktayız.

Keywords:

Corresponding Author: BİRSEN TAŞKIRAN

DENİZ KABUĞUNUN FISILDADIĞI ANADOLU MASALLARI

NİLGÜN AZEKEN, Türkiye, Antalya - KAZIM ÇETİN, Türkiye, Konya
GULNAR SAMADOVA, Azerbaycan, - ESRA DİLBAZ, Türkiye,
ESRA DİLBAZ, Türkiye, - ESRA DİLBAZ, Türkiye,
ELİF ATASEVEN SERTKYA, Türkiye, - RUKİYE DAĞ, Türkiye,
NİDA HÜSNIYE İŞBARALI, Türkiye, - NURHAN BOYACIOĞLU, Türkiye,
RECEP MAZAK, Türkiye, - ÇİĞDEM YETER, Türkiye,

Deniz Kabuğunun Fısıldadığı Anadolu Masalları projesi , 9-15 yaş aralığındaki öğrencileri kapsayan uluslararası bir projedir. Proje kapsamında öğrencilerin, tıpkı bir deniz kabuğu gibi değerler eğitimi ışığında Anadolu masallarını geçmişten geleceğe taşınmasına aracı olurken Anadolu masallarının tanıtılması, canlandırılması ve aktarılmasında aktif rol oynaması ve Anadolu masalları ile kültürel kodlarımız aktarılırken, dünya masalları ile kültürler arası etkileşimin sağlanması hedeflenmektedir. Projede , üzerinde çalışılacak Anadolu ve dünya masallarının belirlenmesi için literatür taraması yapılmıştır. Her ay için belirlenen üç Anadolu masalı –4 ayda toplam 12 masal- Milli Eğitim Bakanlığının belirlediği değerler eğitimi planına paralel olarak masal anlatma teknikleriyle dramatize edilerek okul içinde ve dışında masal severlerle buluşturulmuş , masal karakterleri analiz edilerek “masalvizyon” adını verdiğimiz sahne çalışmalarında sahnelenmiş ve ortak ürün olarak masal kitabı oluşturulmuş. Projemizin ihtiyaçları öğretmen ve öğrenci ön anketleri ile belirlenmiştir. Ön anket sonuçlarında öğrencilerin yaklaşık %68’ i, öğretmenlerin ise %53’ü belirlenen Anadolu masallarını bilmediği ifade etmiştir. Proje bitiminde öğrenci ve öğretmenlere son anket uygulaması yapılmış ve ön anket ile son anket sonuçlarının analizi yapılarak oranların öğrencilerde%29’a düştüğü ,öğretmenlerde ise %100 başarı sağlandı görülmüştür.

Keywords: Anadolu masalları,masallar,değerler eğitimi,kültürel miras,dünya masalları

Corresponding Author: NILGÜN AZEKEN

YOLUM MATEMATİK KÖYÜNE DÜŞTÜ

ÖZGE ÖNCÜ, Türkiye, Antalya

Matematiğin hayatımızda büyük bir yeri olduğu gibi her bireyin sahip olması gereken matematik becerilerinin kazandırılmasında da matematik öğretiminin büyük bir önemi vardır. Matematik öğretiminde verimliliğin nasıl artırılacağı, öğrenmeye ayrılan zaman, zor konuların nasıl öğrenileceği tartışma konusu olmuştur. Matematik dersi genel olarak TEOG, LGS, YGS, LYS, YKS gibi sınavlarda ve devamında Açıköğretim ve Üniversite Final Sınavları'nda alan yazında yapılan araştırmalar sonucunda en zorlanılan ders olarak belirtilmiştir. Ayrıca matematik dersi soyut olması sebebi ile öğrencilerin ön yargı ile yaklaştığı ve bu önyargıları giderilmezse belki de ömür boyu öğrenmekte güçlük çekecekleri bir ders olmuştur. Derslerde de öğrencilere hangi derslerde neden daha çok zorlandıkları sorulduğunda ise genel olarak soyut bir ders olması sebebi ile matematik dersini anlamlandırmakta ve formülleri ezberlemekte zorlandıklarını ifade ettiler. Zorlandıkları derse de daha sonra da fen bilimleri dersi eklenmiştir. Matematiğin 1. sırada olmasının sebebini ise genel olarak soyut olması, fen bilimlerinin 2. sırada olmasını da biyoloji ve bazı kimya konularının sözel olmasına, daha somut olmasına bağladıklarını ifade etmişlerdir. Bu problem durumundan hareketle öğrencilere hazırlanan açık uçlu anket soruları ile sebepler ve problemler araştırıldı. Böylece öğrencilere matematikle ilgili, gerek soyut gerek somut alanda başarıma hissi yaşatarak, matematiği yapamayacağı korkularını yenmelerine yardımcı olunması yolunda çalışmalar yapılmıştır. Projenin amacı; okulumuzda öğrenim gören ve sınırlı imkanlara sahip ortaokul öğrencilerimizin yıllardır sıkıcı ve tekdüze buldukları sınıfta öğrenme ortamının dışında; eğlenerek, düşünerek, bilgiye ulaşmayı isteyerek, problem çözme odaklı öğrenmelerini sağlamak, öğrencilerin soyut bir ders olan matematik dersindeki akademik başarısının, materyaller kullanarak ne ölçüde artırılacağı araştırılmaktadır. Gerek sınıf içi gerek sınıf dışı ortamlarda öğrencilerin matematik ile ilgili hazırlayacakları materyallerin sergilenmesi öğrencilerde akademik başarıyı arttıracaktır hipotezinden yola çıkılarak bu proje geliştirilmiştir. Alt amaçlar ise elde edilen bilginin, sadece öğrenilen değil, kullanılan ve geliştirilebilen bir olgu olduğunu öğrencilerimize hissettirmek, öğrencinin grup çalışması içinde bilgiye ulaşmada etkin rol alabileceği öğretim ortamını sağlamaktır. Proje yöntemi; okulumuz 5, 6, 7 ve 8. sınıf düzeyinin her birinden rastgele seçilecek birer şubeden 30'ar öğrenciye kendi seviyelerine uygun matematik kazanımlarını içeren kazanım değerlendirme ölçeği uygulanacaktır. Bu sayede öğrencilerin hangi kazanımları kavrama konusunda eksik oldukları belirlenecek ve sınıf bazında başarı durumları tespit edilerek başarı grafikleri oluşturulacaktır. Ardından bu öğrenciler, değerlendirme ölçeği sonucunda belirlenen eksik oldukları konularla ilgili materyaller hazırlayacaklardır. Bu kapsamda sınıflara matematik saatleri asılacak, okulumuz koridorlarına ve merdivenlerin basamaklarına matematik formüllerinin yer aldığı posterler yapıştırılacaktır. Matematik derslerinde kazanımlara uygun, farklı zorluk derecesinde sorular içeren çarkıfelek materyali (ÇARKİMAT-BİLÇEVİR) hazırlanarak derslerde uygulanacaktır. Bu sayede öğrenciler matematik konuları ile ilgili eğlenceli ve öğretici etkinliklerle aktif bir şekilde rol alacaklardır. Sonrasında öğrencilere aynı değerlendirme ölçeği tekrar uygulanacak ve sınıf bazında başarı ortalamaları tekrar hesaplanarak ön-son test grafikleri oluşturulacaktır. Öncesi ve sonrasında yapılan sınavlar karşılaştırılarak analizler yapılacaktır. Mayıs 2022 Tübitak 4006 fuarı esnasında ise matematik materyallerinin öğrencilerin başarıları üzerindeki etkisi grafiklerle sunulacak ve bu materyaller sergilenecektir. Sonuçlar; öğrencilerin matematik dersinde öğrenmekte zorluk çektikleri konularla ilgili kendi hazırlayacakları çeşitli materyaller sayesinde, akademik başarılarını arttırması gerçekleşmiştir. Aynı zamanda yaparak ve yaşayarak öğrenecekleri konuların çarkıfelek gibi materyallerle işlenmesi matematik dersine karşı olumlu tutum geliştirmelerini ve öğrenecekleri bilgilerin daha kalıcı olmasını sağlamıştır. Öğrenciler matematiksel kural ve formülleri ezberlemek yerine matematiksel düşünme becerilerini geliştirmişlerdir.

Keywords: ARAŞTIRMA, MATERYAL TASARLAMA, YAPARAK YAŞAYARAK ÖĞRENME, STEAM, MOTİVASYON, TUBİTAK 4006

Corresponding Author: ÖZGE ÖNCÜ

KÜLTÜR MİRASIMIZ DEĞERLER HAZİNEMİZDİR

İLKNUR DOĞRU, Türkiye, Konya - SELMA DEDE, Türkiye, Ordu
HİLAL YANAR TUĞLU, Türkiye, Konya - SELVİNAZ BAŞPINAR AVCI, Türkiye, Hatay
RABİA AKTAŞ, Türkiye, Erzurum - GÜLNARE ABİDİ, Azerbaycan, Bakü
MERYEM BİRDANE, Türkiye, Afyon

KÜLTÜR MİRASIMIZ DEĞERLER HAZİNEMİZDİR İLKNUR DOĞRU ilk-nur_dogru@hotmail.com
Projemiz “Kültürümüzün unutulmaya başlaması, değerlerimizin kıymetinin gençler tarafından bilinmemesi, yapılan gezilerin mimariden habersiz sadece gezi olarak kalması” gibi problemleri çözmek amacıyla uygulanmıştır. Bu kapsamda proje ile “gezilerin bilinçli yapılmasının sağlanması, kültürel değerlerle gezilen yerlerin bağdaştırılması, değerlerin gençlerin hayatında önemli bir yer tutması” gibi unsurlar gerçekleştirilmeye çalışıldı. Projede Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi, Tarih, Coğrafya, Edebiyat, Serbest Etkinlik, Temel Dini Bilgiler gibi derslerin kazanımlarının öğretimi sağlanmıştır. Proje 7 farklı ilde ve 2 farklı ülkede ortaokul ve lise düzeyinde 8,9,10. sınıflarda uygulanmıştır. Projede ders kazanımlarına uygun olan sınıflar tercih edilmiştir. Anketler öğretmen, öğrenci, velilere gönderilmiştir, projenin hem başında hem sonunda uygulanmıştır. Proje sonunda öğrencilerin öğretim programına uygun “Toplumumuzu birleştiren temel değerleri fark eder, Gençlerin kişilik gelişiminde dini ve ahlaki değerler ile örf adetlerin yerini tartışır, Kendi yöresiyle başka yörelerdeki kültür ve sanat eserleri arasındaki benzerlik ve farklılıkları açıklar” kazanımlara ulaşılmıştır, Kahoot, Quiz gibi web 2 araçlarıyla ölçülmüş ve öğrencilerin proje ile pek çok bilgiyi öğrenmiş oldukları belirlenmiştir. Öğrencilerin bu proje ile sevgi, saygı, hoşgörü, adalet, yardımlaşma ve dayanışma ile ilgili değerleri kavradığı yapılan uygulamalardan anlaşılmaktadır. Proje öğrencilerimiz Azerbaycan ile kültürümüzün ortak olduğunu, değerlerimizin aynı olduğu fark ettiler. İki ülkenin kardeş olarak kültürlerinin bayramların düğünlerin geleneklerin birbirini desteklediğini fark ettiler. Proje öğrencilerimizin ülkemiz düzeyindeki kültürel zenginlikleri fark etmesi sağlandı. Her bölgeden okulumuz vardı ve her grup kendi kültürünü diğer ortaklara anlamaya çalıştılar, hem sunum yaparak hem dinleyerek tüm şehirlerde ve Azerbaycan’da olan kültürel zenginlikleri öğrendiler. Yemeklerden, düğünlere, kıyafetlerden halkoyunlarına, ahlaki değerlerden günümüzde unutulmuş geleneklere kadar her şeyi hem uygulayıp hem öğrenmeye hem de eğlenerek aktarmaya çalıştılar. Çekilen videolar, birlikte yapılan sunumlar, uzman kişilerden dinlenen seminerler projenin güzel ilerlemesine katkı sundu. Öğrenciler aktif olarak projemizde sürekli yer aldılar, velilerimizle iş birliği devam etti, ortak okullarımız arasında sürekli ortak çalışmalar yürütüldü. Proje sürecinde öğrencilerin bireysel olarak kullanımı gerçekleştirdiği web2.0 araçlarının isimleri ; Canva, Zoom, Chatterpix, voki, Google forms, videomaker, wordart, kahoot, quiz, padlet, zumpad, storyjumper, mentimeter, pigcollage. Projenin uygulanış süresince öğrenciler tarafından grup çalışmalarından elde edilen ürün sayısı 4 tür. E book hikaye, sanal sergi, anketler, takvim oluşturma, değerlerle ilgili video çekimleri, mandala boyama, akrostiş şiir, padlet bilgilendirme, öğrencilerin avatarla tanıtımları birçok etkinlikte ortak ürünler oluşturulmuştur. Projemiz öğrencilerin her etkinlik için farklı fikirler ortaya koymasıyla örneğin sevgi etkinliğinde el emeğiyle hediyeler yapılması gibi yaratıcı düşünme becerilerini geliştirmiş ve birçok kişiyle yapılan seminerlerimiz, grup çalışmaları, okulda projeyi uygulama çabaları ile öğrencilere girişimcilik becerisi kazandıran etkinlikler yapılmıştır. Projemiz sürecindeki değerler eğitimi uygulamalarından sonra “Gençlik ve Ahlaki Değerler” isimli yeni bir proje fikri ortaya çıkmış ve yeni proje yapılmaya başlanmıştır. Projemizin etkinlikleri okulumuzda tüm 9. Sınıflarda Din Kültürü dersinde uygulanmaya başlanmıştır. Proje gazete haberi ve tv kanalı haber sitesinde yayınlanarak geniş kitlelere ulaşmıştır. Projemizin sonunda projede görev alan öğretmenlerin kültürel etkinliklerde ve ders içi web 2 kullanımında, öğrenciyle gezi planlamada, değerlerimizi uygulamada, grup çalışmalarında bilgi ve becerilerinin geliştiği yapılan anketlerin analizlerine dayalı olarak ortaya konulmuştur. Projenin uygulama sürecinden ve elde edilen sonuçlardan hareketle gençlerin geçmişten günümüze gelen tüm unutulmaya yüz tutmuş kültürleri, gelenekleri ve değerlerini uygulayacağı sosyal ortamlar önerebilirim.

Keywords: kültür, değer, millet, ahlak

Corresponding Author: İLKNUR DOĞRU

“KARIYER GÜNLERİ”NİN LİSE ÖĞRENCİLERİNİN MESLEK SEÇİMİNE İLİŞKİN DÜŞÜNCELERİ VE MESLEKİ KARAR VERME BECERİLERİ ÜZERİNDEKİ ETKİSİ

AHMET KUTLU, Türkiye, Şırnak

Ülkemizde lise 10. sınıfta okuyan öğrenciler sene sonunda alan seçmektedirler. Kendi ilgiyetenek ve kişisel özelliklerin farkında olmayan, meslekleri yeterince tanımayan ve meslek seçimi konusunda akılcı olmayan inançlara sahip olan öğrenciler bilinçli bir şekilde alan seçmemektedirler. Bilinçli yapılmayan alan seçimi doğal olarak meslek seçimini de etkilemektedir. Bu amaçla “Kariyer Günleri”nin lise 10. sınıf öğrencilerinin meslek seçimine ilişkin akılcı olmayan inançları ve mesleki karar verme becerileri üzerindeki etkisini incelemektir. Bu araştırma Milli Eğitim Bakanlığı’na bağlı iki lisede 2019-2020 eğitim-öğretim yılında yapılmıştır. Deney grubunda 102, kontrol grubunda da 102 öğrenci bulunmaktadır. Araştırmada ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel model kullanılmıştır. Araştırma kapsamında deney grubundaki öğrencilere haftada bir olmak üzere 10 hafta boyunca 15 meslekten her oturumu 90 dakika olacak şekilde kariyer günleri düzenlenmiştir. Kontrol grubunda yer alan öğrencilere ise herhangi bir kariyer günü düzenlenmemiştir. Araştırmada veri toplama aracı olarak, Yılmaz-Erdem (2006) tarafından geliştirilen “Meslek Seçimine İlişkin Akılcı Olmayan İnançlar Ölçeği” ve Çakır (2004) tarafından geliştirilen “Mesleki Karar Verme Envanteri” kullanılmıştır. Demografik değişkenlere ait istatistik bilgiler için Frekans, Yüzde ve Aritmetik Ortalama analizleri; deney ve kontrol grubunun öntest son-test fark puanlarının anlamlılığı için Mann Whitney U testi kullanılmıştır. Araştırma sonucunda; kariyer günlerinin deney grubunda yer alan lise 10. sınıf öğrencilerinin mesleki kararsızlık puanlarını düşürdüğü ve meslek seçimine ilişkin akılcı olmayan inançlarını düşürdüğü ortaya çıkmıştır. Kontrol grubunda yer alan lise 10. sınıf öğrencilerinin mesleki kararsızlık puanları ve meslek seçimine ilişkin akılcı olmayan inançları puanları açısından anlamlı bir farklılık oluşturmamıştır.

Keywords: Kariyer günleri, mesleki karar verme, meslek seçimi, lise öğrencileri

Corresponding Author: AHMET KUTLU

ARTFUL DAYS/SANATLI GÜNLER

ÇİĞDEM YILDIZHAN BÜRHAN, Türkiye, Konya - GÜLAY YALIM, Türkiye, Konya
ŞULE KURT, Türkiye, Konya - FİLİZ KIRA, Türkiye, Konya

Bu proje “Dezavantajlı bölgelerde okuyan öğrencilerin sanata ilişkin algılarının düşük olduğu, ünlü ressamı ve eserlerini tanıma düzeyinin istenen düzeyde olmadığı fark edilerek, bu alanda öğrencilerin gelişimine nasıl katkıda bulunuruz?” problemini çözmek amacıyla uygulanmıştır. Problem çerçevesinde yaratıcı düşünme, motor becerilerinin gelişmesi, özgüven, karar alma yetisi, görsel öğrenme becerisi, sorumluluk alma becerisi, odaklanma, sanata ilişkin ilgi uyandırma alanlarında çözümler oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu kapsamda ressamların ve eserlerinin öğretilmesi ve farklı tekniklerle eserlerin yeniden çizilmesi sağlanmıştır. Proje ile görsel sanatlar dersi “farklı kültürlerde yapılmış sanat eserlerinin genel özelliklerini karşılaştırır, iki boyutlu yüzey üzerinde derinlik etkisi oluşturur, soyut, gerçekçi ve figüratif sanat eserleri arasındaki farkları açıklar, bir sanat eserini seçmesindeki tercih sebebini açıklar, deneyimlerini farklı fikirler, sanat formları ve kültürel temalarla ilişkilendirerek görsel sanat çalışması oluşturur.” Kazanımlarının öğretimini sağlamıştır. Proje Konya ili Akşehir ilçesinin 4 farklı köyünde dezavantajlı durumda olan öğrencilerle anaokulu, 1, 2 ve 4. Sınıf düzeyinde 72 öğrenci ile uygulanmıştır. Projemizde öncelikle ünlü ressam ve tabloları belirlenmiştir. 5 ay süren proje süresinde tablolar ve ressamlar tanıtılmış tablolar farklı boya ve tekniklerle yeniden çizdirilip boyatılarak tanınması sağlanmıştır. Her resimde farklı boya ve teknik kullanılarak öğrencilerin sanat ekinikleri yönleri geliştirilmiştir. Proje başlamadan önce öğrencilere ön test yapılarak, çalışılacak ressam ve tablolarla ilgili ön bilgileri öğrenilmiş. Proje sonunda yapılan son test ile projenin amacına ulaşmış ulaşılmadığı ölçülmüştür. Yaptığımız ön testte ressam ve tabloların bilinirliği %30 iken son testte öğretilmek istenen sanatçı ve eserlerinin öğrenildiği ve amaca ulaşıldığı ölçülmüştür. Ayrıca görsel sanatlar dersine ilişkin beğeni ve ilgilerinde artış gözlenmiştir. Proje süresince öğrenciler bu ilgilerini tanıdıkları ressamların yeni eserlerini de öğrenmek için kullanmışlar ve kendi kendine öğrenme becerileri gelişmiştir. Proje ile öğrenciler ilk defa web2 araçları ile tanışmışlar ve yeni web2 araçlarını kullanarak aktif bir katılımcı olmuşlardır. Projede öğrenciler gruplar halinde çalışmalarını sonucunda proje eserlerinden oluşan bir e kitap oluşturmuşlardır. Yaptıkları eserleri ilçede sergilemişlerdir. İlçede yapılan diğer resim sergilerini ziyaret ederek bir farkındalık oluşturmuşlardır. Projedeki uygulamalardan sonra öğrencilerin resim çizmeye ilgileri artmış ve bu ilgi farklı bir projenin oluşmasını sağlamıştır. Bu projeden sonra yapılan Geleneksel Türk Motiflerinin öğretildiği proje ile öğrencilerin sanata ve kültüre olan ilgilerinde artış gözlenmiştir. Proje yerel gazetelerde, il ilçe proje tanıtım webinarında yayınlanmıştır geniş kitlelere duyurulmuştur. Projede yer alan öğretmenlerden üçünün ilk projesi olduğu için eTwinning i öğrenen öğretmenler çalışmalarına devam etmiş daha fazla projede yer almışlardır. Projenin uygulama sürecinden ve elde edilen bilgilerden hareketle projenin dönemlere yayılarak daha fazla yerli ve yabancı sanatçı ve eserinin öğretilmesinin sağlanması önerilmektedir.

Keywords: sanat, sanatçı, ressam, yaratıcılık

Corresponding Author: ÇİĞDEM YILDIZHAN BÜRHAN

YENİ DÜNYA DÜZENİNDE YENİ İNSAN

“Yeni Dünya Düzeninde Yeni İnsan” adlı projemiz, 10-15 yaş aralığındaki öğrencileri kapsayan Türkiye-Azerbaycan ortaklığında bir projedir. Öğrenciler proje sayesinde teknoloji, yeni meslekler, eğitim, sağlık, ekonomi, sosyal yaşam, beslenme, çevresel sorunlar, yönetim anlayışı gibi insanı etkileyen hızlı değişimlere çabuk uyum sağlayan ve geleceğin dünyasında kendine yer açabilen farkındalık sahibi becerileri kazandılar. Proje sürecinde insanlık tarihi her açıdan incelendi, günümüzdeki ihtiyaçlar ile gelecekteki insan ihtiyaçları analiz edildi. Bu analizler ışığında öğrenciler STEM yaklaşımıyla gelecekte kendilerini bekleyen hayata, iş imkânlarına, eğitim biçimine, teknolojiye, yönetim anlayışına, enerji kaynaklarına, ekonomiye vb. yönelik çıkarımlarda bulundu. Projemiz sayesinde öğrenciler tüm dünyadaki gelişmeleri takip edebilme, öngörülü olma, küresel farkındalığa sahip düşünme becerileri kazanmış oldular. Proje sonunda öğrencilik hayatlarında ve gündelik hayatta karşısına çıkacak sorunların çözümünde kullanılacak onlarca yöntem, teknik, kişisel öğrenme stratejisi, bilgi, öngörü, bakış açısı gibi kazanımlar elde ettiler. Proje sonunda öğrencilerde kişisel, sosyal, zihinsel ve psikomotor alanlarda hayatı boyunca kullanacağı beceriler gelişti. Yaratıcılığı ve özgünlüğü bilen, yeni fikirleri benimsemek için dünya şartlarını anlayan, farklı bakış açılarını netleştirip daha iyi çözümlere götüren sorular soran beceri sahibi oldular. Ortak çalışma için paylaşılan sorumluluğu üstlenmiş ve her takım üyesinin yaptığı bireysel katkılara değer veren bilgiyi eleştirel şekilde değerlendiren davranışlar kazandılar. Hazırlanan bilgiyi alan değil ihtiyacı olan bilgiyi kendi yöntemiyle araştırıp öğrenen, teknoloji çok iyi kullanan öğrenci olmanın yanında öngörülü ve geleceğe kendini hazırlayan bir anlayış geliştirdiler. İstasyon, grup tartışması, yaratıcı yazma gibi tekniklerin yanında gösterip yaptırma, örnek olay, tartışma gibi yöntemleri öğrendik, uyguladık. Projenin her aşamasında teknoloji doğru kullanmayı, yeni öğrendiğimiz birçok web aracını amacına uygun ve hızlı şekilde kullanma becerisini öğrendik. Yaptığımız ön test ve son testlerin sonuçlarını karşılaştırarak analiz ettik. Projenin amacına fazlasıyla ulaşılmış olduğunu gördük ve mutlu olduk.

Keywords: dünya,düzen,küresel,gelecek

Corresponding Author: KAZIM ÇETİN

SANAT MATEMATİK ALGISINA DAİR ÖĞRETMEN VE ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİNİN İNCELENMESİ (THE DANCE OF MATEMATİCS WITH ART-2)

AYNİL AKBAŞ, Türkiye, İzmir - AYŞE ERKAYA, Türkiye, Manisa
CANAN ŞENTÜRK BARIŞIK, Türkiye, Konya - NURHAN BOYACIOĞLU, Türkiye, İstanbul

Bu çalışmanın amacı “The Dance of Mathematics With Art-2” eTwinning projesinde uygulanan etkinlikler bazında öğrencilerin ve öğretmenlerin sanat ve matematik algısına yönelik görüşlerinin incelenmesidir. Bu genel problem çerçevesinde “çocukların dersi soyut bulmaları, sanat ve matematiği bağdaştıramayışları, dersin görselleştirilmesinin zor olması, günlük hayatla ilişkilendirip matematiği deneyimleyememeleri” problemlerine çözümler oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu bağlamda hedeflenen amaca ulaşılması için öğrencilerin resim, müzik, beden eğitimi derslerine karşı duydukları ilgi ve sevgi matematik dersine yönlendirilerek derse karşı olumlu tutum geliştirilmesi amaçlanmıştır. Proje ile aynı zamanda Matematik dersi kazanımlarından; Resim, müzik ve beden eğitimi dersi kazanımları ile ilişkilendirilerek çapraz müfredatla öğretim sağlanmıştır. Proje 6 farklı ilde (İzmir, İstanbul, Konya, Tekirdağ, Mersin, Erzurum) ve 6 farklı ülkede (Moldova, Çekoslovakya, Romanya, Arnavutluk, Portekiz, Bosna Hersek) ilkökull düzeyindeki 12 okulda 1.,2.,3.,4. sınıf düzeyinde 350 öğrenci ile uygulanmıştır. Projenin uygulanmasında waldorf, pixelart, kodlama, kolaj, opart, popart, notan, krigami, origami teknikleri kullanılarak etkinlik ve uygulamalar gerçekleştirilmiştir. Çalışmada veri toplama aracı olarak araştırmacılar tarafından geliştirilen ve toplam 8 sorudan meydana gelen yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Araştırma sonucunda katılımcıların proje sonunda sanat ve matematik arasındaki bağlama ilişkin algı geliştirdikleri belirlenmiştir. Bu araştırmanın sonucunda sınıf öğretmenlerinin matematik dersini sanatla somutlaştırma çalışmaları yaptıkları ve dersi görselleştirme yönünde çalışmalar yaptıkları sonucuna ulaşılmıştır. Proje sonunda öğrencilerin öğretim programına kazanımlara ulaşma düzeyleri araştırmacı tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formları ile ölçülmüş ve projede hedeflenen amaçlara ulaşıldığı belirlenmiştir. Öğrencilerin kendi milli kültür öğelerinden Türk halı ve kilim desenleri popart tekniğiyle, öğrencilerde kendi kültürüne ilgi, sevgi, saygı kazandırılmaya çalışılmıştır. Proje sürecinde öğrenciler çarpma işlemindeki dijital örüntüleri işlerken 2’ler ve 3’ler çarpım tablosu dijital örüntülerini gerçekleştirirken 4 ve 5’lere duydukları merak sonucunda kendi başlarına öğrenerek öğrenmeyi öğrenme becerilerini geliştirmişlerdir. Öğrenciler karma takımlarla doğadaki simetri konulu bilimsel araştırmalar yapmıştır. Proje süresince öğrenciler wakalet, bitmojiclass, drawchat, sokrative, kahoot, chatterpix, postermiywall, zazzle vb. web2.0 araçlarını kullanmışlardır. Projede öğrencilerin gruplar halinde yaptıkları çalışmalardan ‘simetik mandala, origami kitabı, bitmoji sınıfı içerik geliştirme, oyun geliştirme, kayan harfler’ ürünleri elde edilmiştir. Öğrencilerin ortaya koyduğu Albrecht Dürer’in Sihirli kareleri ile problem çözme, Ayna Simetrisi tekniğiyle Simetrik Canavarlar, Skylan Art tekniğiyle de işlenen simetri konusundan elde edilen ürünlerden öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerinin geliştiği anlaşılmaktadır. Öğrenciler oluşturdukları Hexaflexagon katlama ile elde ettikleri ürün ve fikirleri arkadaşlarına ve proje ortaklarına sunarak girişimcilik becerilerini geliştirdikleri belirlenmiştir. Projenin sürecindeki uygulamalardan ‘Mathart’, “Matematiğin Sanatla Yolculuğu” ve “Matematik Adası” eTwinning proje fikirleri ortaya çıkmıştır. Proje sonuçlarının etkili olduğunun ortaya konulmasına bağlı olarak 35 okulda uygulanmaya başlanmıştır. Proje Trt Çocuk Haberin Olsun Programı, İstanbul/İzmir/Konya/Tekirdağ eTwinning tanıtım günlerinde sözlü sunum ve stant olarak yaygınlaştırılmıştır. Projenin uygulama sürecinden ve elde edilen sonuçlardan hareketle matematiğin sanat bağlamında öğretiminin okullarda yaygınlaşması önerilebilir.

Keywords: Matematik, Sanat, Yaratıcılık

Corresponding Author: AYNİL AKBAŞ

ARTFUL DAYS/SANATLI GÜNLER

ÇİĞDEM YILDIZHAN BÜRHAN, Türkiye, Konya - GÜLAY YALIM, Türkiye, Konya
ŞULE KURT, Türkiye, Konya - FİLİZ KIRA, Türkiye, Konya

Bu proje “Dezavantajlı bölgelerde okuyan öğrencilerin sanata ilişkin algılarının düşük olduğu, ünlü ressamı ve eserlerini tanıma düzeyinin istenen düzeyde olmadığı fark edilerek, bu alanda öğrencilerin gelişimine nasıl katkıda bulunuruz?” problemini çözmek amacıyla uygulanmıştır. Problem çerçevesinde yaratıcı düşünme, motor becerilerinin gelişmesi, özgüven, karar alma yetisi, görsel öğrenme becerisi, sorumluluk alma becerisi, odaklanma, sanata ilişkin ilgi uyandırma alanlarında çözümler oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu kapsamda ressamın ve eserlerinin öğretilmesi ve farklı tekniklerle eserlerin yeniden çizilmesi sağlanmıştır. Proje ile görsel sanatlar dersi “farklı kültürlerde yapılmış sanat eserlerinin genel özelliklerini karşılaştırır, iki boyutlu yüzey üzerinde derinlik etkisi oluşturur, soyut, gerçekçi ve figüratif sanat eserleri arasındaki farkları açıklar, bir sanat eserini seçmesindeki tercih sebebini açıklar, deneyimlerini farklı fikirler, sanat formları ve kültürel temalarla ilişkilendirerek görsel sanat çalışması oluşturur.” Kazanımlarının öğretimini sağlanmıştır. Proje Konya ili Akşehir ilçesinin 4 farklı köyünde dezavantajlı durumda olan öğrencilerle anaokulu, 1, 2 ve 4. Sınıf düzeyinde 72 öğrenci ile uygulanmıştır. Projemizde öncelikle ünlü ressam ve tabloları belirlenmiştir. 5 ay süren proje süresinde tablolar ve ressamın tanıtılmış tablolar farklı boya ve tekniklerle yeniden çizdirilip boyatılarak tanınması sağlanmıştır. Her resimde farklı boya ve teknik kullanılarak öğrencilerin sanat ekinikleri yönleri geliştirilmiştir. Proje başlamadan önce öğrencilere ön test yapılarak, çalışılacak ressam ve tablolarla ilgili ön bilgileri öğrenilmiş. Proje sonunda yapılan son test ile projenin amacına ulaşmış olup olmadığı ölçülmüştür. Yaptığımız ön testte ressam ve tabloların bilinirliği %30 iken son testte öğretilmek istenen sanatçı ve eserlerinin öğrenildiği ve amaca ulaşıldığı ölçülmüştür. Ayrıca görsel sanatlar dersine ilişkin beğeni ve ilgilerinde artış gözlenmiştir. Proje süresince öğrenciler bu ilgilerini tanıdıkları ressamın yeni eserlerini de öğrenmek için kullanmışlar ve kendi kendine öğrenme becerileri gelişmiştir. Proje ile öğrenciler ilk defa web2 araçları ile tanışmışlar ve yeni web2 araçlarını kullanarak aktif bir katılımcı olmuşlardır. Projede öğrenciler gruplar halinde çalışmalarını sonucunda proje eserlerinden oluşan bir e kitap oluşturmuşlardır. Yaptıkları eserleri ilçede sergilemişlerdir. İlçede yapılan diğer resim sergilerini ziyaret ederek bir farkındalık oluşturmuşlardır. Projedeki uygulamalardan sonra öğrencilerin resim çizmeye ilgileri artmış ve bu ilgi farklı bir projenin oluşmasını sağlamıştır. Bu projeden sonra yapılan Geleneksel Türk Motiflerinin öğretildiği proje ile öğrencilerin sanata ve kültüre olan ilgilerinde artış gözlenmiştir. Proje yerel gazetelerde, il ilçe proje tanıtım webinarında yayınlanmıştır geniş kitlelere duyurulmuştur. Projede yer alan öğretmenlerden üçünün ilk projesi olduğu için eTwinning i öğrenen öğretmenler çalışmalarına devam etmiş daha fazla projede yer almışlardır. Projenin uygulama sürecinden ve elde edilen bilgilerden hareketle projenin dönemlere yayılarak daha fazla yerli ve yabancı sanatçı ve eserinin öğretilmesinin sağlanması önerilmektedir.

Keywords: sanat, sanatçı, ressam, yaratıcılık, tablo, resim

Corresponding Author: ÇİĞDEM YILDIZHAN BÜRHAN

YENİ DÜNYA DÜZENİNDE YENİ İNSAN

“Yeni Dünya Düzeninde Yeni İnsan” adlı projemiz, 10-15 yaş aralığındaki öğrencileri kapsayan Türkiye-Azerbaycan ortaklığında bir projedir. Öğrenciler proje sayesinde teknoloji, yeni meslekler, eğitim, sağlık, ekonomi, sosyal yaşam, beslenme, çevresel sorunlar, yönetim anlayışı gibi insanı etkileyen hızlı değişimlere çabuk uyum sağlayan ve geleceğin dünyasında kendine yer açabilen farkındalık sahibi becerileri kazandılar. Proje sürecinde insanlık tarihi her açıdan incelendi, günümüzdeki ihtiyaçlar ile gelecekteki insan ihtiyaçları analiz edildi. Bu analizler ışığında öğrenciler STEM yaklaşımıyla gelecekte kendilerini bekleyen hayata, iş imkânlarına, eğitim biçimine, teknolojiye, yönetim anlayışına, enerji kaynaklarına, ekonomiye vb. yönelik çıkarımlarda bulundu. Projemiz sayesinde öğrenciler tüm dünyadaki gelişmeleri takip edebilme, öngörülü olma, küresel farkındalığa sahip düşünme becerileri kazanmış oldular. Proje sonunda öğrencilik hayatlarında ve gündelik hayatta karşısına çıkacak sorunların çözümünde kullanılacak onlarca yöntem, teknik, kişisel öğrenme stratejisi, bilgi, öngörü, bakış açısı gibi kazanımlar elde ettiler. Proje sonunda öğrencilerde kişisel, sosyal, zihinsel ve psikomotor alanlarda hayatı boyunca kullanacağı beceriler gelişti. Yaratıcılığı ve özgünlüğü bilen, yeni fikirleri benimsemek için dünya şartlarını anlayan, farklı bakış açılarını netleştirip daha iyi çözümlere götüren sorular soran beceri sahibi oldular. Ortak çalışma için paylaşılan sorumluluğu üstlenmiş ve her takım üyesinin yaptığı bireysel katkılara değer veren bilgiyi eleştirel şekilde değerlendiren davranışlar kazandılar. Hazırlanan bilgiyi alan değil ihtiyacı olan bilgiyi kendi yöntemiyle araştırıp öğrenen, teknoloji çok iyi kullanan öğrenci olmanın yanında öngörülü ve geleceğe kendini hazırlayan bir anlayış geliştirdiler. İstasyon, grup tartışması, yaratıcı yazma gibi tekniklerin yanında gösterip yaptırma, örnek olay, tartışma gibi yöntemleri öğrendik, uyguladık. Projenin her aşamasında teknoloji doğru kullanmayı, yeni öğrendiğimiz birçok web aracını amacına uygun ve hızlı şekilde kullanma becerisini öğrendik. Yaptığımız ön test ve son testlerin sonuçlarını karşılaştırarak analiz ettik. Projenin amacına fazlasıyla ulaşılmış olduğunu gördük ve mutlu olduk.

Keywords: dünya,düzen,gelecek,insan,küresel,sanal dünya

Corresponding Author: KAZIM ÇETİN

YENİ DÜNYA DÜZENİNDE YENİ İNSAN

“Yeni Dünya Düzeninde Yeni İnsan” adlı projemiz, 10-15 yaş aralığındaki öğrencileri kapsayan Türkiye-Azerbaycan ortaklığında bir projedir. Öğrenciler proje sayesinde teknoloji, yeni meslekler, eğitim, sağlık, ekonomi, sosyal yaşam, beslenme, çevresel sorunlar, yönetim anlayışı gibi insanı etkileyen hızlı değişimlere çabuk uyum sağlayan ve geleceğin dünyasında kendine yer açabilen farkındalık sahibi becerileri kazandılar. Proje sürecinde insanlık tarihi her açıdan incelendi, günümüzdeki ihtiyaçlar ile gelecekteki insan ihtiyaçları analiz edildi. Bu analizler ışığında öğrenciler STEM yaklaşımıyla gelecekte kendilerini bekleyen hayata, iş imkânlarına, eğitim biçimine, teknolojiye, yönetim anlayışına, enerji kaynaklarına, ekonomiye vb. yönelik çıkarımlarda bulundu. Projemiz sayesinde öğrenciler tüm dünyadaki gelişmeleri takip edebilme, öngörülü olma, küresel farkındalığa sahip düşünme becerileri kazanmış oldular. Proje sonunda öğrencilik hayatlarında ve gündelik hayatta karşısına çıkacak sorunların çözümünde kullanılacak onlarca yöntem, teknik, kişisel öğrenme stratejisi, bilgi, öngörü, bakış açısı gibi kazanımlar elde ettiler. Proje sonunda öğrencilerde kişisel, sosyal, zihinsel ve psikomotor alanlarda hayatı boyunca kullanacağı beceriler gelişti. Yaratıcılığı ve özgünlüğü bilen, yeni fikirleri benimsemek için dünya şartlarını anlayan, farklı bakış açılarını netleştirip daha iyi çözümlere götüren sorular soran beceri sahibi oldular. Ortak çalışma için paylaşılan sorumluluğu üstlenmiş ve her takım üyesinin yaptığı bireysel katkılara değer veren bilgiyi eleştirel şekilde değerlendiren davranışlar kazandılar. Hazırlanan bilgiyi alan değil ihtiyacı olan bilgiyi kendi yöntemiyle araştırıp öğrenen, teknoloji çok iyi kullanan öğrenci olmanın yanında öngörülü ve geleceğe kendini hazırlayan bir anlayış geliştirdiler. İstasyon, grup tartışması, yaratıcı yazma gibi tekniklerin yanında gösterip yaptırma, örnek olay, tartışma gibi yöntemleri öğrendik, uyguladık. Projenin her aşamasında teknoloji doğru kullanmayı, yeni öğrendiğimiz birçok web aracını amacına uygun ve hızlı şekilde kullanma becerisini öğrendik. Yaptığımız ön test ve son testlerin sonuçlarını karşılaştırarak analiz ettik. Projenin amacına fazlasıyla ulaşılmış olduğunu gördük ve mutlu olduk.

Keywords: dünya,düzen,gelecek,insan,küresel,sanal dünya

Corresponding Author: KAZIM ÇETİN

YENİ DÜNYA DÜZENİNDE YENİ İNSAN

KAZIM ÇETİN, Türkiye, Konya - ÇİĞDEM YETER, Türkiye, Erzincan
ORHAN BEYAZ, Türkiye, Muş - ÖZCAN ÇİÇEK, Türkiye, İzmir
RUKİYE DAĞ, Türkiye, Konya - MURAT ŞAHİN, Türkiye, Muğla
KÜBRA GÜL ÇİFTÇİ, Türkiye, Ankara - ARZU ATAŞ, Türkiye, Ankara
ARZU AHMEDOVA, Azerbaycan, Bakü - ŞEHLA ALİYEVA, Azerbaycan, Bakü

“Yeni Dünya Düzeninde Yeni İnsan” adlı projemiz, 10-15 yaş aralığındaki öğrencileri kapsayan Türkiye-Azerbaycan ortaklığında bir projedir. Öğrenciler proje sayesinde teknoloji, yeni meslekler, eğitim, sağlık, ekonomi, sosyal yaşam, beslenme, çevresel sorunlar, yönetim anlayışı gibi insanı etkileyen hızlı değişimlere çabuk uyum sağlayan ve geleceğin dünyasında kendine yer açabilen farkındalık sahibi becerileri kazandılar. Proje sürecinde insanlık tarihi her açıdan incelendi, günümüzdeki ihtiyaçlar ile gelecekteki insan ihtiyaçları analiz edildi. Bu analizler ışığında öğrenciler STEM yaklaşımıyla gelecekte kendilerini bekleyen hayata, iş imkânlarına, eğitim biçimine, teknolojiye, yönetim anlayışına, enerji kaynaklarına, ekonomiye vb. yönelik çıkarımlarda bulundu. Projemiz sayesinde öğrenciler tüm dünyadaki gelişmeleri takip edebilme, öngörülü olma, küresel farkındalığa sahip düşünme becerileri kazanmış oldular. Proje sonunda öğrencilik hayatlarında ve gündelik hayatta karşısına çıkacak sorunların çözümünde kullanılacak onlarca yöntem, teknik, kişisel öğrenme stratejisi, bilgi, öngörü, bakış açısı gibi kazanımlar elde ettiler. Proje sonunda öğrencilerde kişisel, sosyal, zihinsel ve psikomotor alanlarda hayatı boyunca kullanacağı beceriler gelişti. Yaratıcılığı ve özgünlüğü bilen, yeni fikirleri benimsemek için dünya şartlarını anlayan, farklı bakış açılarını netleştirip daha iyi çözümlere götüren sorular soran beceri sahibi oldular. Ortak çalışma için paylaşılan sorumluluğu üstlenmiş ve her takım üyesinin yaptığı bireysel katkılara değer veren bilgiyi eleştirel şekilde değerlendiren davranışlar kazandılar. Hazırlanan bilgiyi alan değil ihtiyacı olan bilgiyi kendi yöntemiyle araştırıp öğrenen, teknoloji çok iyi kullanan öğrenci olmanın yanında öngörülü ve geleceğe kendini hazırlayan bir anlayış geliştirdiler. İstasyon, grup tartışması, yaratıcı yazma gibi tekniklerin yanında gösterip yaptırma, örnek olay, tartışma gibi yöntemleri öğrendik, uyguladık. Projenin her aşamasında teknoloji doğru kullanmayı, yeni öğrendiğimiz birçok web aracını amacına uygun ve hızlı şekilde kullanma becerisini öğrendik. Yaptığımız ön test ve son testlerin sonuçlarını karşılaştırarak analiz ettik. Projenin amacına fazlasıyla ulaşılmış olduğunu gördük ve mutlu olduk.

Keywords: dünya,düzen,gelecek,insan,küresel,sanal dünya

Corresponding Author: KAZIM ÇETİN

ZORBALIĞI ÖNLEMELİK İÇİN ARABULUCULUK ATÖLYE

EBRU BURCU ÇİMİLİ GÖK, Türkiye, Antalya - KENAN YAZICI, Türkiye, Antalya
İBRAHİM AY, Türkiye, Antalya - BURCU ZANCO ÖZBAKIR, Türkiye, Antalya

Son yıllarda Türkiye’de toplumsal yaşamın her alanında, özellikle okullarda şiddet haberleri kitle iletişim araçlarında sıkça yer almaktadır. Bu durum sadece ülkemiz için değil tüm dünya için endişe verici boyutlara gelmiştir. UNICEF (Eylül, 2018) raporuna göre dünyada 13-15 yaşlarındaki öğrencilerin yarısı okulda ve okul çevresinde akran şiddetine maruz kalmaktadır. Yapılan araştırmalar zorbalığa maruz kalmanın başarı, devamsızlık yapma, okuldan memnun olmama, okulu güvenilir bir yer olarak algılamama ile ilişkili olduğunu, okul yaşamının yanında fiziksel ve psikolojik sağlığı da olumsuz etkilediğini göstermektedir. Özellikle teknoloji kullanımının yaygınlaşmasıyla geleneksel zorbalığa siber zorbalıkta eklenmiştir. Okulumuzda rehberliğe yönlendirilen öğrenci davranışları problemlerinin %40’ının zorbalık kaynaklı olduğu görülmüştür. Ayrıca okulumuzda bulunan dezavantajlı ve özel eğitime muhtaç öğrencimiz zaman zaman zorbalıkla karşılaşmakta ve içlerine kapanarak iletişimi kesmektedirler. Zorbalık sınıfta sağlıklı öğrenme ortamını ve okul iklimini bozmakta, öğretmenlerin enerjilerinden çalarak tükenmişliğe sebep olmakta, akademik başarıyı etkilemektedir. Zorbalığı kontrol altına aldığımızda öğrencilerin sınıf içi motivasyonu artacak, okul iklimi düzelecek, Avrupa konseyi’nin okuma, matematik ve bilim alanında başarısızlık oranının %15 in, erken okul terkinin %10 un altına düşürülmesi, eşitlik, sosyal dayanışma ve aktif vatandaşlığın sağlanması, eğitim ve insan kaynaklarının geliştirilmesi, işsizlikle mücadele gibi hedeflere ulaşılması kolaylaşacaktır. Bu sayılan hedefler okulumuzun 2019-23 stratejik planında da yer almaktadır. Bu çerçevede projedeki öncelikli hedefimiz okulumuzda zorbalığın her türünü engelleyerek okulumuzu sağlıklı ve güvenli bir iklime kavuşturmadır. Hem zorbalıkla mücadelede inovasyon ve sürdürülebilirlik sağlamak hem de Avrupa’nın eğitim yaklaşımlarını yerinde görmek için iki personel öğrenme hareketliliği planladık. Bunlardan ilki Ocak 2020’de İspanya’da gerçekleşen “DRAMA AS A TOOL FOR PREVENTION OF PEER BULLYING” kursu, Ağustos 2021’de Macaristan’da “Çatışma Yönetimi, Duygusal Zeka ve Zorbalığı Önleme” kursudur. 2 gün yol, 5 gün eğitim olmak üzere toplam 7 gün süren, 6şar katılımcının katıldığı kurslarda yaratıcı drama yöntemleriyle zorba ve mağdur arasında empati kurarak iletişimin sağlıklı olmasını, zorbalık konusunda farkındalık, stres yönetimi, çatışma yönetimi konularına hakim olarak daha iyi bir sınıf ve okul yönetimi ve zorbalıkla etkili mücadele, siber zorbalığı farketme ve önleme konularında eğitimler alındı. İlk eğitimin dönüşünde eğitim kazanımlarının yaygınlaştırılması için öğretmen ve velilere seminerler düzenlendi. Alt çalışma gruplarının oluşturmuş olduğu Arabuluculuk Atölyesi, Zorbalığa Duyarlılık Atölyesi, Zorbalığa Veda Atölyesi, Rehberlik ve Seminer Atölyesi faaliyete geçti. Arabuluculuk atölyelerinde öğrencilerin yaşadıkları sorunları arabulucu öğretmenler gözetiminde çözmeleri için çalışıldı. Zorbalığa duyarlılık atölyeleri drama ve kısa film çalışmaları yaptı. Uzlaşma isimli kısa film çekildi. Zorbalığa duyarlılık etkinlikleri, Zorbalığa veda atölyesi okulda dostluk turnuvaları ve şiir dinletisi düzenlendi. Rehberlik ve Seminer Atölyesi öğrencilere zorbalıkla ilgili filmler izletti ve kitap önerileri yapıldı, öğretmen, veli ve öğrencilere seminerler düzenlendi. Alınan eğitimler ve yapılan faaliyetler sonucunda, birbirine empatiyle yaklaşan öğrenciler, motivasyonu artmış öğretmenler, akademik başarının yükselmesi, huzura kavuşmuş bir okul hedeflemekte ve öğrencilerin okula karşı olumlu tutum geliştirmelerinin sağlanmasıyla gelecekte erken okul terkinin azalmasına katkıda bulunmayı amaçlanmıştı. Zorbalıkla mücadele için yaptığımız çalışmalarını projeye sınırlı tutmayıp bir okul kültürü haline getirerek sürdürülebilirliğini sağlamak istiyoruz.

Keywords: Siber zorbalık, Akran zorbalığı, çatışma önleme

Corresponding Author: EBRU BURCU ÇİMİLİ GÖK











