



III.ULUSLARARASI • INTERNATIONAL

UPUES

PROJEDEN UYGULAMAYA EĞİTİM

EDUCATIONAL PROCESS FROM PROJECT TO PRACTICE

SEMPOZYUMU • SYMPOSIUM

7-9 Eylül September 2023

TAM METİN KİTABI

FULL TEXT BOOK





neupress.org



Necmettin Erbakan Üniversitesi Yayınları: 306
3. ULUSLARARASI PROJEDEN UYGULAMAYA EĞİTİM
SEMPZYUMU TAM METİN KİTABI - FULL TEXT BOOK

Genel Yayın Yönetmeni/General Manager

Dr. Öğr. Üyesi Fatih KALECİ

Editörler/Editors

Prof. Dr. Mürsel BİÇER

Prof. Dr. Murat ATEŞ

Doç. Dr. Dr. Ahmet KURNAZ

Dr. Öğr. Üyesi Fatih KALECİ

Dr. Öğr. Üyesi Süleyman ARSLANTAŞ

Tasarım/Design

Büşra UYAR

Muhammed Sami TEKİN

Enes Malik YALÇIN

E-ISBN

978-625-6703-82-7

Baskı/Printing

Necmettin Erbakan University Press (NEU PRESS)

Yaka Mah. Yeni Meram Cad. Kasım Halife Sok. B Blok

No: 11 Meram / KONYA / TÜRKİYE

0332 221 0 575 - www.neupress.org

Sertifika No/Certificate No: 48888

NEU PRESS 1. Baskı, Konya/TÜRKİYE

Mayıs 2024, vii + 1045 sf., 16x24 cm

Kategori/Category

Sosyal, Beşeri ve İdari Bilimler



Lisans Türü | OA License: CC BY 4.0

Erişim | Access: neupress.org

Copyright 2023

**This book is published under a CC BY license, which means that you can copy, redistribute, remix, transform, and build upon the content for any purpose, even commercially, as long as you give appropriate credit, provide a link to the license, indicate if changes were made, and do not impose additional terms or conditions on others that prohibit them from exercising the rights granted by that license, including any effective technological measures.*

İÇİNDEKİLER - CONTENTS

KADINLARIN BAŞINA GELEN EV KAZALARI VE İLK YARDIM BİLGİ DÜZEYLERİ	1
DÜNYA ÇOCUKLARI	25
CHILDREN OF THE WORLD	26
PROJELERE KARŞI OLUMSUZ ALGILARIN YIKILMASI	39
İNGİLİZCE DERSLERİNDE WEB 2.0 ARAÇLARIYLA GELİŞTİRİLEN ETKİNLİKLERİN ÜSTÜN YETENEKLİ ÖĞRENCİLER ÜZERİNDEKİ ETKİSİ....	49
THE EFFECT OF ACTIVITIES DEVELOPED WITH WEB 2.0 TOOLS ON GIFTED STUDENTS IN ENGLISH LESSONS	50
SUDAKİ AYAK İZİ	75
FOOTPRINT ON WATER.....	76
OKULUM YARINIM ETWINNING PROJESİ	89
ETWINNING PORTALI ARACILIĞIYLA ALTI ŞAPKALI DÜŞÜNME TEKNİĞİ KULLANARAK OKUMA VE ELEŞTİRİ BECERİLERİNİN GELİŞTİRİLMESİ.....	101
DÖRT DÖRTLÜK EDEBİYAT	105
FULLY LITERATURE.....	106
ÖĞRENCİLERİN MATEMATİK DERSİNE YÖNELİK EĞİLİMLERİNİN İNCELENMESİ.....	115
OYUN ARKADAŞIM OLUR MUSUN?	133
WILL YOU BE MY PLAYMATE?	134
ÇEVRECİ GENÇ LİDERLER VE SAVUNUCULAR YETİŞTİRMEK	148
RISEING ENVIRONMENTALIST YOUTH LEADERS AND ADVOCATES.....	149
ANADOLU ERENİ YUNUS EMRE ETWINNING PROJESİ	155
LİSTEN TO THE HZ.MEVLANA ETWINNING PROJESİ	166
GREEN CHALLENGE	176
ORKOP SOSYAL GELİŞİM MERKEZİ PROJESİ	187
ORKOP SOCIAL DEVELOPMENT CENTER PROJECT.....	188
AN ALBÜM MY HOMELAND	193

MULTICULTURAL AND MULTILINGUAL CALENDAR.....	202
PARALARIMIZLA MARKET SİMÜLASYONU	209
MARKET SİMULATION WITH OUR MONEY	210
SAĞLIKLI BESLENME VE YAŞAM PROGRAMI(H.E.L.P).....	219
HEALTHY NUTRITION AND LIFE PROGRAM (H.E.L.P).....	220
ORTAOKULDA YABANCI DİL OLARAK TÜRKÇE ÖĞRETİMİNDE ÖĞRETMENLERİN KARŞILAŞTIĞI GÜÇLÜKLER.....	233
OUTDOOR ACTIVITIES FOR BLENDED LEARNING.....	262
ÖZEL EĞİTİMDE PROFESYONEL YAKLAŞIMLAR.....	268
SAYFALARDA SEYAHAT	278
TRAVEL IN PAGES.....	280
HER CANLININ HAKKI 'SU'	290
EVERY LIFE'S RIGHT 'WATER'	291
OKUL ÖNCESİ EĞİTİM RENKLERLE RENKLENECEK.....	303
PRE-SCHOOL EDUCATION WILL BE COLORED WITH COLORS.....	305
DİJİTAL ÇAĞDA DİJİTALLEŞEN OKULUM.....	319
MY SCHOOL BEGINNING DIGITAL IN THE DIGITAL AGE	320
OYNA, EĞLEN, KEŞFET	331
PLAY, HAVE FUN, DISCOVER	333
SEMPATİK MATEMATİK.....	346
DİJİTAL SANAT	363
DIGITAL ART	364
BİR PARÇA EKMEK HAYAT VERECEK.....	377
GIVE ME AN IDEA	385
GIVE ME AN IDEA	387
BIRD NET.....	402
21. YÜZYIL BECERİLERİ ÇERÇEVESİNDE DİJİTAL OKURYAZARLIK:SOSYAL MEDYA KULLANIMI VE İNTERNET ETİĞİ ÜZERİNE ULUSLARARASI BİR EĞİTİM PROJESİNİN İNCELENMESİ.....	417
A NEW DAY A NEW IDIOM.....	422
KAHRAMANLAR KULÜBÜ	434
HEROES CLUB.....	437

ETWINNING PORTALINDA YÜRÜTÜLEN DİJİTAL MATEMATİK UYGULAMALARININ ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN MATEMATİK TUTUMLARINA ETKİSİ: DIGITAL MATHEMATICS PROJESİ ÖRNEĞİ	452
THE EFFECT OF DIGITAL MATHEMATICS APPLICATIONS ON THE ETWINNING PORTAL ON MATHEMATICS ATTITUDES OF SECONDARY SCHOOL STUDENTS: EXAMPLE OF DIGITAL MATHEMATICS PROJECT	453
SİHİRLİ KÜÇÜK ELLER	468
MAGICAL LITTLE HANDS.....	469
AKIL VE ZEKA OYUNLARININ AKADEMİK BAŞARIYA DAYALI ÖĞRENCİ YAŞ VE SEVİYESİNE UYGUN OLARAK İNCELENMESİ BEYİN TAKIMI-1 PROJESİ	478
PROBLEM SOLVING, MIND GAMES, CREATIVE THINKING, COMMUNICATION SKILLS	479
AKIL VE ZEKÂ OYUNLARININ DERSLERE ENTEGRASYONU ETKİSİNİN İNCELENMESİ HAVE FUN PLAY LEARN / EĞLEN, OYNA, ÖĞREN	493
INVESTIGATION OF THE EFFECT OF INTEGRATION OF MIND AND INTELLIGENCE GAMES INTO LESSONS HAVE FUN PLAY LEARN / EĞLEN, OYNA, ÖĞREN.....	494
ECOTWINNERS SET SAILS SKILLABS ETWINNING PROJECT	505
“HAREKETE GEÇ”.....	518
OKULUMUZDA TARİHİ, DOĞAL VE KÜLTÜREL MEKÂNLAR SOKAĞI	528
STREET OF HISTORICAL, NATURAL AND CULTURAL PLACES IN OUR SCHOOL	529
BENİM ZEKA OYUNUM	540
MY BRAIN GAME.....	541
İŞİTME ENGELLİLER ALANINDA OYUN TEMELLİ ÖĞRETİM TEKNİKLERİNİN GELİŞTİRİLMESİ.....	552
DEVELOPMENT OF GAME-BASED TEACHING TECHNIQUES FOR THE HEARING IMPAIRED.....	553
‘RECYCLE, REUSE AND REDUCE FOR A SUSTAINABLE WORLD’ E-TWINNING PROJESİNİN ÖĞRENCİ AÇISINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ	560
EVALUATION OF THE ‘RECYCLE, REUSE AND REDUCE FOR A SUSTAINABLE WORLD’ ETWINNING PROJECT FROM THE STUDENT PERSPECTIVE.....	562
MUCİZE PARMAKLAR ETWINNING PROJESİ.....	574
MUCİZE PARMAKLAR PROJEMİZDE.....	575
HİKÂYE KAHRAMANLARI CANLANIYOR.....	583
STORY HEREOS COME TO LIFE	584
BEST FRIENDS FOREVER (SONSUZA DEK ARKADAŞLAR)	592

DIGITAL ENGLISH (DİJİTAL İNGİLİZCE)	602
NATURAL LANGUAGE OF THE TECHNOLOGY	613
NATURAL LANGUAGE OF THE TECHNOLOGY	615
ÜÇ BOYUTLU MODELLEME VE YAZDIRMA TEKNOLOJİLERİNİN COĞRAFYA ÖĞRETİMİNE ENTEGRASYONU: GEO3DSTL.....	624
INTEGRATION OF THREEDIMENSIONAL MODELING AND PRINTING TECHNOLOGIES IN GEOGRAPHY TEACHING: GEO3DSLTL	625
ARETE İLE EĞLENCİLİ SOSYAL BİLGİLER	645
MORE TRADITIONAL RECIPESGELENEKSEL YEMEK TARİFLERİ ETWINNING PROJESİ	652
FUN ELT JOURNEY.....	662
ART IN MY POCKET (CEBİMDEKİ SANAT)	677
ENGLISH4FUN.....	695
ENGLISH4FUN.....	696
MATEMATİK BENİMLE.....	710
MATHS WITH ME.....	711
E TWİNNING PROJELERİNİN ÖĞRETMENLERİN KİŞİSEL VE MESLEKİ ALANDAKİ GELİŞİMİNE ETKİSİ.....	720
ŞEHİRİMİN DÜŞÜNÜRÜ VE BİLİMİ: BİR ETWINNING PROJESİ	730
THINKER AND SCIENTIST OF MY CITY: AN ETWINNING PROJECT	731
FIRST STEP TO MATHEMATICS	745
FIRST STEP TO MATHEMATICS	747
CAREER CLUBS	755
CAREER CLUBS	757
DİK DURUŞ VE SKOLYOZ FARKINDALIĞININ KAZANDIRILMASINDA ALTERNATİF BİR YÖNTEM:SKOLYOL OYUNU	768
AN ALTERNATIVE METHOD IN CULTIVATING POSTUREAND SCOLIOSIS AWARENESS: THE SKOLYOL GAME	769
BİLİMİN SANAT HALİ SCIENCEART.....	794
THE ARTISTIC SIDE OF SCIENCE SCIENCEART.....	795
ACEMİLERDEN YILDIZLARA	818
FROM NEWBIES TO ALL STARS.....	820
TEKNOÜÇLER STEAM EĞİTİMİNDE	831
TECH-THIRD IN STEAM EDUCATION	832
HIDDEN IN NATURE	842

HIDDEN IN NATURE	844
UNUTURSANIZ FISILDARIZ.....	855
OKUMA KÜLTÜRÜ EDİNDİRMEDE BİR YÖNTEM DENEMESİ: ETKİNLİK VE ÜRÜN ODAKLI OKUMA ATÖLYELERİ	869
TÜRKÇE DİL BECERİLERİNİ GELİŞTİRMEDE ANADOLU MASALLARINDAN YARARLANMA.....	890
USING ANATOLIAN TALES TO DEVELOP TURKISHLANGUAGE SKILLS.....	891
STEMATEMATİK VE MASAL PROJESİ İLE MASALLARIN ÇOCUKLARIN STEM BECERİLERİNE ETKİSİNİN İNCELENMESİ.....	913
YARATICI DRAMA İLE EGLENEREK ÖĞRENİYORUM	923
I LEARN BY FUN WITH CREATIVE DRAMA.....	924
SCIENTIX PROJESİ KAPSAMIDA DÜZENLENEN STEM EĞİTİMİ ÇALIŞTAYINA İLİŞKİN ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİ	929
TEACHERS' VIEWS ON THE STEM EDUCATION WORKSHOP ORGANISED WITHIN THE SCOPE OF SCIENTIX PROJECT	930
I CAN DO IT 2	940
BİLGİNLERİN DÜŞÜNCE YAPILARINDAN STEM ETKİNLİKLERİNE	961
FROM THE THOUGHT STRUCTURES OF TURKISH-ISLAMIC SCIENTISTS TO STEM ACTIVITIES.....	962
DEĞERLERİME SAHİP ÇIKIYORUM.....	982
ENVIRONMENT IN THE HEART	988
CITIZENS OF THE WORLD	998
SEMPATİK SANAT (ETWINNING PROJESİ)	1007
ACİL TOPLANMA LEVHALARINDA FARKINDALIK KAZANDIRAN ETKİLEŞİMLİ AFET YÖNETİM SİSTEMİ TASARIMI	1022
INTERACTIVE DISASTER MANAGEMENT SYSTEM DESIGN THAT RAISES AWARENESS IN EMERGENCY MEETING BOARDS.....	1023
MY ADVENTURE OF FOUR YEARS.....	1030

KADINLARIN BAŞINA GELEN EV KAZALARI VE İLK YARDIM BİLGİ DÜZEYLERİ

Hümeyra MEMİÇOĞLU

Giresun Atatürk Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi

ORCID ID:0009-0003-6073-6474

Gönül ASLAN

Öztekintler Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi

ORCID ID:0000-0002-4431-3629

Derya ATAY

Ardeşen Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi

ORCID ID:0000-0002-7352-6973

ÖZET

Ev kazaları, bir evin içinde veya bahçesinde, havuzunda veya garajında meydana gelen, çoğunlukla önlenabilir kazalardır. Ev kazalarının önlenmesinde bireysel ve toplumsal farkındalığın sağlanmasında kadın eğitimleri önemlidir. Kaza türleri arasında ev kazalarının önemi her geçen gün artmaktadır. Çoğunlukla önlenebilir olaylardır. Oranlar ülkeden ülkeye ve yaş gruplarına göre değişmekle birlikte ev kazaları tüm kazaların %25'ini oluşturmaktadır. Ev kazaları yaralanma, sakatlık ve ölüme neden olabileceğinden önemli bir halk sağlığı sorunu olarak kabul edilmektedir. Çocuklar, yaşlılar ve bedensel engelliler ev kazalarına en çok maruz katanlardır. Kadınlar erkeklere göre evde daha fazla zaman geçirdikleri için kazaya genellikle kadınlar müdahale etmektedir. Toplumumuzda kadınlar geleneksel konumları gereği ailede önemli görevler üstlenmektedir. Evde erkeklerden daha fazla zaman geçirdikleri düşünüldüğünde, ev kazalarının önlenmesi ve ilkyardım uygulamalarında kadınların rolü daha iyi anlaşılacaktır. Bundan dolayı çalışan ya da çalışmayan tüm kadınların ilkyardım bilgi düzeylerinin yeterli seviyede olması ilk yardım uygulamalarının etkinliğini artıracak ve olumsuz sonuçları en aza indirecektir. Bu çalışmada amaç, yetişkin ev kadınlarının, ev kazaları ile ilişkili profilini ve bilgi düzeylerini ortaya koymak ve bununla birlikte ev kazaları ve ilk yardım konusunda farkındalıklarını artırmaktır. Projemizde öğrencilerimizin, öğretmenlerimizin, velilerimizin ve özellikle ev kadınlarının ilkyardım bilgi düzeylerini artırarak toplumda ilkyardım bilinci oluşturma amacına yönelik etkinlikler yapılmıştır.

Bu çalışmada, kadınların başına gelen ev kazalarının özellikleri ve bu kazalar karşısında ilk yardım bilgi düzeylerinin nasıl olduğu araştırılmış, sorunun çözümüne yönelik veriler elde edilmeye çalışılmıştır. Çalışma verileri, ilimizde ev kadınlarına yönelik olarak yapmayı planladığımız bir kursla ilgili, eğitim konularının belirlenmesi ve kadınların bu konudaki beklentilerine ışık tutmuştur. Proje Türkiye Romanya, İspanya, Fransa ve Ürdün'den 15 öğretmen, 150 lise öğrenciyle eTwinning platformu üzerinden yürütülmüştür. Ev kadınlarının ilk yardım bilgi düzeyini arttırmayı sağlamak amacıyla yola çıkılan projede ev kazalarında korunma ve muhtemel ev kazasında acil bakım ekipleri gelinceye kadar kişiyi hayatta tutabilecek ilk yardım bilgi düzeyine sahip olmaları hedeflenen çalışmada toplumda ilk yardım bilincini oluşturarak, sosyal sorumluluk adına farkındalık yaratılmak istenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Eğitim Düzeyi, Ev kazası, İlk yardım, Kadınlar

HOME ACCIDENTS HAPPENING TO WOMEN AND THEIR FIRST AID KNOWLEDGE LEVELS

ABSTRACT

Home accidents are mostly preventable accidents that occur inside a home or in a warehouse, pool or garage. Women's training is important in maintaining individual and social awareness about home accidents. Among the types of accidents, the importance of home accidents continues day by day. are possible preventable events. Although the rates vary depending on country and age distribution, home accidents constitute 25% of all accidents. Home accidents are considered a significant public health problem because they can cause disability, disability, and death. Children, the elderly and adults are the ones most exposed to home accidents of disabled people. Women usually intervene in accidents so that they can spend more time at home than men. Due to the traditional position of women in our society, important work is carried out in the family. Considering that they stay at home more time than men, the role of women in preventing home accidents and administering first aid will be better understood. Therefore, it will be ensured that all working or working women have sufficient first aid knowledge, the maintenance of first aid practices will be increased and negative consequences will be minimized. For this purpose, to reveal the profile and knowledge level of adult housewives regarding home accidents and to increase their continuity in home accidents and first aid. In our project, activities were carried out to raise social first aid

awareness by increasing the first aid knowledge levels of teachers, parents and especially housewives.

In this study, the characteristics of home accidents that occur to women and their level of first aid knowledge in the face of these accidents were investigated, and data for the solution of the problem were tried to be obtained. The study data shed light on the determination of training subjects and the expectations of these events regarding a course we plan to hold for housewives in our city. The project was carried out via the eTwinning platform with 15 teachers and 150 high school students from Turkey, Romania, Spain, France and Jordan. In the project, which was set out to increase the first aid knowledge level of housewives, it was aimed to protect them in case of home accidents and to have the first aid knowledge level that can keep the person alive until the emergency care teams arrive in case of a possible home accident. The aim was to raise awareness in the name of social responsibility by creating first aid awareness in the society.

Keywords: Education level, Home accident, First aid, Women

GİRİŞ

İlkyardım, herhangi bir kaza ya da yaşamı tehlikeye düşüren bir durumda sağlık görevlilerinin tıbbi yardımı sağlanıncaya kadar hayatın kurtarılması ya da durumun daha kötüye gitmesini önleyebilmek amacıyla olay yerinde, tıbbi araç gereç aranmaksızın mevcut araç ve gereçlerle yapılan ilaçsız uygulamalardır. Doğru ve etkili ilk yardım kadar yaralı/hastanın acil sağlık ekibine teslimiyle başlayan acil sağlık hizmetleri süreci de sakatlıkların önlenmesi ve yaşam kurtarılmasında son derece önemlidir (Ergüney S, :5) Olay yerinde ve herhangi bir tıbbi araç kullanılmadan var olan araçlarla yapılır. İlk yardımın temel amacı hayat kurtarmadır ve bu amaca ulaşmak için hayati tehlikenin ortadan 3 kaldırılması, yaşamsal fonksiyonların sürdürülmesinin sağlanması, hasta veya yaralının durumunun kötüleşmesinin önlenmesi ve iyileşmesinin kolaylaştırılması gerekmektedir (Rakap P, A ve diğerleri 2021) Romer CJ, Manciaux M(1991). Bozkurt A.(1999). UNICEF .(1991). Güngör T. (1992). Del Kazalarla en sık karşılaşan grup çocuklardır. Çocuklar her yaşta değişik kazalarla karşı karşıyadır . Kazalar ve çocuklarda karşılaşılan diğer acil durumlar morbidite ve mortalite ile sonuçlanabilir. Çocukların ve ailelerin hayatını önemli ölçüde etkileme potansiyeli olan bu durumların nerede, ne zaman ve ne şekilde meydana geleceğini önceden bilmek mümkün olmadığından ilkyardım ve çocuklardaki acil durumlara doğru yaklaşımda bulunulması halk sağlığını ilgilendiren önemli konulardan biridir. Kazalardan sonraki ölümlerin %10'u ilk 5 dakikada, %50'si ilk yarım saatte olmaktadır. Kaybedilen

her zaman dilimi ölüm oranını artırdığından ilkyardım eğitiminin yaygınlaşması, kişilerin çabuk ve bilinçli müdahale edebilmesi çok önemlidir. (Küçük Ö, Biçer S ve diğerleri, 2014) Halk Sağlığı Genel Müdürlüğü (2019) verilerine göre, Türkiye’de ev kazaları %25 oranında görülmektedir ve trafik kazalarından sonra ikinci sırada yer almaktadır. Bu kazaların çoğunun, çocuk, bir yetişkinin yanındayken gerçekleştiği göz önüne alındığında çocukların kaza geçirmelerinin ve yaralanmalarının önlenmesi önemli bir görev olarak karşımıza çıkmaktadır ve bu görevden yetişkinler sorumlu tutulmaktadır). Buna ek olarak, (Türkiye İstatistik Kurumu, (2017)verilerine göre, dünyada her yıl 10 çocuktan biri okulda yaşanan kazalar nedeniyle sağlık kuruluşuna başvurmaktadır. Birçok ülkede bu yaş grubundaki çocuk ölümlerinin birinci nedeni okul çağında ortaya çıkan kazalardır. Öğretmenlerin ya da okuldaki görevlilerin ilk yardım uygulamaları sayesinde bu oranın düşebileceği öngörülmekle birlikte, Türkiye’de de durum farksız değildir. TÜİK 2019 verilerine göre 0-14 yaş arası çocuklarda en yüksek ölüm nedeni dışsal yaralanmalar ve zehirlenmelerdir (Rakap P,A ve diğerleri, 2021) Ev kazaları çeşitli faktörlere bağlı olarak meydana gelebilir. Kaza oluşumunda etkili nedenler, güvensiz koşullar (çevre faktörü) ve güvensiz davranışlar (insan faktörü) olmak üzere iki gruba ayrılarak incelenmektedir. Ev kazalarının nedenleri arasında insan faktörü birinci sırada, çevresel düzensizlikler ikinci sırada yer almaktadır. (Serinken M, Türkçüer , 2011) Çalışan ya da çalışmayan tüm kadınların ilkyardım bilgi düzeylerinin yeterli seviyede olması ilk yardım uygulamalarının etkinliğini artıracak ve olumsuz sonuçları en aza indirecektir. Sonuç olarak ev kazaları konusunda kadınlara yönelik kurslar planlanmalı ve görsel medyanın daha doğru kullanımı konusunda hassasiyet gösterilmelidir.(Serinken M, Türkçüer İ, 2011) Meslek elemanı yetiştiren okullarda sağlık eğitiminde konusunda daha kapsayıcı eğitim programları uygulanması gerekir. İş dünyasında iş kazaları ve felaketlerin önlenmesi için sadece sağlık personeli değil tüm çalışanların bilgi düzeylerinin artırılması önemlidir. Kazaların önceden bilinmesi pek mümkün değildir. Bu nedenle işyerleri bu tür durumlara hazırlıklı olmak için en azından ilk yardım bilgisini iş görenlerine vermelidirler. Meslek yüksekokulları bu noktada önemli bir işleve sahiptir. Özellikle mesleğe daha başlamadan öğrencilere ilk yardım eğitimlerinin verilmesi iş kazaları ve felaketlerde karşılaşılabilecek sorunları azaltıcı bir rol oynayabilir. İlk yardım bilgisi sadece iş hayatında değil günlük yaşamda da bir çok faydalı bilgiler taşımaktadır. İnsanlar beklenmedik anlarda kazaya maruz kalabilirler. Bu durumda ilk yardım uygulamaları yapmak hayati derecede önemli olabilir. Bunun için yetişkin bireylerin ilk yardım kurallarını bilmesi ve uygulaması gereklidir.(Sayın K ve Diğerleri. 2018) 29 Temmuz 2015 Çarşamba günü 29429 sayılı resmi gazetede yayımlanarak yürürlüğe giren İlk Yardım Yönetmeliğinin 19.

Maddesinde (3) Milli Eğitim Bakanlığı eğitim programı dahilinde, ilkyardım eğitimi verecek öğretmenlerin 16 saatlik ilkyardım eğitimini almaları 4 zorunludur. ifadesiyle öğretmenlerin bilgilendirilmesinin önemi vurgulanmıştır. Ayrıca fertlerin ve toplumun temel sağlık bilgisinin artırılması, ilk yardım bilgi ve becerisinin topluma öğretilmesi, gerekliliği ifade edilmiştir.(İlkyardım Yönetmeliği, 29 Temmuz 2015, Resmî Gazete Sayı: 29429,) Türk Kızılayı, bünyesindeki İlk Yardım Merkezleri'nde düzenlediği eğitim programları ile toplumda ilk yardım bilincinin yaygınlaşmasını hedeflemektedir. Toplumun genelinde ilk yardım konusunda bilinçlendirme çalışmaları yapılarak toplum genelinin bu konudaki bilgi düzeyini arttırmaya ve yanlış bilinen bilgileri düzeltmeye yönelik girişimlerde bulunulabilir. Bu kapsamda örgün ve yaygın eğitim kurumlarında verilen mevcut eğitimlere ek olarak kamu spotları yayınlanabilir. Bilgilerin kalıcı olması amacıyla teorik bilginin yanında uygulamaya yönelik etkinliklere yer verilmesinin faydalı sonuçlar ortaya koyacağı düşünülmektedir. (Özer Z. 2018) Kişilerin eğitim aldıktan sonra ilkyardım uygulamalarına karşı daha özgüvenli oldukları, iş ve sosyal çevrelerindeki de eğitim alma konusunda cesaretlendirdikleri sonucuna varılmıştır. Kısa sürede yapılan ilkyardım eğitiminin, katılımcıların bilgilerinde olumlu yönde gelişme kaydedilmiştir.(Karamustafa .M ve diğerleri.2021) Ebeveynlerin çocuklara ilkyardım konusunda bilgi düzeyleri yetersiz olup, ailelerin bilgi düzeyini artıracak ilkyardım kursları yaygınlaştırılmalıdır. (Küçük Ö, Biçer S ve diğerleri.2014) Öğrencilerin ilk yardım dersi ya da ilk yardım eğitimi almaları durumuna göre ilk yardım konusundaki bilgi düzeylerinin anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir. İlk yardım eğitimi almamış kişilerin ilk yardım uygulamasında bulunması doğru sonuçlar vermeyebilir. Bu nedenle özellikle bu durumlarla sık sık karşıya gelebilecek olan öğretmenlerin ilk yardım konusunda eğitimlere katılımış olmaları, daha bilinçli olmaları son derece önemlidir. İlk yardım temelli eğitim çalışmaları hizmet öncesi öğretmen eğitim programlarına dahil edilmeli, hizmet içi eğitimle de öğretmenlerin bilgi ve farkındalığı arttırılmaya çalışılmalıdır. Buna ek olarak, verilecek teorik bilgiler uygulamayla pekiştirilmeli, ne zaman ne yapması gerektiği konusunda öğrenmelerin kalıcılığı artırılmalıdır (Rakap P,A ve diğerleri 2021) Öğretmenlerin ilk yardım ile ilgili yeterli bilgilere sahip olmadıkları ve bu eksikliklerinin de farkında olarak eğitim ihtiyaçlarını dile getirdikleri belirlenmiştir. Bu yetersizlik durumu bütün branşlarda karşımıza çıkmaktadır. Bu doğrultuda öğretmen yetiştiren okullarımızın müfredatlarında ilk yardım ile ilgili derslerin uygulamalı olarak yer alması, ayrıca özel ve yatılı okullarda olduğu gibi diğer ilköğretim okullarının tümünde de revir kurulması ve buralarda görev yapacak en az bir sağlık personelinin bulundurulması önerilmektedir.(Erkan.M ve Göz.M .2006) Öğretmenlerin ilkyardım bilgi

düzeylerini artıracak, mevcut bilgilerini güncelleyecek eğitim çalışmalarının yapılması, Yapılacak eğitim çalışmalarında, öğretmenlerin ilkyardım konusunda eksik oldukları, yanlış bildikleri konular belirlenerek, eğitim içeriğinin bu doğrultuda oluşturulması, Öğretmenlere verilecek ilkyardım eğitiminin sürekli ve düzenli olarak yapılması önerilmektedir. Kazalar karşısında ölümlerin en aza indirilmesi, sakatlıkların azaltılması ve önlenmesi için toplumda bireylerin ilk yardım konusunda temel bilgilere sahip olması gerekmektedir (Aktaş B ve diğerleri, 2019)

YÖNTEM

Bu süreçte; alan yazın taraması, araştırma anketinin uygulanması ve analizlerinin yapılması, konu uzmanlardan öğrenci ve annelerine çevrim içi “Ev Kazaları ve Alınacak Önlemler”, “Kanamalar ve ilk yardım”, Yanıklar ve İlk Yardım”, “Kırık, Çıkık ve Hayvan Isırıklarında İlk Yardım” hakkında ulus ötesi katılımcıların da olduğu toplantıların yapılması, ilk yardım konularını içeren okullarda öğrencilere yüz yüze eğitimlerin verilmesi ve akabinde 5 ev de anneleri ile bu öğrenilenleri canlandırma yapılması şeklin de bir sıra izlenmektedir. Proje çalışmamızın ilk kısmında ev kadınlarına yönelik başlarına gelen ev kazaları ve ilk yardım bilgi düzeylerinin ne şekilde olduğunun tespiti amacıyla veri toplama aracı olan anket uygulandı. Araştırmalarda kullanılan veri toplama araçlarının en belirgin özelliği, yapılan ölçümlerin geçerliliğinin ve güvenilirliğinin olmasıdır (Ural ve Kılıç, 2013). Bu bağlamda geçerliliği ve güvenilirliği test edilmiş ölçek kullanılmış ve ölçek sahibi Mustafa Serinken ile gerekli bağlantılar kurularak kullanım izni alınmıştır. İzin alma sürecinden itibaren, verilere ulaşma, verilerin analizi ve raporlaştırma sürecine kadar olan basamaklarının tümünde bilimsel etik ve değerlere uyulmuştur. Kadınlara yönelik İlk Yardım bilgi seviyelerinin ölçülebilmesi amaçlanan bu çalışmada nicel araştırma yönteminden durum saptayıcı/betimsel araştırma grubundan betimsel model tercih edildi. İklim Okuryazarlığı ölçeği Google Forms veri toplama aracı ile çevrimiçi olarak 975 kişiye uygulandı. Çevrimiçi toplanan verilerden anında istatistikler incelendi. Elde edilen veriler SPSS programına aktarılarak anketin analizi bu program ile yapıldı. Anket verileri frekans analizi, ki-kare analizi ve çapraz tablo analizleri ile yorumlandı. Frekans analizi, anket sorularına verilen cevapların sayı ve oranlar halinde yapılan analizini ifade etmektedir. Ki-kare analizi, iki kategorik değişken arasında ilişki olup olmadığını ya da bu iki kategorik değişkenin birbirinden bağımsız yaklaşım sergileyip sergilemediklerini yorumlamakta kullanılmaktadır. Anket çalışmasında birçok soru sorulmuş, ancak yorumlama aşamasında sadece ki-kare testinden geçerek yoruma müsait olanlar analiz edilmiştir. Çapraz tablo analizi ise katılımcılara sorulan iki farklı sorunun birlikte

analizini ifade etmektedir. Ev kadınlarının, ev kazalarından korunma ve ilk yardım bilgi düzeylerini artırma amacıyla gerçekleştirilen bu çalışmanın sonuçlarıyla ilişkili olarak, çalışmamızın ikinci kısmında bu amaca yönelik etkinlikler yapılmıştır.

BULGULAR

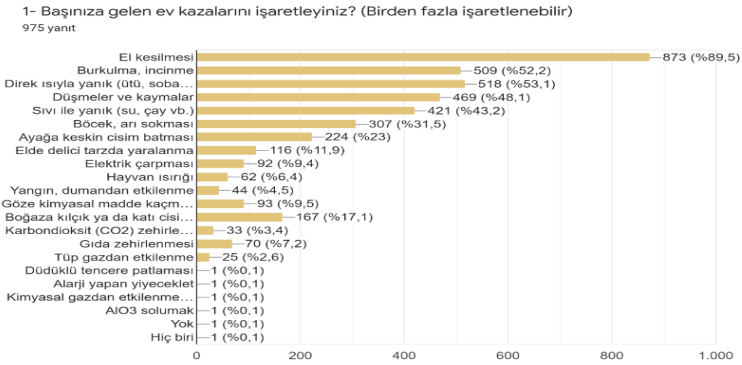
Bu bölümde araştırma kapsamında ev kadınlarına yönelik olarak yapılan “Kadınların başına gelen ev kazaları ve ilkyardım bilgi düzeyleri ölçeği” analizine ilişkin verilere yer verilmiştir. Türkiye genelinde ev kadınlarına yönelik çevrimiçi uygulanan ölçek SPSS programına aktarılarak analiz edilerek, sonuçları açıklanmıştır ve yorumlanmıştır. Araştırmaya katılım sağlayan kadınların, ilk yardım bilgi düzeyleri ve başlarına gelen ev kazalarını araştırdığımız bu çalışmanın neticesinde elde edilen bilgilere ilişkin katılımcı yanıtları, analiz edilerek yüzde değerleri hesaplanıp aşağıda tablolar halinde verilerek yorumlanmıştır.

Kadınların ev kazaları ve bunlara ilişkin ilkyardım bilgisi konulu projenin alan araştırması Google formlar platformu ile internet üzerinden sağlanmıştır. Elde edilen veriler SPSS programına aktarılarak anketin analizi bu program ile yapılmıştır. Anket verileri frekans analizi, ki-kare analizi ve çapraz tablo analizleri ile yorumlanmıştır. Frekans analizi, anket sorularına verilen cevapların sayı ve oranlar halinde yapılan analizini ifade etmektedir. Ki-kare analizi, iki kategorik değişken arasında ilişki olup olmadığını ya da bu iki kategorik değişkenin birbirinden bağımsız yaklaşım sergileyip sergilemediklerini yorumlamakta kullanılmaktadır. Anket çalışmasında birçok soru sorulmuş, ancak yorumlama aşamasında sadece ki-kare testinden geçerek yoruma müsait olanlar analiz edilmiştir. Çapraz tablo analizi ise katılımcılara sorulan iki farklı sorunun birlikte analizini ifade etmektedir. Aşağıda verilen çapraz tablo analizleri, anket sorularına verilen cevapların sayı ve oranlarını göstermektedir.

Ankete katılımlar tüm Türkiye genelinden olmuştur. Neredeyse tüm illerden katılım sağlanmış olup, en çok katılımlar Ankara (%21,6), Rize (%15,2), Kahramanmaraş (%13,4), Konya (%17,7), Kocaeli (%7,5), Giresun (%7,4), Eskişehir (%5,9), Bursa (%5,5) ve İstanbul (%3,4) illerinden olmuştur. Bu illerden ankete katılanların oranı yaklaşık olarak %90'ı bulmaktadır. Geriye kalan %10 kadar katılım da ülkemizin diğer illerinden gerçekleşmiştir. Ankete katılımın büyük bir çoğunluğu 15 ile 55 yaş aralığında olmuştur. Bu yaş aralığındakiler toplam katılım içindeki oranı %97'yi bulmaktadır. Buna göre 15 yaş altı ve 55 yaş üstü olup ankete katılanların oranı düşüktür. En çok katılım 36-45 yaş aralığında bu yaş aralığında olanların oranı aşağıdaki grafikte de görüldüğü üzere %53'e yaklaşmaktadır. Bu

yaş grubundan sonra en çok katılım 46-55 yaş aralığında olup, bu yaşta ki katılımın toplam katılım içindeki oranı %18 kadardır. Daha sonra 26-35 yaş aralığında olanların payı %15 dolaylarında kalmıştır. Bu üç yaş grubunun (26-55 yaş arasındakiler) toplam katılımlar içindeki payı %85'dir. Katılımcıların eğitim durumlarına baktığımızda, Lisans düzeyinde eğitime sahip olanlar ile lise düzeyinde eğitime sahip olanların sayısı birbirine çok yakındır. Lise mezunu olanlar 305 kişi iken lisans mezunu olanlar 301 kişidir. Bu iki grubun oranı grafikte de görüldüğü üzere yaklaşık %31 dolaylarındadır. Daha sonra ilkökul mezunu (%19,2) olanlar ve ardından da ortaokul (%13,6) mezunu olanlar gelmektedir. Bu grupların payları grafik üzerinde görülebilmektedir. Lisansüstü mezunu olanların oranı ise %5 civarında olup yaklaşık 50 katılımcıdır. Eğitim düzeylerine göre katılımcıların dağılımına baktığımızda her eğitim düzeyinden mezun olan katılımcıların olduğu görülmektedir. Araştırmaya katılanların büyük kısmı çalışmayan ev hanımıdır. Çalışmayanların oranı yaklaşık %57'dir. Çalışan katılımcıların oranı %43 olmuştur. Çalışmakta olan katılımcıların büyük bir kısmı (%66) ev dışındaki işyerlerinde iken evden çalışanların oranı ise yaklaşık %27'dir. Kısmi zamanlı olarak çalışanların oranı ise yaklaşık %7'dir. Demografik bilgilerden sonra, katılımcıların ev yaşamlarında birçok riskler ile karşılaştıkları bilinmektedir. Bu nedenle katılımcılara ev kazası geçirip geçirmedikleri ve hangi ev kazası geçirdiklerine ilişkin elde edilen verilerin frekans dağılımları Grafik 2.1'de sunulmuştur.

Grafik 2.1 Kadınların başlarına gelen ev kazalarına ilişkin veriler

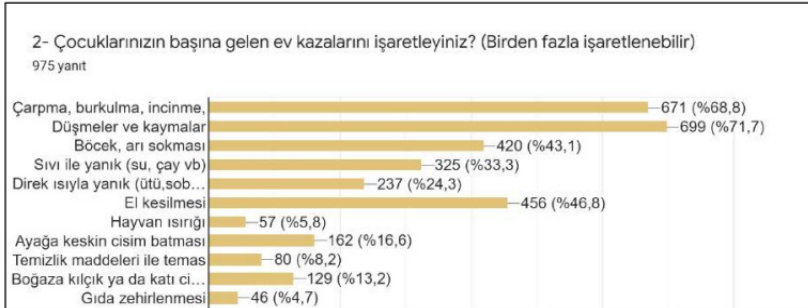


Grafik 2.1 incelendiğinde bu soruda katılımcılara birden fazla seçenek işaretlemelerine izin verilmiştir. Çünkü bir katılımcının başına örneğin hem el kesilmesi hem incinme gelmiş olabilir. Ya da buna benzer ikili üçlü

kazalar bir katılımcının başına gelmiş olma ihtimali yüksektir. Bu sorulara verilen cevaplardan da zaten katılımcıların başına birden fazla ev kazası geldiği anlaşılmaktadır. Örneğin el kesilmesi neredeyse herkesin başına gelebilecek en küçük ev kazalarından olduğu için bu soruya katılımcıların %90'ının maruz kaldığını aşağıdaki tablodan görmekteyiz. El kesilmesi katılımcıların 873'ünün başına gelmiş bir ev kazasıdır. El kesilmesini ikinci sırada ütü, soba gibi şeylerle yanma (ısı ile yanık) takip etmektedir. Isı ile yanma (%53) katılımcıların yarısının başına gelmiş bir kazası olduğu anlaşılmaktadır. Üçüncü olarak Burkulma, incinme gelmektedir. Burkulma, incinme hemen hemen ısı ile yanma ile yaklaşık oranları yakındır (%52). Katılımcıların başına gelen diğer ev kazaları oransal sıralama ile düşmeler kaymalar,sıvı ile yanık, böcek, arı sokması, ayağa keskin cisim batması, boğaza kılçık ya da katı cisim takılması, elde delici tarzda yaralanma, göze kimyasal madde kaçması, elektrik çarpması, gıda zehirlenmesi, hayvan ısırığı, yangın dumandan etkilenme, karbondioksit zehirlenmesi ve tüp gazdan etkilenme gelmektedir. Bunların dışında sadece birer katılımcı tarafından belirtilen ev kazalarının da olduğu görülmüştür.

Araştırmaya katılım sağlayan kadınların, ev de çocuklarının başına ne tür ev kazaları geldiğine ilişkin elde edilen verilerin frekans dağılımları Grafik 2.2'de sunulmuştur.

Grafik 2.2 Ev Kadınlarının çocuklarının başına gelen ev kazalarına ilişkin veriler

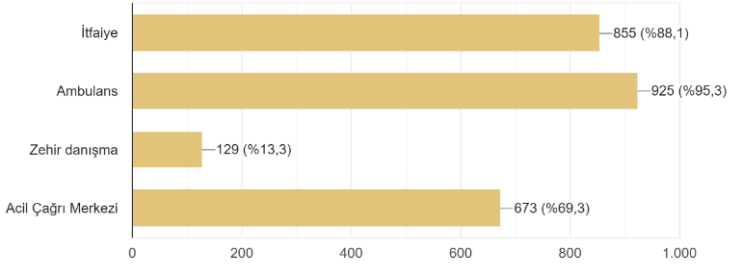


Grafik 2.2 incelendiğinde, çocukların büyük bir bölümünün (%71,7) düşme ve kayma dan kaynaklanan ev kazalarına maruz kaldığı görülmektedir. Çarpma, burkulma, incinme den kaynaklı yaralanma sayısının(%68,8) olduğu anlaşılmaktadır. Ayrıca el kesisinde(%46,8) olduğu göze çarpmaktadır. Bunların dışında sırasıyla en çok meydana gelen çocuk kazalarının Böcek ve arı sokması, Sıvı ile yanık, direk ısıyla yanık, ayağa keskin cisim batması, boğaza kılçık ya da katı cisim kaçması, temizlik maddeleri ile temas, hayvan ısırığı ve gıda zehirlenmesi gelmektedir.

Katılımcıların kendilerinin ve çocuklarının başına gelen ev kazalarının neler olduğunu tespiti için sorulardan sonra, katılımcılara önemli acil telefon numaralarının bilinip bilinmediğine ilişkin elde edilen verilerin frekans dağılımları Grafik 2.3’de sunulmuştur.

Grafik 2.3 Ev Kadınlarının önemli telefonları bilmemelerine ilişkin veriler

1. Bildiğiniz önemli telefon numaralarını işaretleyiniz. (Birden fazla işaretlenebilir)
971 yanıt



Grafik 2.3 incelendiğinde bu soruya katılımcıların büyük bir çoğunluğunun Ambulans hizmetlerinin telefonunu bildiği belirlenmiştir. Bu cevaptan sonra en çok yanıtlanan seçenek İtfaiye, daha sonra Acil çağrı merkezi ve son olarak da zehir danışma hattı olduğu görülmüştür. Katılımcıların %95’inin ambulans hizmetlerinin numarasını bildiği görülmüştür.

Sıcak sıvı ile yanma sonucunda katılımcılara ne yaptıkları sorulmuştur. Bu soruya verilen cevaplar ilişkin elde edilen verilerin frekans dağılımları Grafik 2.4’de sunulmuştur.

Grafik 2.4 Ev Kadınlarının ellerini kaynar su ile yaktıklarında ne yaptıklarına ilişkin veriler

2. Elinizi kaynar su ile yaktığınızda hangisini yaparsınız?

968 yanıt



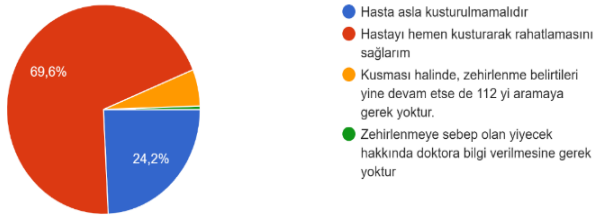
Grafik 2.4 incelendiğinde, Katılımcıların sıvı ile yanma sonrasında yanan yeri çeşme suyu altında tuttıkları %80 ile en yüksek oranla verdikleri cevap olmuştur. Bu cevaptan sonra ikinci sırada %10 ile yanık bölgeyi hava almaması için temiz bir bezle sararım diyenler olmuştur. Yanık bölgeye yoğurt sürerim diyenlerin oranı %7'de kalmıştır. Bu soruya yanık bölgeye diğ macunu sürerim (%1,7) diyenlerde olmuştur. Katılımcıların büyük bir çoğunluğunun sıcak sıvı ile yanmaları halinde ne yapmaları gerektiğini bildiği görülmektedir.

Yediği bir yiyecek sonrası meydana gelen zehirlenme durumunda kişiye ilk yardım uygulaması olarak katılımcıların ne yapacakları sorulmuştur. Bu soruya verilen cevaplar ilişkin elde edilen verilerin frekans dağılımları Grafik 2.5'de sunulmuştur.

Grafik 2.5 Ev kadınlarının zehirlenme durumundaki kişiye yaptıklarına ilişkin veriler

3. Yediği bir yiyecek sonrası meydana gelen zehirlenme durumunda kişiye ilk yardım uygulaması olarak aşağıdakilerden hangisini yaparsınız?

954 yanıt

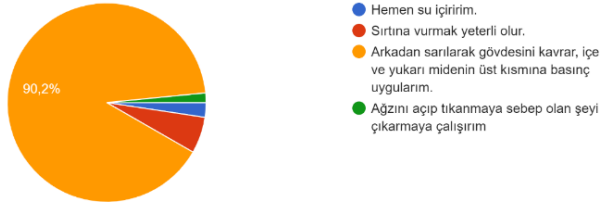


Grafik 2.5 incelendiğinde,yüksek oranda (%70) Hastayı hemen kusturarak rahatlamasını sağlarını seçeneği olmuştur. İkinci en yüksek cevap %24 ile hasta asla kusturulmamalıdır, seçeneği olmuştur. Buna göre katılımcıların büyük bir çoğunluğunun gıda zehirlenmesi sonrasında ne yapmaları gerektiği konusunda bilgi sahibi olduğu görülmektedir. Ancak katılımcıların dörtte biri kusturulmamalıdır demiştir.

Yemek yerken nefes borusunda tıkanıklık olup nefes alamayan kişiye yapılacak ilkyardım uygulaması için katılımcılara ne yapmaları gerektiği sorulmuştur. Bu soruya verilen cevaplar ilişkin elde edilen verilerin frekans dağılımları Grafik 2.6'de sunulmuştur.

Grafik 2.6 Ev Kadınlarının yemek yerken nefes borusuna tıkanıklık olup nefes alamayan birinene yaptıklarına ilişkin veriler

4. Yemek yerken nefes borusunda tıkanıklık olup nefes alamayan kişiye yapılacak ilkyardım uygulaması için aşağıdakilerden hangisini yaparsınız?
966 yanıt



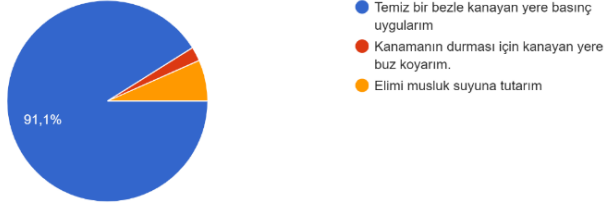
Grafik 2.6 incelendiğinde,çok büyük oranda (%90) arkadan sarılarak gövdesini kavrar, içe ve yukarı midenin üst kısmına basınç uygularım diyerek yapılması gereken doğru şeyin ne olduğunu bilmektedirler. Ancak sırtına vurmak yeterli olur diyenlerin de oranı (%6) az değildir.

Katılımcılara mutfakta kırılan cam tabak elinizi kesti ve kanamaya başladı. İlkyardım uygulaması için ne yaparsınız, sorusu yöneltilmiştir. Bu soruya verilen cevaplar ilişkin elde edilen verilerin frekans dağılımları Grafik 2.7'de sunulmuştur.

Grafik 2.7 Ev kadınlarının kanama durumunda ne yaptıklarına ilişkin veriler

5. Mutfakta kırılan cam tabak elinizi kesti ve kanamaya başladı. İlk yardım uygulaması için aşağıdakilerden hangisini yaparsınız?

967 yanıt



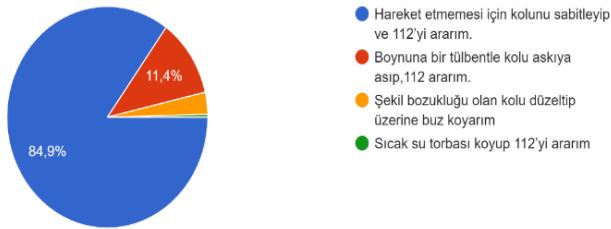
Grafik 2.7 incelendiğinde, bu soruya katılımcılar büyük oranda (%91) doğru olarak temiz bir bezle kanayan yere basınç uygulamam demişlerdir. Elimini musluk altına tutarım diyenlerin oranı ise %6,6 olmuştur.

Daha sonra katılımcılara Çocuğunuzun ayağı kayıp kolunun üzerine düştü ve kolunda şişlik, şekil bozukluğu ve şiddetli ağrı oluştu. İlk yardım uygulaması için ne yaparsınız sorusu yöneltilmiştir. Bu soruya verilen cevaplara ilişkin elde edilen verilerin frekans dağılımları Grafik 2.8'de sunulmuştur.

Grafik 2.8 Ev Kadınlarının kolda şişlik, ağrı durumunda ne yaptıklarına ilişkin veriler

6. Çocuğunuzun ayağı kayıp kolunun üzerine düştü ve kolunda şişlik, şekil bozukluğu ve şiddetli ağrı oluştu. İlk yardım uygulaması için aşağıdakilerden hangisini yaparsınız?

962 yanıt



Grafik 2.8 incelendiğinde, bu soruya katılımcıların %85'i hareket etmemesi için kolunu sabitler ve 112'yi ararım demişlerdir. Boynuna bir tülbentle kolu askıya asıp,112 ararım diyenlerin oranı ise %11,4 olmuştur.

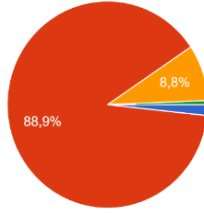
Katılımcılara elektrik çarpması durumundan yapılması gereken ilkyardım

uygulamaları ile ilgili olarak neyin doğru olduğu sorusu yöneltmiştir. Bu soruya verilen cevaplara ilişkin elde edilen verilerin frekans dağılımları Grafik 2.9’de sunulmuştur.

Grafik 2.9 Ev kadınlarının elektrik çarpması durumunda ne yaptıklarına ilişkin veriler

7. Elektrik çarpması durumundan yapılması gereken ilkyardım uygulamaları ile ilgili olarak aşağıdakilerden hangisini doğrudur?

145 yanıt



- Elektrik kaynağı ile teması devam eden kişiye dokunarak nabzı kontrol edilir.
- Etkilenen kişiyi güvenli bir bölgeye taşıdıktan sonra kişinin bilinç durumu, solunumu ve nabzını kontrol edilir. 112 aranır.
- Üzerine nemli bir bez atılarak elektrik kaynağından ayrılması sağlanır
- Bilinci kapalıysa su içirilerek kendine gelmesi sağlanır

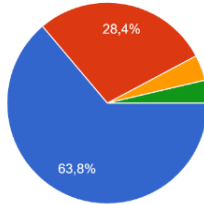
Grafik 2.9 incelendiğinde, bu soruya katılımcılar %89 oranında etkilenen kişiyi güvenli bir bölgeye taşıdıktan sonra kişinin bilinç durumu, solunumu ve nabzını kontrol edip 112’yi ararım demişlerdir. Üzerine nemli bir bez atılarak elektrik kaynağından ayrılması sağlanır diyenlerin oranı da %9 olmuştur.

Köpek ya da kedi tarafından ısırılma durumunda katılımcılara yapılması gerekenin ne olduğu sorusu yönlendirilmiş ve verilen cevaplara ilişkin elde edilen verilerin frekans dağılımları Grafik 2.10’da sunulmuştur.

Grafik 2.10 Ev kadınlarının köpek ya da kedi ısırması durumunda ne yaptıklarına ilişkin veriler

8. Köpek ya da kedi tarafından ısırılma durumunda yapılması gereken aşağıdakilerden hangisidir?

926 yanıt



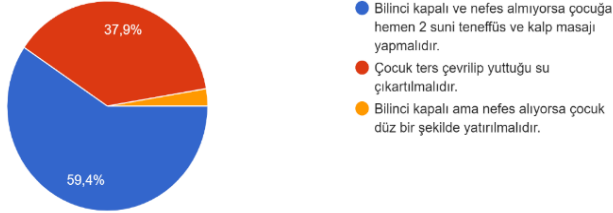
- 10 dakika boyunca akan su altında sabunla bölge temizlenmelidir.
- Yaraya bandaj uygulaması yapılmalı, açık bırakılmamalıdır.
- Sahipli bir hayvan tarafından ısırılma gerçekleşmiş ise hastaneye gitmeye gerek yoktur.
- Yaraya buz uygulaması yapılmalıdır.

Grafik 2.10 incelendiğinde, katılımcılar %64 oranında 10 dakika boyunca akan su altında sabunla bölge temizlenmelidir demişlerdir. %28,4 oranında ise Yaraya bandaj uygulaması yapılmalı, açık bırakılmamalıdır demişlerdir.

Banyoda küvette oynarken suyun içine batan ve bilinci kaybolan çocukta ilkyardım uygulamaları ile ilgili olarak katılımcılara ne yapacakları sorulmuştur, verilen cevaplara ilişkin elde edilen verilerin frekans dağılımları Grafik 2.11’de sunulmuştur.

Grafik 2.11 Ev kadınlarının suda boğulmalar durumunda ne yaptıklarına ilişkin veriler

9. Banyoda küvette oynarken suyun içine batan ve bilinci kaybolan çocukta ilkyardım uygulamaları ile ilgili olarak aşağıdakilerden hangisini yaparsınız?
939 yanıt

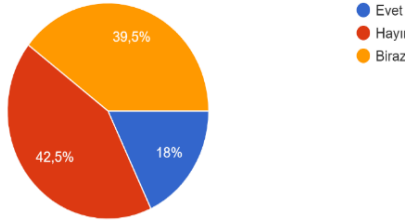


Grafik 2.11 incelendiğinde, bu soruya %60 oranında katılımcılar bilinci kapalı ve nefes almıyorsa çocuğa hemen 2 suni teneffüs ve kalp masajı yapılmalıdır, cevabını vermişlerdir. %38 oranında ise Çocuk ters çevrilip yuttuğu su çıkartılmalıdır, şekline cevap vermişlerdir.

Katılımcılara Evde kalp krizi geçiren bilinci ve solunumu olmayan bir yetişkine uygulayacağınız Temel Yaşam Desteği (Sunli Solunum ve Kalp Masajı) hakkında yeterli bilgiye sahip olup olmadıkları sorulmuştur, verilen cevaplara ilişkin elde edilen verilerin frekans dağılımları Grafik 2.12’de sunulmuştur.

Grafik 2.12 Ev Kadınlarının kalp krizi durumunda ne yapabileceklerine ilişkin veriler

10. Ev de kalp krizi geçiren bilinci ve solunumu olmayan bir yetişkine uygulayacağınız Temel Yaşam Desteği (Suni Solunum ve Kalp Masajı) hakkında yeterli bilgiye sahip misiniz?
956 yanıt

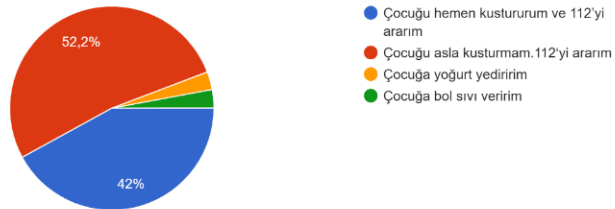


Grafik 2.12 incelendiğinde, Katılımcılara Evde kalp krizi geçiren bilinci ve solunumu olmayan bir yetişkine uygulayacağınız Temel Yaşam Desteği (Suni Solunum ve Kalp Masajı) hakkında yeterli bilgiye sahip olup olmadıkları sorulmuştur. Bu soruya katılımcıların büyük kısmı (%42,5) hayır cevabını vermişlerdir. Evet diyenlerin oranı sadece %18'de kalmıştır. Biraz biliyorum diyenlerin oranı ise yaklaşık %40'dır. Buna göre katılımcıların kalp krizi geçiren kişiye ne yapmaları gerektiğini tam olarak bilmedikleri anlaşılmaktadır

Kazara temizlik maddesi (klorak vb) içen bir çocuğa ilkyardım uygulamaları ile ilgili olarak katılımcılara ne yapmaları gerektiği sorulmuştur, verilen cevaplara ilişkin elde edilen verilerin frekans dağılımları Grafik 2.13'da sunulmuştur.

Grafik 2.13 Ev Kadınlarının temizlik Maddesi İçen Bir Çocuğa Uygulayacağı ilkyardım bilgisine ilişkin Veriler

11. Kaza ile temizlik maddesi (klorak vb) içen bir çocuğa ilkyardım uygulamaları ile ilgili olarak aşağıdakilerden hangisini yaparsınız?
952 yanıt

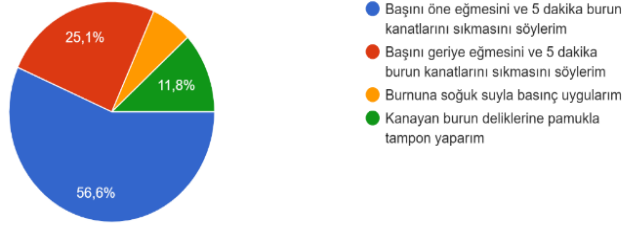


Grafik 2.13 incelendiğinde, bu soruya ise, katılımcıların %52'si Çocuğu asla kusturmam.112'yi ararım demiştir. Çocuğu hemen kustururum ve 112'yi ararım diyenlerin oranı %42 olmuştur. Böyle bir durumda katılımcıların tam olarak ne yapmaları gerektiği konusunda bilgi sahibi olmadıkları söylenebilir.

Burnu kanayan birine ilkyardım uygulamaları ile ilgili olarak ne yaparsınız, sorusuna verilen cevaplara ilişkin elde edilen verilerin frekans dağılımları Grafik 2.14'te sunulmuştur.

Grafik 2.14 Ev kadınlarının burnu kanayan birine uygulayacağı ilkyardım bilgisine ilişkin veriler

12. Burnu kanayan birine ilkyardım uygulamaları ile ilgili olarak aşağıdakilerden hangisini yaparsınız?
940 yanıt



Grafik 2.14 incelendiğinde, katılımcılar %57 oranında başını öne eğmesini ve 5 dakika burun kanatlarını sıkmasını söylerim demişlerdir. Aynı soruya katılımcıların %25'i Başını geriye eğmesini ve 5 dakika burun kanatlarını sıkmasını söylerim, demiştir. Diğer verilen cevapları da çok düşük değıldir. Buna göre katılımcıların yarısı kadarının böyle bir kaza durumunda net bir şekilde ne yapmaları gerektiğini bildiği ancak yarısının ise bilemedikleri anlaşılmaktadır.

Bilincini kaybeden hastaya yapılması gereken ilk yardım uygulamasında hangisinin doğru olduğu sorusu yöneltilmiş, , verilen cevaplara ilişkin elde edilen verilerin frekans dağılımları Grafik 2.15'te sunulmuştur.

Grafik 2.15 *Ev kadınlarının bilincini kaybeden birine yapacağı ilk yardım bilgisine ilişkin veriler*

13. Bilincini kaybeden hastaya yapılması gereken ilk yardım uygulamasını da aşağıdakilerden hangisi doğrudur?

923 yanıt



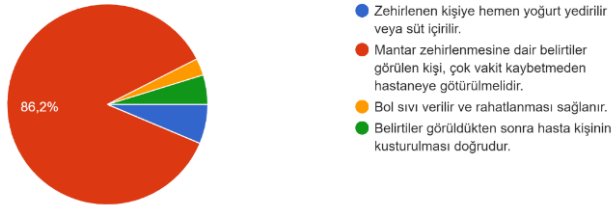
Grafik 2.15 incelendiğinde, bu soruya katılımcıların büyük kısmı (%79) yarı yüzüstü (koma) pozisyonunda yatırılır cevabını vermiştir. Yüzüne su dökülerek kendine gelmesi sağlanır diyenlerin oranı ise %13,5 olmuştur.

Mantar zehirlenmelerinde hastaya yapılması gereken ilk yardım uygulamasını ne olduğu sorusuna verilen cevaplara ilişkin elde edilen verilerin frekans dağılımları Grafik 2.16'da sunulmuştur.

Grafik 2.16 *Ev kadınlarının mantar zehirlenmesi durumunda ne yapabileceklerine ilişkin veriler*

14. Mantar zehirlenmelerinde hastaya yapılması gereken ilk yardım uygulamasını da aşağıdakilerden hangisi doğrudur?

947 yanıt



Grafik 2.16 incelendiğinde, katılımcılar %86 oranında Mantar zehirlenmesine dair belirtiler görülen kişi, çok vakit kaybetmeden hastaneye götürülmelidir şeklinde cevap vermişlerdir. Zehirlenen kişiye hemen yoğurt yedirilir veya süt içirilir diyenlerin oranı %6,3 olurken, Belirtiler görüldükten sonra hasta kişinin kusturulması doğrudur, şeklinde cevap verenlerin oranı ise %4,8 olmuştur. Bu cevaplara göre katılımcıların büyük

bir çoğunluğunun mantar zehirlenmesi durumunda ne yapması gerektiğini bildiği anlaşılmaktadır.

Araştırmaya katılım sağlayan ev kadınlarının, ev kazaları ile ilgili var olan ilk yardım bilgilerini nereden öğrendiklerine ilişkin elde edilen verilerin dağılımları Grafik 2.17’de sunulmuştur.

Grafik 2.17 Ev kadınlarının ilkyardım bilgilerini edinme yollarına ilişkin veriler

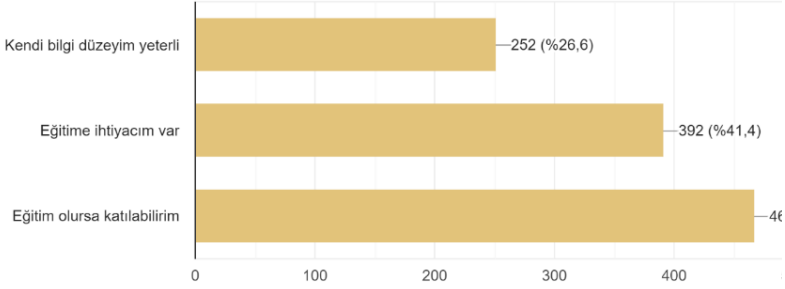


Grafik 2.17 incelendiğinde, katılımcılara ev kazaları ile ilgili var olan ilkyardım bilgilerini nereden edindikleri sorusu yönlendirilmiştir. Bu soruya, katılımcıların birden fazla seçenek işaretleyebilecekleri belirtilmiştir. Bu soruya büyük ölçüde katılımcılar; (%51,4) bu gibi bilgileri okul veya kurslardan edindiklerini, (%50,7) televizyon yayınlarından öğrendiklerini, (%39,9) oranında da olarak ailelerinden öğrendiklerini beyan etmişlerdir. Bu soruya verilen cevapların tümü yukarıdaki grafikte görülmektedir.

Araştırmaya katılım sağlayan ev kadınlarına aile bireylerine herhangi bir kaza geçirmeleri durumunda gerekli ilkyardım bilgi düzeyine sahip olup olmama durumu, ilişkin elde edilen verilerin dağılımları Grafik 2.18’te sunulmuştur.

Grafik 2.18 Katılımcıların ilkyardım eğitimi almayı düşünür müsünüz sorusuna ilişkin veriler

2. Evde çocuklarınız ya da diğer aile bireyleri bir kaza geçirirse ilkyardım uygulamak için gerekli bilgi düzeyine sahip mi siz yoksa bir ilk yardım eğitimi...ayı düşünür müsünüz? (Birden fazla işaret 947 yanıt)

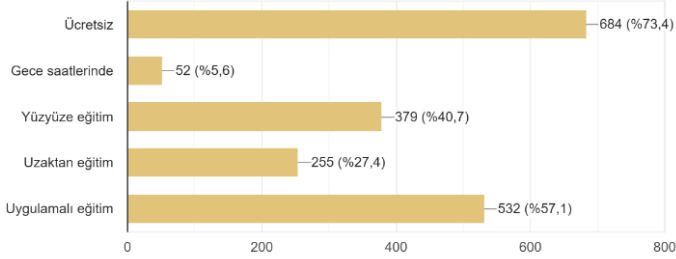


Grafik 2.18 incelendiğinde, katılımcılara, Evde çocuklarınız ya da diğer aile bireyleri bir kaza geçirirse ilkyardım uygulamak için gerekli bilgi düzeyine sahip misiniz yoksa bir ilk yardım eğitimi almayı düşünür müsünüz sorusu yönlendirilmiştir. Birden fazla seçenek işaretlenebilecekleri de belirtilen bu soruya, katılımcıların %26,6'sı yeterli bilgi düzeyine sahip olduğunu, %41,4'ünün bir eğitime ihtiyacının olduğunu, %49,3'ünün ise bir eğitim imkanı olduğunda bu eğitimlere katılabileceğini belirtmişlerdir. Buna göre katılımcıların yarısının ilkyardım konusunda eğitim almaya gönüllü oldukları söylenebilir.

Araştırmaya katılım sağlayan ev kadınlarına aile bireyleri bir kaza geçirirse ilkyardım uygulamak için gerekli bilgi düzeyine sahip olmayanların ve ilk yardım eğitimi almayı düşünenlerin bu eğitimlerin nasıl olmasını istediklerine ilişkin elde edilen verilerin dağılımları Grafik 2.19 'te sunulmuştur.

Grafik 2.19 Ev kadınlarının ilk yardım eğitimlerini nasıl almak istediklerine ilişkin veriler

3. Bu eğitimlerin nasıl olmasını istersiniz? (Birden fazla işaretlenebilir)
932 yanıt



Grafik 2.19 incelendiğinde, katılımcılara bu eğitimlerin nasıl olmasını istedikleri sorulmuş, yine birden fazla seçenek işaretleyebilecekleri belirtilmiştir. Katılımcıların bu eğitimlerin ücretsiz olması gerektiğini %73 oranında, uygulamalı olması gerektiğini %57 oranında, yüz yüze eğitim olması şeklini %41 oranında, uzaktan eğitim olması gerektiğini %27 oranında ve gece saatlerinde olması gerektiğini de %6 oranında talep ettikleri yukarıdaki şekilde görülmektedir.

SONUÇ

Bu çalışma ile evde erkeklerden daha fazla zaman geçirdiklerini düşündüğümüz ev kadınlarının evde oluşabilecek muhtemel ev kazalarını önlemek adına alınacak tedbirlere dikkat çekilmiş ve ilkyardım bilinci adına farkındalık oluşturulması üzerine etkinlikler yapılmıştır. Kaza türleri arasında ev kazalarının öneminin her geçen gün arttığı ve önlenebilir olması yapılan alan yazın taraması ile tespit edilmiştir.

Proje etkinlikleri kapsamında uzmanlardan öğrenci ve annelerine çevirim içi “Ev Kazaları ve Alınacak Önlemler”, “Kanamalar ve ilk yardım”, Yanıklar ve İlkyardım”, “Kırık, Çıkık ve Hayvan Isırıklarında İlk Yardım” hakkında ulus ötesi katılımcıların da olduğu webinarlar yapılmıştır. Projeye dâhil olan tüm öğrenciler, uzman yaygınlaştırma webinarlarında anlatılan teknikleri aileleriyle birebir uygulayarak yaşayarak öğrenme modeliyle öğrenmenin kalıcı olmasını sağladılar. Projede yapılan etkileşimli dinamik çalışmalar ve Quizz, Kahoot, Mentimeter, Gimkid, Learning apps game, Wordwall-gibi oyun tabanlı öğrenme modeli ile yapılan etkinlikler, öğrenmeyi daha zevkli hale getirdi.

Panik yapma ilk yardım yap düşüncesiyle yola çıktığımız projede hazırladığımız araştırma anketimizi ülke geneline yayarak ev kadınlarının ev kazaları ve ilk yardım bilgi düzeyini araştırdı, sonuçlar makale şeklinde e dergide yayınlandı.

Ev kadınları üzerinde ve ilkyardım konusunda yapılan bu ankete toplam 975 kişi katılmıştır. Katılım büyük ölçüde kadınlardan ve tüm Türkiye illerinden olmuştur. Ankete katılımın büyük çoğunluğu ortaya yaş ve eğitim düzeylerinin ise lise ve lisans düzeyinde olduğu görülmektedir. Katılımcıların büyük bir kısmının kendisi veya yakınların ev kazası geçirdiği, bu kazalar konusunda yine yarıya yakınının ne yapılması gerektiği hakkında bilgi sahibi olduğu belirlenmiştir. Katılımcıların ilkyardım konusunda yapılması gerekenleri genellikle okul ve kurslardan edindikleri ancak ailesinden ve arkadaşlarından da bu konular hakkında bilgi sahibi oldukları görülmüştür. Yapılan bu araştırma neticesinde evlerde meydana gelen kazaların kaçınılmaz olduğu ve neredeyse herkesin başına gelmiş ve gelebilir olduğu, ev kazalarına karşı katılımcıların en azından yarısından fazlasının ne yapılması gerektiğini bildiği, ancak diğer yarısının bu konuda bir eğitime ihtiyaçlarının olduğu, bu eğitimlerin ise ücretsiz ve uygulamalı şekilde olması halinde katılabilecekleri sonuçları elde edilmiştir. Yine diğer bir önemli sonuç ise, ilkyardım bilgisine sahip olanların önemli bir kısmı ilkyardım eğitimi olması halinde bu eğitimlere tekrar katılabileceklerini beyan etmeleridir. Katılımcıların bu beyanı daha önce aldıkları ilkyardım eğitiminin faydasını bilmeleri ve eksik kalan noktalarının başka bir eğitim ile tamamlama arzularından olduğu şeklinde yorumlanabilir. İlk yardım eğitimleri alanların farkındalıklarının artması sonucunda yine böyle bir eğitim olması halinde bu eğitimlere katılabilecekleri görülmektedir.

Bu çalışma; çalışma grubunu oluşturan kadınların bir bölümünün ev kazalarında yeterli düzeyde ilk yardım bilgisine sahip olduğunu gösterdi. Bilgi düzeyini daha da yükseltmek için, çalışma alanındaki sağlık kurum ve kuruluşlarında ev kazalarına yönelik ilk yardım eğitim çalışmalarının artırılması önerilmektedir.

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 çalışmalarıyla ev kazaları ve ilk yardım konusunda daha bilinçli hale geldiler. Proje süresince yapılan öğrenci merkezli aktiviteler ile disiplinler arası birçok beceri geliştirildi. Proje başlangıcında ve bitiminde öğrenci, öğretmen, veli için görünür analizleri olan proje anket değerlendirmeleri ile geri dönütler toplandı ve tüm anket

analizleri raporlanmak suretiyle dijital kitaba dönüştürüldü. Proje sonunda yaptığımız değerlendirmelerin ışığında projenin başlangıçta belirlenen hedeflerine ulaşıldığı görüldü,

Proje final ürünü olarak belirlediğimiz ev kazaları ve korunma yollarını içeren bir el kitapçığı basılıp velilere gönderildi. Proje araştırma anketimizin analiz raporunu makale halinde bir e dergi hazırlayarak yayınladık. Her okulun olası bir ev kazasını anlatan fotoğraflarından oluşan ev kazalarından korunma takvimi hazırlandı. Öğrenci ve annelerine muhtemel ev kazalarından yapılacak ilk yardıma yönelik çevirim içi ve yüz yüze eğitimler verildi.

Tüm okul grupları tarafından Ev Kazalarından Korunma Yolları adlı bir el kitapçığı oluşturuldu yaptıkları bireysel araştırmalar ve grup çalışmalarıyla gerek webinarlar da gerekse okullarda verilen eğitimlerle ilk yardım konusunda daha bilinçli hale geldiler. Özellikle projemizin çıkış noktası olan anneler ev kazalarından korunmak için neler yapmaları gerektiğini öğrendiler ve bir kaza durumun da yapması gereken ilk yardım yeterliliğine sahip oldular.

KAYNAKLAR

- Aktaş, B ve diğerleri . (2019). İlköğretim 1. ve 2. Kademe Öğretmenlerinin İlk Yardım Bilgi Düzeyleri. 5(1): Orijinal Araştırma / Orijinal Araştırma .
- Bay, K ve Diğerleri . (2018). İlk Yardım Eğitiminin Öğrenciler Üzerindeki Etkisi; Silifke-Taşucu MeslekYüksekokulu Örneği. TURAN-SAM Uluslararası Bilimsel Hakemli Dergi. Ay: Aralık; Cilt: 10 Sayı: 40.
- Çelik, K ve diğerleri . (2021). Bir Mesleki Eğitim Merkezinde Öğrenim Gören Öğrencilere Verilen İlk Yardım Eğitiminin Etkinliğinin Değerlendirilmesi. İnönü Üniversitesi Sağlık Hizmetleri Meslek Yüksekokulu Dergisi Cilt 9, Sayı 1.
- Ergüney, S. İlk Yardım ve Acil Sağlık Hizmetlerinde Temel Kavramlar Atatürk Üniversitesi .ATA-AÖF.
- Erkan,M. ve Göz.M (2006). Öğretmenlerin İlk Yardım Bilgi DüzeylerininBelirlenmesi. Atatürk Üniversitesi Hemşirelik Yüksekokulu Dergisi Cilt:9 Sayı:4.
- İlk Yardım Yönetmeliği, 29 Temmuz 2015, Resmi Gazete Sayısı:29429, <https://www.resmigazete.gov.tr/eskiler/2015/07/20150729-2.htm>
- Karamustafa , M ve diğerleri . (2021). İlk Yardım Yönetmeliğine Göre Verilen İlk Yardım Eğitiminin Çalışanlar Üzerindeki Etkisinin Ölçülmesi.
- Küçük, Ö ve diğerleri . (2014). Üst Sosyokültürel Düzeyden Bir Grup Ailenin Çocuklarda Karşılaşılan Acil Durumlar Konusundaki Bilgi Düzeylerinin Değerlendirilmesi. Çok Acil ve Yoğun Bakım Dergisi. 1(2).
- Özer, M (2021). Türkiye’de Mesleki Eğitimi Güçlendirmek İçin Yeni Adımlar Atıldı. Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi.9 (16).
- Özer, Z (2018). Öğretmen Adaylarının İlk Yardım Konusunda Bilgi Düzeyleri. Yüksek lisans tezi. KUZZEY Kıbrıs Türk Cumhuriyeti Yakın Doğu Üniversitesi. Sağlık Bilimleri Enstitüsü. Hemşirelik Bölümü. Acil Hemşirelik Programı. Lefkoşa.
- Rakap, P ve diğerleri (2021). Eğitim Fakültesi Temel Eğitim Bölümü Öğretmen Adaylarının İlk Yardım Bilgi Düzeylerinin İncelenmesi. Journal of University Studies, Aralık 2021, Cilt 4, Sayı 3.
- Serinken, M. ve Turkcuer I.(2011). Kadınların Başına Gelen Ev Kazaları ve İlk Yardım Bilgi Düzeyleri. Nation Journal of Trauma Acil Cerrahi .17 (5)
- Ural, A. ve Kılıç, A (2013). Bilimsel Araştırma Süreci ve SPSS İle Veri Analizi. Ankara: Ural Yayıncılık.

DÜNYA ÇOCUKLARI

Samime KAYA

İzmir Seferihisar Şehit Öğretmen Mehmet İzdal İlkokulu
ORCID ID: 0009-0004-3180-9387

Mehtap TORAMAN

İstanbul Şişli Talatpaşa İlkokulu
ORCID ID: 0009-0002-3309-6443

Özgül MUTLUER

Yalova Atatürk Bilim ve Sanat Merkezi
ORCID ID: 0000-0002-1990-7900

Derya ÇAKMAK UÇAR

İZMİR Seferihisar Müşerref Hepkon İlkokulu
ORCID ID: 0009-0005-2411-869X

Selvinaz ERGÜN

İZMİR Seferihisar Şehit Öğretmen Mehmet İzdal İlkokulu
ORCID ID: 0009-0000-9474-6855

Ebru GÜNGÖR

İZMİR Seferihisar Şehit Öğretmen Mehmet İzdal İlkokulu
ORCID ID: 0009-0002-9949-361X

Elife ÇOPUR

TOKAT Artova Altınova İlkokulu
ORCID ID: 0009-0001-4893-0907

ÖZET

Araştırmamız ilkökul öğrencilerini kapsamıştır. Aralık ayında başlayan projemizde çocuk hakları konusu STEAM, P4C çocuklarla felsefe, oyunlaştırma, drama yöntemleriyle uygulanmıştır. Türkiye’den 7 öğretmen, 1 Azerbaycan, 1 Polonya ve 6 Romanya ortağı ile süreç yürütülmüştür. eTwinning projesi olarak planladığımız araştırmamızda önce BM Çocuk Hakları Bildirgesi’nden faydalanılmıştır ve çocuk hakları eğitimlerine, ÖBA platformunda katılım sağlanmıştır. Ayrıca hukuk uzmanlarından çocuk hakları konusunda bilgilendirme eğitimi alınmıştır. Her ay çocuk hakları konusunda farklı eğitim yöntemlerini kullanarak farklı etkinlikler uygulanmıştır. Ayrıca bu etkinliklerin çevirisi yapılmıştır. Romanya, Polonya, Azerbaycan ortaklarımızın da uygulaması sağlanmıştır. Öğrencilerimizle

işbirliği ve ortak çalışmalar düzenlenmiştir, karışık takımlar olarak çalışılmıştır. Hazırladığımız çalışmalar e kitap haline getirilmiştir. Ayrıca aylık çalışmalar sanal sergi olarak düzenlenmiştir. Öğrencilerimizin haklarını öğrenmelerine, hak ihlallerinde uygun davranışı sergileyebilme, farklı fikirlere saygı duymayı öğrenmelerine tanık olunmuştur. Sürece öğrenciler aktif katılmıştır. Projemiz konuk katılımları ile desteklenmiştir. Seferihisar Çocuk Belediyesi seçim sürecini ve yönetime aktif katılım çalışmalarını çevrimiçi toplantılarla anlatmıştır. Sanal sergi ve son anketleri uygulanarak araştırma bildiri değerlendirme raporu hazırlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Çocuk Hakları, Çocuk Hakları Evrensel Bildirgesi, İnsan Hakları

CHILDREN OF THE WORLD

ABSTRACT

Our research included primary school students. In our project, which started in December, the subject of children's rights was applied with STE-AM, P4C children with philosophy, gamification and drama methods. The process was carried out with 7 teachers from Turkey, 1 Azerbaijan, 1 Poland and 6 Romanian partners. In our work that we planned as an eTwinning project, we first benefited from the UN Declaration of the Rights of the Child and participated in children's rights trainings on the ÖBA platform. In addition, information training on children's rights was received from legal experts. Each month, different activities were implemented using different training methods on children's rights. In addition, these activities were translated. Romania, Poland, Azerbaijan partners have also been implemented. Collaborative and joint studies were organized with our students, and they worked as mixed teams. The works we have prepared have been turned into e-books. In addition, monthly works are organized as a virtual exhibition. It has been witnessed that our students learn about their rights, exhibit appropriate behavior in violation of rights, and learn to respect different ideas. Students actively participated in the process. Our project was supported by guest participation. Seferihisar Children's Municipality explained the election process and active participation in management through online meetings. The project paper evaluation report was prepared by applying the virtual exhibition and final surveys.

Keywords: Children's Rights, Universal Declaration of Children's Rights, Human Rights

GİRİŞ

Birleşmiş Milletler halkları, Birleşmiş Milletler Antlaşmasında temel insan haklarına ve insan kişiliğinin saygınlık ve değerine olan inançlarını yinelediği ve daha geniş bir özgürlük içinde toplumsal ilerlemeyi ve daha iyi bir yaşam düzeyini sağlamaya karar verdiği için, Birleşmiş Milletler, İnsan Hakları Evrensel Bildirgesinde herkesin ırk, renk, cinsiyet, dil, din, siyasal ve başka bir görüş, ulusal ya da toplumsal köken, mülkiyet, doğuş ya da benzeri bir statü ayrımı gözetilmeksizin bu bildirmede öne sürülen hak ve özgürlüklere yetkili olduğunu ilan ettiği için, bedensel ve zihinsel bakımdan henüz olgunlaşmamış olan çocuk, doğumdan önce olduğu gibi doğumdan sonra da uygun yasal korunma dahil özel gözetim ve bakıma gereksinime gösterdiği için, bu özel gözetimin gereği, 1924 tarihli Cenevre Çocuk Hakları Bildirgesinde belirtildiği ve İnsan Hakları Evrensel Bildirgesinde ve çocukların esenliğiyle ilgili uzmanlık kuruluşları ve uluslar arası örgütlerin statüsünde tanındığı için, insanlığın çocuğa verebileceğinin en iyisini vermek gerektiği için, çocuğun mutlu bir çocukluk geçirmesi ve kendisinin ve toplumun iyiliği için burada öne sürülen hak ve özgürlüklerden yararlanması amacıyla bildirmeyi ilan eder ve ana ve babaları, kadın-erkek herkesi, gönüllü örgütleri, yerel makamları ve hükümetleri bu hakları tanımaya ve aşağıdaki ilkeler uyarınca giderek alınacak yasal ve başka önlemlerle çocuk hakları gözetmeye çağırır.

PROBLEM DURUMU

Savaş, doğal afet, göç, tarım işçiliği gibi durumlarda süreçten en çok etkilenen çocuklar olmuştur. Öğrencilerin düşünme, sorunu tespit etme, sorun çözme, haklarını bilme ve haklarını koruma becerilerinin zayıfladığı gözlenmiştir. Türkiye’de son yıllarda savaş nedeniyle ülkemize göç eden çocukların sayısındaki artışla çocuk hakları konusunu ile ilgili faaliyetler artış göstermiştir. eTwinning Avrupa Okul Ağı içerisinde yer alan, farklı ülke ve şehirde bulunan, farklı sosyo-ekonomik özelliklere sahip okulların ulusal veya uluslararası ‘Çocuk Hakları’ konulu etkinlik ve atölyelerde yer almalarına imkân sunmaktadır. Öğrenci gelişimi yanı sıra öğretmenler de çocuk hakları eğitimini alma fırsatına sahip olmaktadır.

AMAÇ VE ALT AMAÇLAR

Öğrencilerin çocuk hakları konusunda farkındalığını arttırma, hak ihlali durumunda fikir yürütme, problemi tespit etme, problem çözme becerilerini ve tartışma kültürünü geliştirmek; öğrencilerin sosyal iletişim becerisini geliştirmek; öğretmenlerin çocuk hakları eğitimlerine katılarak, uygulama

konusunda bilgi sahibi olmalarını sağlamak; sosyoekonomik açıdan dezavantajlı öğrencilerin de Çocuk Hakları atölyelerinden faydalanmalarını sağlamak; okullarda, yerelliklerde, ulusal ve uluslararası eğitim platformlarında Çocuk Hakları içerikli çalışmaları yaygınlaştırmak amaçlanmıştır. <https://www.thinglink.com/view/scene/1687202707753927269>(İnternet zorbalığı ve internet güvenliğini sağlama konusunda öğrencilerin haklarını öğrenmeleri sağlandı.)

YÖNTEM

Araştırma 7-11 yaş grubu ile uygulanmıştır. Öğrencilerin sürece aktif katılımı sağlanması için öncelikle katılım hakkı başlığı işlenmiştir. Öğrencilerin ön test sonuçları ile araştırma sonu testleri karşılaştırılmıştır. Ayrıca etkinlik, süreç planlama, öğrenci temsilcisi seçimi gibi başlıklarda öğrencilerin anket ve formları doldurması sağlanmıştır.

ARAŞTIRMADA ÇÖZÜLMEK İSTENEN SORUN

Araştırmada çözmek istenilen sorun; göç, savaş, afet, ekonomik kriz durumlarından en çok etkilenen kesimin çocuklar olduğundan yola çıkılarak, haklarını öğrenmelerini sağlamak, günlük yaşantı içerisinde karşılaştıkları durumlarda haklarını koruma davranışı kazandırmaktır. Araştırmamız boyunca katılım hakkı, oyun hakkı, yaşanabilir bir dünya hakkı, düşünce ve ifade özgürlüğü hakkı, eğitim ve sağlık hakkı başlıkları ile ilgili etkinlikler uyguladık.

Sanal sergi:

<https://www.artsteps.com/view/64516ff2554097a862501fb8?currentUser>

Sanal sergi <https://www.youtube.com/shorts/IRez5uPJqes>

Düşünce ve ifade özgürlüğü röportaj etkinliği: [https://youtu.be/f\]h-PEd9uX2A](https://youtu.be/f]h-PEd9uX2A)

Çocuk Hakları şarkısı: <https://youtu.be/JPzZPtHcfw4>

Görsel 2.1. Yaşanabilir Bir Dünya Hakkı STEAM Etkinliği ve Uygulama Örneği



KURAMSAL ÇERÇEVE

Yirminci yüzyılın başlarında çocukların erişkinlerden farklı haklara sahip olduğu, dolayısıyla da bu hakların ayrıca tanınması gerektiği konusunda değişik ülkelerde farklı hareketler ortaya çıkmaya başlamıştır. Rus eğitimci Janusz Korczak, 1919 yılında yayımlanan **Bir Çocuğu Nasıl Sevmeli** adlı kitabında çocuk haklarından söz etmiştir. 1917 yılında Proletkult örgütünün Moskova Şubesi bir Çocuk Hakları Bildirgesi üretti. Ancak çocuk haklarını savunma konusunda ilk etkili girişim 1923 yılında Eglantyne Jebb tarafından taslağı hazırlanan ve 1924 yılında Milletler Cemiyeti tarafından kabul edilen **Cenevre Çocuk Hakları Bildirisi**'dir. Bu bildirge Birleşmiş Milletler tarafından kuruluşunda kabul edilmiş, 20 Kasım 1959 tarihinde Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Bildirisi olarak güncellenmiş ve 20 Kasım 1989 tarihinde daha geniş olan Birleşmiş Milletler Çocuk Haklarına Dair Sözleşme ile değiştirilmiştir. Bu sözleşme, BM üyesi ülkelerin ikisi hariç tamamı yani 193 ülke tarafından kabul edilmiştir. Amerika Birleşik Devletleri ve Somali hariç birçok ülke tarafından onaylanan insan hakları belgesidir.)

Görsel 3.1. Zorlu Okul Yolları İncelemesi ve Eğitim Hakkı



Tablo 3.1. İhlal Bilançosu 1 Ocak-31 Aralık 2020
(Çocuk Hak İhlali İzleme Raporu 2020)

İhlal	Etkilenen Çocuk Sayısı
Yaşam Hakkı	1896
Ölüm	613
Yaralanma	690
Çocuğun Korunması Hakkı	2156
Cinsel Sömürüye Alet Etme	8
Şiddet	65
İhmal İstismar	1840
Çocuk İşçiliği	204
İntihar	19
Çocuğa Özgü Adalet Sistemi	166
Gözaltı	128
Tutuklama	19
Ceza	19

Sağlık Hakkı	44
Eğitim Hakkı	360
İşkence ve Kötü Muamele	72
Silahlı Çatışma Ortamında Çocuğun Korunması Hakkı	3
Sığınma Hakkı	22
Covid 19'a Yakalanan Çocuk Sayısı	159
Covid 19 Nedeniyle Yaşamını Yitiren Çocuk Sayısı	24

Tablo 3.2. İhlal Bilançosu Toplam Sayılar 1 Ocak-31 Aralık 2020 (Çocuk Hak İhlali İzleme Raporu 2020)

Etkilenen Çocuk Sayısı	3199
Etkilenen Kız Çocuk Sayısı	667
Etkilenen Erken Çocuk Sayısı	1061
Cinsiyeti Bilinmeyen Çocuk Sayısı	1471

DÜNYA ÇOCUKLARI ARAŞTIRMA SÜRECİ

Dünya Çocukları araştırması boyunca öğrencilerin haklarının farkındalığını sağlamak, bireysel yaşantılarında haklarını koruyabilme becerilerini kazandırabilme amacıyla uygulanmıştır. Bu nedenle ilk olarak 'Katılım Hakkı' maddesinin öğrenilmesi ile öğrencilerin araştırma sürecine aktif katılımı sağlanmıştır. Öğrencilerin seçim, seçme, aday olma süreçlerini deneyimlemeleri, oy kullanmaları, sınıf temsilcilerini seçmeleri, oy sayımı yapmaları uygulanmıştır. Ayrıca bu başlıkta 'Fikrimi İfade Etmeyi Seviyorum Çünkü' başlığı ile P4C etkinliği uygulanmıştır. Böylece öğrencilerin 'Düşünce ve İfade Özgürlüğü' başlığını deneyimlemesi sağlanmıştır. Okul, aile, sosyal yaşam içerisinde düşünceleri ifade edebilme becerisi kazanmalarına yönelik uygulamak konuşma balonları ile uygulanmıştır.

Uygulama boyunca 'Oyun Hakkı' başlığı incelenmiş, uygulama ortağı ülkelerdeki okul ve öğrencilerin geleneksel oyunlarını tanıtmaları sağlanmış, tanıtılan oyunlar farklı ülke ve okullardaki öğrenciler tarafından oynanmıştır. Böylece çocuk oyunlarının evrensel yanı öğrencilere anlatılmıştır.

Görsel 4.1. Araştırma Tanıtım Broşürü

BİRLEŞMİŞ MİLLETLER ÇOCUK HAKLARI SÖZLEŞMESİNİN ÖZETİ

Sözleşmenin başlangıç metninin özeti:

Birleşmiş Milletler Şartı, Birleşmiş Milletler Evrensel İnsan Hakları Bildirisi'ne atıf yapılarak, çocuğun kişiliğinin tam ve uyumlu şekilde gelişebilmesi için mutluluk, sevgi ve anlayış ortamı içindeki bir aile görevi içinde yetişmesini gerekli olduğunu tasdim edenek, 1924 tarihli Cenevre Çocuk Hakları Bildirisi ve 20 Kasım 1959'da kabul edilen BM Çocuk Hakları Bildirisi, BM Ulular arası Hukukları ve Sosyal Haklar Sözleşmesi'nin 23. ve 24. Maddeleri, BM Ulular arası Ekonomik, Sosyal ve Kültürel Haklar Sözleşmesi'nin 10. maddesi dikkate alınarak çocuğun korunması ve uyumlu gelişmesi bakımından her halkın kendine özgü geleneklerinin ve kültürel değerlerinin taşıdığı önemi gereğince dikkate alarak, her ülkede sağlıklıde gelişmekte olan ülkelere bulunan çocukların yaşamaya kapılmanın iyileştirilmesi için ulular arası işbirliğinin teşvik edilmesi için farkında olarak sözleşme hazırlanmış ve imzalanmıştır.

Sosyal Medya Hesaplarımız

Blog Sayfamız

CHILDREN OF THE WORLD
www.innocentchildrenoftheworld.blogspot.com

Etkinliklerimiz

- Katılım Hakkı**
 Çocuk hakları hakkındaki infografik metnini öğrencilerle izledik. Öğrenci temsilcisi seçimi yaptık.
- Oyun Hakkı**
 Çocuk oyunları ile ilgili öğrencilerimizle oyun kitapçığı oluşturduk. Ortaklarımızla eşleşerek öğrencilerimiz farklı oyunlar ile tanıştı.
- Yaşanabilir Bir Dünya Hakkı**
 Yaşanabilir bir dünya hakkını STEAM etkinliği ile izledik. Değer yurtdışı ile başlatılan etkinliğimizde sürdürülebilir enerji türlerini fosil ve karbon salınımı yapmayan bir kayıt tasarladık.
- Sağlık ve Yaşam Hakkı**
 Sağlık ve yaşam hakkını öğrenen engelli bireyleri duyduk. Bireylerin sağlık hizmetlerine ulaşabilmesi ve günlük hayatlarında kolaylıkla sonunlar parkur oluşturarak anlamaya çalıştık. Böylece engelli bireylerle empati kurmuş olduk.
- Eğitim Hakkı**
 Eğitim hakkı başlığında 'Dünyanın En Zor Okul Yolları' belgeselini izledik. Eğitimde fırsat eşitliği hakkında konuştuk. Dijital bir oyun ile bilgilerimizi pekiştirdik.

CHILDREN OF THE WORLD DÜNYA ÇOCUKLARI 2023 (Ocak-Mayıs)

Ben çocuğum; haklarımla varım.

ARAŞTIRMADA UYGULANAN ETKİNLİKLER

Araştırma boyunca çok sayıda çocuk hakları başlığına yer verilmiştir. Bunlar Yaşanabilir Bir Dünya Hakkı, İfade ve Düşünce Özgürlüğü Hakkı, Sağlık ve Eğitim Hakkı, Oyun Hakkı, Katılım Hakkıdır. Bu başlıklar 21.yy becerileri ile ilişkilendirmiştir. STEM/STEAM, Çocuklarla Felsefe P4C, oyunlaştırma, web 2.0 araçlarının kullanımı, internette çocukların güvenli olması ve internet güvenliği etkinlikleri çocuk hakları başlıklarıyla ilişkilendirilerek uygulanmıştır. Öğrenciler haklarını günlük yaşantı ve eğitim süreci içerisinde öğrenmiştir. Karşılaştıkları hak ihlali durumunda sergilemesi gereken davranışın bilincine varmıştır.

Görsel 4.2. Güvenli İnternet Günü Poster Çalışması



ARAŞTIRMA SÜRECİNİN ÖLÇÜLMESİ VE DEĞERLENDİRME

Araştırmaya başlamadan öğretmen, öğrenci ve ailelere ön test uygulanmıştır. Çocuk hakları ve hak ihlalleri ile ön test sonuçlarına bakılarak araştırma gruplarının hazır bulunuşluk ve ön bilgi süreci kayıt altına

Görsel 4.4. Sağlık Hakkı Etkinliği



SONUÇ

Araştırma sonunda;

Öğrenciler çocuk haklarını öğrenmiş, haklarının farkında olmuştur.

Öğrencilerin hak ihlalinin sorgulama, çözüm üretme becerisinin geliştiği gözlenmiştir.

Öğrencilerin sosyal iletişim sağlama konusunda olumlu davranışlar sergilediği gözlenmiştir.

Öğretmenlerin mesleki gelişimlerini katkı sağladığı belirlenmiştir.

Ailelerin çocuklarla çocuk hakları hakkında bilgi sahibi olduğu, çocuğunun aile ve bireysel karar sürecine katılmasını istedikleri tespit edilmiştir.

Araştırma ön ve son testler karşılaştırılmış ve araştırma sonu raporu hazırlanmıştır. Rapora göre;

%96,8 öğrenci; %73,1 veli; %97,3 öğretmen katılımcıların olumlu görüş belirttikleri tespit edilmiştir.

Öğrencilerin %87,5 i soru sormayı öğrendiğini, %99'u merak ettiği konuları daha kolay öğrendiğini, %96,9'u sorgulamayı öğrendiğini ifade etmiştir.

Velilerin %90,3'ü çocuklarını tekrar çocuk hakları atölyelerine göndermek istediğini, %99,1 araştırmanın çocuklarına, %94,4'ü kendisine olumlu katkısı olduğunu ifade etmiştir.

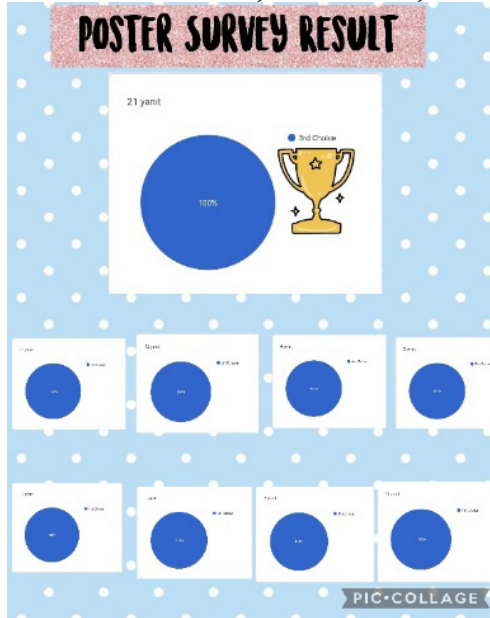
Katılımcı öğretmenlerin %100'ü mesleki gelişimlerini olumlu katkısı olduğunu belirtmiştir.

Araştırma boyunca konuk sunumlarıyla yapılan; Öğrencilere ve öğretmenlere yönelik atölye, sunum, konser etkinliği; Veli ve öğretmenlere yönelik çocuk hakları atölyesi yapılmıştır.

Araştırma çalışmaları sosyal medya hesapları aracılığıyla yaygınlaştırılmıştır.

Araştırma sonunda uygulanan tüm planlar ve uygulamaları e kitap haline getirilmiş, kullanıma açılmıştır. Ayrıca araştırma çalışmaları sanal sergi ile sergilenmiştir.

Görsel 5.1. Poster Seçim Anketi Sonuçları



UYGULAYICILARA YÖNELİK ÖNERİLER

Araştırmada çocuk haklarının müfredat kazanımlarına entegre edilmesinin; öğrencilerin haklarını fark edebilmesi, hak ihlali durumunda fikir yürütme, sorgulama, düşüncesini ifade etme, farklı düşüncelere saygılı olma becerisini geliştirdiği gözlenmiştir.

Öğretmenlerin mesleki gelişimini olumlu yönde etkilediği tespit edilmiştir.

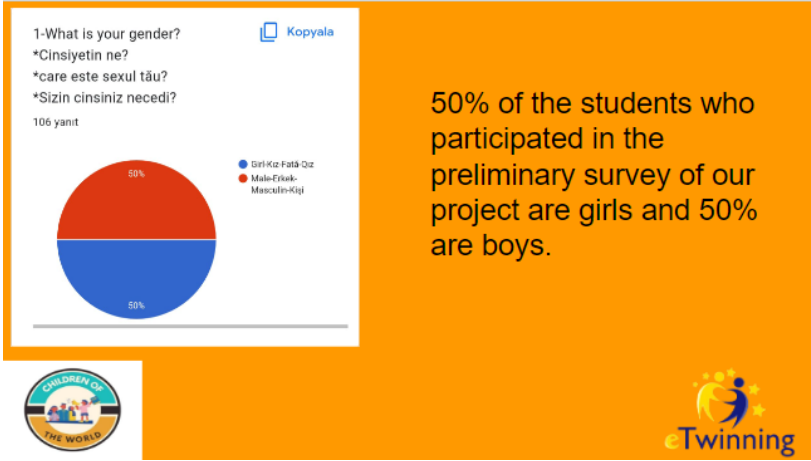
Öğretmenlerin uygulama öncesi Çocuk Hakları eğitimi alması, eğitim öğretim sürecine çocukların aktif katılımı ile ilgili ön bilgileri edinmesi gerekmektedir.

Çalışmaların daha uzun süreye yayılması atölyelerden alınacak verimin artmasını sağlayabilir.

Belirli gün ve haftalar ile ilişkili konuları içeren çocuk hakları atölyeleri uygulanarak öğrenme sağlanabilir.

Müfredat dışında çocuk haklarının temel tartışma konuları insan hakları, çocuk hakları, varlık, bilgi, değer, mantık, etik konuları da yaş düzeyine uygun plan hazırlanarak uygulanabilir.

Görsel 5.2. Ön -Son Test Sonuçlarının Karşılaştırılması



ARAŞTIRMACILARA YÖNELİK ÖNERİLER

BM Milletler İnsan Hakları Bildirgesi, Çocuk Hakları Evrensel Bildirgesi'nin incelenmesi, müfredat entegrasyonu ve ders olarak okutulması ile ilgili çalışmalar yürütülebilir.

KAYNAKLAR

Çocuk Hakları Tarihiçesi ve Çocuk Hakları İhlal Oranları
<https://cocukgelisimcisi.wordpress.com/2016/04/30/cocuk-haklari/>
İnsan Hakları Evrensel Bildirgesi
<https://www.ihd.org.tr/insan-haklari-evrensel-beyannames/>
UNICEF Çocuk Haklarına Dair Sözleşme
<https://www.unicef.org/turkiye/%C3%A7ocuk-haklar%C4%B1na-dair-s-%C3%B6zle%C5%9Fme>

PROJELERE KARŞI OLUMSUZ ALGILARIN YIKILMASI

Naciye MUTLU

*Mehmet Akif Ersoy İlkokulu, Müdür Yardımcısı
ORCID ID: 0009-0002-8861-0462*

ÖZET

Eğitim öğretim hayatında gelinen son noktada öğretmenlerin farklı uygulamaları farklı yerlerde görmesi mesleki gelişimleri açısından son derece önemlidir. Bu noktada Erasmus+ projeleri ile farklı ülkelerde derslere girerek işbaşı gözlem sonucuengin bilgiler edinebilir ve bunu paydaşlarıyla da paylaşarak eğitim öğretimin veriminin artmasına katkıda bulunabilir. Fakat öğretmenlerde projelere karşı fazla iş yükü olduğu gerekçesiyle yerleşmiş olan olumsuz algının yıkılması gerekmektedir. Ya da proje yapmanın çok zor olduğunu özellikle Erasmus+ projelerinde İngilizce proje yazılması gerektiğini sanan öğretmenler maalesef ki çoğunluktadır. İşte bu noktada bu çalışmanın amacı öğretmenlere proje yazma konusunda yol gösterici olmak, proje dili denen farklı bir dil olduğunu hissettirmek, mesleki gelişimlerine katkıda bulunmaktır. Çalışmaya İzmir ili Bornova ilçesindeki ilkokul, ortaokul ve lise düzeyi öğretmenler dahil edilmiştir. Okul müdürleri projeler konusunda öğretmenlerin isteksiz olduğunu vurgularken, öğretmenler ise okul müdürlerinin yer değiştirme zamanlarında atama puanlarını artırması sebebiyle üzerlerinde baskı oluşturduklarını vurgulamışlardır. Aynı zamanda öğretmenlerin Erasmus+ projeleri konusunda fazla bilgiye sahip olmadıkları ve projeyi yazmak için yabancı dil bilgisinin üst düzeyde olması gerektiğini düşündükleri gözlenmiştir. Yine birçok öğretmen zaten yoğun olan müfredatı yetiştirmek telaşıyla projelerle uğraşacak vaktinin olmadığını da dile getirmiştir. Tüm bunlar ışığında öncelikle öğretmenlerin üzerine yerleşmiş olan olumsuz algıyı kırmak gerekir. Ardından okul müdürlerinin projeler konusunda öğretmenlere baskı yapması önlenerek öğretmenlerin mesleki gelişimlerinin birer parçası olduğu ve eğitimde kaliteyi yakalamak için paydaşların uyum içerisinde çalışmaları gerektiği hatırlatılmalı ve bununla ilgili bilimsel çalışmalar yapılması gerekmektedir.

Anahtar Kelimeler: Erasmus, Proje, Mesleki Gelişim

SUMMARY

At the last point reached in education life, it is extremely important for teachers to see different practices in different places in terms of their professional development. At this point, by attending classes in different countries with Erasmus+ projects, they can gain extensive information as a result of on-the-job observation and can contribute to increasing the efficiency of education by sharing this with its stakeholders. However, the negative perception that has settled on the grounds that teachers have too much workload towards projects needs to be demolished. Or, unfortunately, the majority of teachers think that it is very difficult to make a project, especially in Erasmus+ projects, that it is necessary to write a project in English. At this point, the aim of this study is to guide teachers in writing projects, to make them feel that there is a different language called the project language, and to contribute to their professional development. Primary, secondary and high school level teachers in Bornova district of İzmir province were included in the study. While the school principals emphasized that the teachers were reluctant about the projects, the teachers emphasized that they put pressure on them because the school principals increased their assignment scores during the relocation times. At the same time, it was observed that teachers do not have much knowledge about Erasmus+ projects and they think that foreign language knowledge should be at a high level in order to write the project. Again, many teachers also stated that they do not have time to deal with projects in the rush to train the already intense curriculum. In the light of all this, first of all, it is necessary to break the negative perception that has settled on teachers. Then, school principals should be prevented from putting pressure on teachers about projects, and it should be reminded that teachers are a part of their professional development and that stakeholders should work in harmony in order to achieve quality in education, and scientific studies should be conducted on this.

Keywords: Erasmus, Project, Professional development

GİRİŞ

PROBLEM CÜMLESİ

Bu araştırmada problem cümlesi “ulusal ve uluslararası eğitim projelerine öğretmenlerin bakış açısı nasıldır?”, Alt problem ise “Okul yöneticilerinin, öğretmenlerin Ulusal ve Uluslar arası eğitim projelerine(Erasmus+, Etwinning, Tübitak vs.) katılma konusunda katkıları nasıldır?” şeklindedir.

ARAŞTIRMANIN AMACI

Bu araştırmanın amacı ilkokullarda görev yapan öğretmenlerin ulusal ve uluslararası eğitim projelerine katılımlarına ilişkin görüşler alınarak etkili bir eğitim öğretim oluşturulmasına katkı sağlamasıdır. Bu araştırma ile öğretmenlerin ulusal ve uluslararası eğitim projelerine bakış açıları değerlendirilerek aynı zamanda süreç içerisinde okul müdürlerinin etkin rol oynayıp oynamadıklarını öğrenmek açısından önemlidir. Bu çalışmada aşağıdaki varsayımlardan hareket edilecektir:

1. Katılımcıların ölçekteki soruları samimi ve tarafsız olarak yanıtladıkları varsayılmıştır.

2. Veri toplama araçları, araştırma için yeterlidir. Ayrıca veri toplama aracının okul yöneticilerinin araştırma konusuna yönelik bilgi verdiği varsayılmıştır.

SINIRLILIKLAR

1. Bu araştırma örnekleme dahil edilen okullarda 2022-2023 eğitim öğretim yılında görev yapmakta olan öğretmenlerden ve yöneticilerden ölçüğe katılanlarla sınırlıdır.

2. Araştırmada elde edilen veriler örneklemden elde edilen verilerle sınırlıdır.

İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Ulusal ve Uluslar arası Eğitim Projeleri

Projeler, bir kavram veya beceri ile ilgili bir problem ya da sorunun çözümü için, öğrencilerin özgür bir ortamda gruplar hâlinde veya bireysel olarak yaptıkları çalışmalar ve ortaya koydukları ürünlerdir. Bir öğrencinin veya bir grubun, verilen problemin çözümüne ulaşmak için, problemi nasıl ve hangi sırayı izleyerek çözebileceğine bağımsız olarak karar verebilmesi projenin en temel özelliğidir [Kubinova, Novotna ve Littler, 1998 akt: (Saracaloğlu, Akamca, & Yeşildere, 2006)]. Son zamanlarda hem öğrenciler hem öğretmenler projeler konusunda olabildiğince açık ve isteklidir.

Yaşadığımız çağda hızla artan teknolojik yenilikler ve gelişmeler dikkate alındığında, eğitimin bu yeniliklere adapte olması bir zorunluluk haline gelmiştir. Teknolojideki bu hızlı gelişmenin okullarda etkili kullanılabilmesi için öğretmenlere çeşitli mesleki gelişim imkanları sunarak iyi uygulamaların yaygınlaştırılmasını sağlamanın yanı sıra okul işbirliği ve ortak ağlar oluşturabilmek için çeşitli projeler yürütmektedir (European

Schoolnet, 2021). European Schoolnet bünyesinde ARETE, CORE (Children Online: Research and Evidence), Scientix, Novigado, Steam It, STIM (Schools Tune Into Mars) gibi birçok proje bulunmaktadır (Çetin & Gündoğdu, 2022). eTwinning de bu projelerde birisi olarak 2005 yılından bu yana 38 ülkede Ulusal Destek Servisi tarafından desteklenerek devam etmektedir (eTwinning, 2021). Öğretmenlerin yoğun ilgi göstermiş olduğu bu proje mesleki gelişim açısından oldukça önemlidir.

17.yüzyıl başlarında Francis Bacon'un sözünü ettiği gibi "Bilgi güç kaynağıdır" cümlesi ile bilim ve yenilikçi yaklaşımların insanlığa etkisi ön plana çıkarak önem kazanmıştır. Ülkeler arasındaki rekabet öncelikle bilgiye yatırım yapmaktan geçmektedir. Ar-Ge süreçleri ile beraber yaratıcı, akılcı ve özgün çalışmalar bilgi ve teknolojik alanlardaki yatırımlara katkı sağlamaktadır (Bilici, 2018). Birçok ülkenin Ar-Ge için ayırdıkları zaman ve bütçe, ortaya çıkan projeler, farklı alanlarda alınan patentler, Ar-Ge alanında çalışan birey sayısı ülkelerin bilgi ve teknoloji alanındaki gelişimini ortaya koymaktadır. (Başaran, S. Kumru, Kayıklık, & Vural, 2021). Bilgi ve teknoloji alanındaki gelişmeler aynı zamanda ülkelerin ekonomik kalkınmışlıkları ile de ilişkilidir. "Türkiye, 2002 yılı başlarında Avrupa Birliği Eğitim ve Gençlik Programları Katılım Çerçeve Antlaşması'nı imzalamış olup, AB'de uzun yıllardan beridir yürütülen Eğitim ve Gençlik Programlarına katılmaya başlamıştır. Bu programları yürütmek üzere önce Devlet Planlama Teşkilatına bağlı olarak 2003 yılında Türkiye Ulusal Ajansı kurulmuş ve daha sonra Türkiye programlara tam üye olarak çalışmalarına devam etmiştir. AB Eğitim ve Gençlik Programlarında, mesleki eğitim programları için Leonardo Da Vinci, genel eğitim programları için de Sokrates ve Comenius isimlerini kullanarak çalışmalar yürütüldüğü görülmektedir. Bu programlar 2014 yılından itibaren Erasmus+ ismini almıştır" (Avrupa Birliği Bakanlığı, 2003). Erasmus programı farklı dil, kültür, etnik kökene sahip pek çok insanın birbiriyle iletişime geçmesini sağlayan ve bu etkileşim sayesinde kültürleşmeye de katkısı olan bir programdır. Farklı kıta ve coğrafyalarda yaşayan bireyleri eğitim hayatlarında ortak bir noktada buluştururken kişilerin birbirlerinden ve gittikleri ülkelerin kültürlerinden etkilenmelerini, yeni kültürleri tanımalarını da sağlamaktadır (Başaran, S. Kumru, Kayıklık, & Vural, 2021).

Tübitak, Teknofest gibi projeler daha çok öğrenci merkezli projelerken Erasmus+, E-twinning gibi projeler ise daha çok öğretmen merkezli olup öğretmenlerin mesleki gelişimlerini artırmaktadır. Öğretmenler içerisinde mesleki anlamda daha çok gelişim göstermek, farklı kültürleri tanımak, farklı teknik ve yöntemleri gözlemleyerek kendi derslerine entegre etmek isteyen öğretmenler özellikle Erasmus+ projelerinde işbaşı gözlemi tercih etmektedirler.

YÖNTEM

Bu araştırmada nitel araştırma desenlerinden durum çalışması modeli kullanılmıştır. Nitel araştırmalar, insan davranışlarını, görüş, deneyim ve tutumlarını daha ayrıntılı bir şekilde anlayıp, yorumlayarak ve betimleyerek derinlemesine inceleme imkânı sunan araştırmalar şeklinde ifade edilebilir. Nitel araştırmalar; araştırılan olgunun, kişi ya da olayların miktar, ortalama gibi ölçülebilir özellikleri yerine bunların daha ayrıntılı anlaşılmasına ilişkin “nasıl” ve “niçin” gibi sorularla açıklık kazandırılan (Kıral, 2020). Araştırma yapılacak çalışma grubunu İzmir ilinin Bornova ve Bayraklı ilçelerinde bulunan resmi okullarda 2022-2023 öğretim yılında okul öncesi ve ilkokullarda görev yapan 20 öğretmen ve 10 yönetici oluşturmuştur. Araştırmanın amacı okul idaresine ve öğretmenlere açıklanarak gönüllü öğretmen ve yöneticilerle görüşme yapılacağı ve kişisel verilerin gizlilik esasına dayandırılacağı bildirilmiştir. Değerlendirmeye tabi tutulan, tamamlanmış, eksiksiz formlarda hedeflenen kişi sayısının öğretmenlerde 20 kişi, yöneticilerde 10 kişidir. Çalışma grubundaki öğretmenlerin ve yöneticilerin tamamının en az lisans mezunu olduğu bilinmektedir. Çalışma evrenimizi okul öncesi öğretmenler, sınıf öğretmenleri ve yöneticiler oluşturmaktadır.

Bu araştırmada nitel araştırmada kullanılan görüşme tekniği kullanılmıştır. Görüşme tekniğinde yarı yapılandırılmış görüşme formları öğretmenlere ve yöneticilere uygulanmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme formlarının içeriğinin oluşturulması için öncelikle literatür taraması yapılmıştır. Yapılan literatür taraması sonucunda önceki yapılan çalışmalar incelenerek öğretmenlerin ulusal ve uluslararası eğitim projelerine ilişkin okul yöneticilerinin rolünü belirlemek adına bir açık uçlu soru oluşturulmuştur. Araştırmaya katılan gönüllü 20 öğretmen ve 10 yönetici ile yarı yapılandırılmış görüşme formuna bağlı kalınarak görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Görüşmede elde edilen verilerin kişisel verilerin saklanması ve bilgilerin gizliliği doğrultusunda başka bir amaç için kullanılmayacağı, kişisel gizlilik ilkeleri gereği formda yer alan yanıtların sadece araştırmanın verilerini oluşturmak için kullanılacağı bilgisi verilmiştir.

Çalışmada elde edilen veriler, öncelikle araştırmacı tarafından metne dökülmüş ve içerik analizi yapılmıştır. Bu kapsamda veriler kodlanmış; temalar ve alt temalar oluşturulmuş; son olarak bulgular yorumlanmıştır. Yapılan görüşmelerde okul yöneticileri için OY1, OY2, OY3....OY10, ; öğretmenler için Ö1, Ö2, Ö3, Ö4, Ö5... Ö20 kodları kullanılmıştır. Görüşme sorularıyla elde edilen veriler araştırma soruları altında betimsel analizle özetlenip yorumlanmıştır. Betimsel analizle özetlenen veriler arasında anlamlı farklılık ve benzerlikler bulunmuştur. Bu anlamlı veriler içerik analizi yöntemi ile daha derinlemesine incelenmiş, kavramlar ve temalar

oluşturulmuştur. İçerik analizi bir grup metin ya da metinlerin içerisinde yer alan belli kelime ya da kavramı ortaya çıkarmaya yarayan, belirli özelliklere göre sistematik ve objektif bir biçimde çıkarımlar yapılmasını sağlayan bir tekniktir (Büyüköztürk, Çakmak, Karadeniz, & Demirel, 2018). İçerik analizi ile oluşturulan temalar kontrol edilerek düzenlenmiş ve alt problemlerin altında tablolar halinde sunulmuştur. Birden fazla cevap verilen sorularda tüm cevaplar göz önüne alınmıştır.

BULGULAR VE YORUMLAR

Okul yöneticilerine ve öğretmenlere “Okul yöneticilerinin, öğretmenlerin ulusal ve uluslararası eğitim projelerine (Erasmus+, Etwinning, Tübitak vs.) katılma konusunda katkıları nasıldır?” sorusu yöneltilmiştir. Alınan cevaplar doğrultusunda olumsuz olarak “Projelerin gönüllülük yerine dayatma ile yaptırılması”, “Öğretmenlerin projeleri ekstra iş yükü görmeleri”, ve “Okul müdürlerinin projelerden puan kazanma kaygısı” alt temaları oluşturulmuştur. Olumlu olarak ise “Proje duyurularının zamanında yapılması”, “Okul yöneticilerinin öğretmenleri proje konusunda desteklemesi” ve “Okulun tanıtımı ve reklamı”, şeklinde toplamda altı alt tema oluşturulmuştur. Alt temalara ait frekans dağılımları Tablo 3’te verilmiştir.

Tablo 1. Okul Yöneticilerinin Öğretmenlerin Ulusal ve Uluslar Arası Projelere (Erasmus+, Etwinning, Tübitak vb.) Katılmaları Konusunda Katkıları

Tema	Alt Tema	Frekans	
		O.Y.	Ö
Okul yöneticilerinin öğretmenlerin ulusal ve uluslararası eğitim projelerine katılmalarına katkısı	Olumsuz-Projelerin gönüllülük yerine dayatma ile yaptırılması		6
	Olumsuz-Öğretmenlerin projeleri ekstra iş yükü olarak görmesi	5	5
	Olumsuz- Okul müdürlerinin projelerden puan kazanma kaygısı		5
	Olumlu-Proje duyurularının zamanında yapılması	3	1
	Olumlu-Okul yöneticilerinin öğretmenleri proje konusunda desteklemesi	2	1
	Olumlu-Okulun tanıtımı ve reklamı		2
Toplam		10	20

Tablo 4’te yer alan okul yöneticilerinin öğretmenlerin ulusal ve uluslararası eğitim projelerine (Erasmus+, Etwinning, Tübitak vs.) katılma konusunda katkıları incelendiğinde öğretmenlerin altısı projelerin gönüllülük yerine dayatma ile yaptırılmasından bahsetmiştir. Yine beş öğretmen ve beş okul yöneticisi projelerin ekstra iş yükü olarak görüldüğünü ifade etmiştir. Üç

okul yöneticisi proje duyurularını zamanında yaptığını ifade ederken bir öğretmen de duyuruların zamanında yapıldığından bahsetmiştir. İki okul yöneticisi öğretmenleri proje konusunda desteklediğinden bahsederken bir öğretmen de projeler konusunda okul yöneticisinin desteklediğini ifade etmiştir. Yine iki okul yöneticisi projelerin okulun tanıtımı ve reklamı açısından önemli olduğu şeklinde görüş belirtmişlerdir.

Araştırmaya katılan öğretmenlerden altısı projelerin gönüllülük yerine dayatma ile yaptırılmasından bahsetmiştir. Bu temaya ilişkin bir öğretmenin ifadesi şöyledir:

“...Uygun zaman ve koşullar içinde herkes projelere katılmak isteyebilir ancak dayatma görev gibi sunulan gönüllülük temelli çalışmalara katılımı isteksizlik kesinlikle olacaktır. (Ö16).

“Öğretmenlerin projeleri ekstra iş yükü görmeleri” alt temasına ilişkin bir okul yöneticisinin ifadesi şöyledir:

“...Okulunu, öğrencilerini ve öğretmenlerini motive edici bir tutum içerisinde olan okul yöneticileri öğretmenleri çeşitli projelere dahil olmaları yönünde genelde destekleyici şekilde davranmaktadırlar fakat bunları ekstra iş yükü olarak gören, gereksiz olduğunu düşünen öğretmenlerin de olduğunu söylemek maalesef mümkün. (OY1).

Araştırmaya katılan öğretmenlerden beşi “Okul müdürlerinin projelerden puan kazanma kaygısı” olduğundan bahsetmiştir. Bu temaya ilişkin iki öğretmenin ifadesi şöyledir:

“...Özellikle Erasmus+, Etwinning ve Tubitak projelerinde okul yöneticileri ellerinden gelen desteği vererek okuldan çıkardıkları proje sayısını yükseltmeye çalışıyorlar. Bu onlara puan olarak ve başka şekillerde dönüyor. Aslında katkı öğretmene ya da öğrenciye olmaktan çok kendilerine olduğu için destek veriyorlar. (Ö4).

“...Projeler konusunda okul yöneticileri son derece isteklidir. Kendilerine yöneticilik başvurusunda puan getireceği, prestijlerini artıracığı ve yurt dışı hareketliliğe katılacakları için okullarının projelerde başarılı olmalarını isterler. Fakat bu konuda öğretmenlere teknik bir destekte bulunmazlar. Öğretmenler proje yazımında ve yürütmede hep yalnız bırakılırlar.(Ö7).

Okul yöneticilerinin “Proje duyurularının zamanında yapılması” alt temasına ilişkin bir okul yöneticisinin ifadesi şöyledir:

“...Bir okul yöneticisi olarak öğretmenlerin projeler hakkında yeterli bilgi sahibi olsun diye gerekli duyuruları zamanında yapar, DYS üzerinden tüm öğretmenlerle paylaşırım....”(OY10).

Bir öğretmenin “Okul yöneticilerinin öğretmenleri proje konusunda desteklemesi” alt temasına ilişkin ifadesi şöyledir:

“...Okul müdürümüz Etwinning projelerine öğretmenlerin katılımını sağlamak amacıyla öncülük ederek projeye ilk katılan okul üyesi olmuş ve bir sınıf içinde uygulamalarını yaparak diğer öğretmenlere örnek olmuştur. 2021-2022 eğitim-öğretim yılında İtalya tarafından başlatılan bir Erasmus+ projesine dahil olmamız için okul müdürümüz gönüllü olmuş, orff ve ritm çalışmaları ile ilgili projeye dahil olmak isteyen öğretmenlere orff ve ritm ile ilgili çeşitli eğitim ve seminerler bularak katılmalarına destek olmuştur...”(Ö9).

“Okul yöneticilerinin öğretmenleri proje konusunda desteklemesi” alt temasına ilişkin bir okul yöneticisinin ifadesi ise şöyledir:

“...Benim bir okul müdürü olarak mottom gittiğim her okulda ilk İngilizce öğretmenleri ile toplantı yapmak olur. Erasmus ve Etwinning gibi uluslar arası projelere katılmaları konusunda istedikleri maddi, manevi her türlü desteği veririm...”(OY5).

Araştırmaya katılan okul yöneticilerinden ikisi projelerin okulun tanıtımı ve reklamı açısından önemli olduğundan bahsetmiştir. Bu temaya ilişkin bir okul yöneticisinin ifadesi şöyledir:

“...Her okul yöneticisinin bu tarz platformlarda bilgi sahibi olduğunu düşünmüyorum. Ama destekleyen okul yöneticileri olduğu sürece Erasmus+, Etwinning, Teknofest vb. projeler hem öğretmenler hem de öğrenciler için üst düzey becerilerin gelişmesine katkı sağlayacak ve dolayısıyla okulun da adının duyulmasına yardımcı olarak bir nevi okulun da reklamı yapılmış olacaktır...”(OY2).

TARTIŞMA VE SONUÇ

Elde edilen bulgulara göre; “Okul yöneticilerinin, öğretmenlerin ulusal ve uluslararası eğitim projelerine (Erasmus+, Etwinning, Tübitak vs.) katılma konusunda öğretmenleri zorladığı görülmektedir. Okul yöneticilerinin projelerden puan kazandığı için öğretmenleri gönüllülük esasına göre değil de dayatarak yaptırmaya çalıştığı araştırma sonuçlarımız arasındadır. Öğretmenler de bu sebeplerden dolayı projeler konusunda kendilerini geri çekmekte ve projelere katılmak istememektedirler. Projeler çok fazla zaman istediği için hem okul yöneticileri hem de öğretmenler ekstra iş yükü olarak gördükleri ortaya çıkmıştır. (Can, 2019) ’ın araştırma bulgularına göre de, öğretmenlerin meslekî gelişimleri ile ulusal veya uluslar arası proje geliştirmelerini olumsuz etkileyen etmenler olarak, motivasyon eksikliği, olumsuz tutum ve davranışlar, fazladan zaman kaybetme korkusu gibi öğretmenlerden kaynaklanan sebepler olduğu görülmekte olup araştırma bulgularımız ile örtüşmektedir.

ÖNERİLER

Projeler konusunda emeği geçen tüm öğretmenlere harcadıkları zaman için fazladan ek ders verilmesi önerilebilir. Ayrıca projeler hizmet puanını da etkileyerek öğretmenleri motivasyon anlamında daha da güçlendirmelidir. Başarı belgesi de verilmesi öneriler arasında yer almaktadır. Ayrıca okul yöneticileri projelerden yönetici atamalarında puan olarak faydalanabiliyorsa bu uygulama öğretmenler için de geçerli olmalıdır.

KAYNAKLAR

- Başaran, M., S. Kumru, D. A., Kayıklık, F., & Vural, Ö. (2021). Arge çalışmalarının okullar üzerine etkisinin erasmus+ projeleri bağlamında değerlendirilmesi. *Uluslararası Eğitim Bilim ve Teknoloji Dergisi*, 7(3).
- Bilici, U. (2018). Ülkemizin Teknolojik Gelişiminde Ar-Ge'nin Önemi. *Madencilik Bülteni*, 14.
- Büyükoztürk, Ş., Çakmak, E. K., Karadeniz, Ö., & Demirel, F. (2018). Bilimsel Araştırma Yöntemleri. Pegem.
- Can, E. (2019). Öğretmenlerin Mesleki Gelişimleri:Engeller ve Öneriler. *Epğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi*, s. 1618-1650.
- Çetin, G., & Gündoğdu, K. (2022). eTwinning proje uygulamalarına ilişkin öğretmen görüşleri. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 76-90.
- Kıral, B. (2020). Nitel bir veri analiz yöntemi doküman olarak analiz. *Siirt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 170-189.
- Saracaloğlu, A. S., Akamca, G., & Yeşildere, S. (2006). İlköğretimde proje tabanlı öğrenmenin yeri. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 241-260.

İNGİLİZCE DERSLERİNDE WEB 2.0 ARAÇLARIYLA GELİŞTİRİLEN ETKİNLİKLERİN ÜSTÜN YETENEKLİ ÖĞRENCİLER ÜZERİNDEKİ ETKİSİ

Nasiye YAMAÇ ŞAHİN

ÖZET

Bu çalışmanın amacı, ortaokul İngilizce dersindeki konuların öğretiminde Web 2.0 araçlarıyla geliştirilen etkinliklerin üstün yetenekli öğrenciler üzerindeki etkisini araştırmak ve Web 2.0 araçlarını kullanarak etkinlik geliştirme süreci ile ilgili öğrenci görüşlerini belirlemektir.

Araştırmada karma yöntem deseni kullanılmıştır. Ağırlıklı olarak nicel veriler üzerinde çalışılmış, nitel veriler ise nicel verileri desteklemek için kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubu 2022-2023 öğretim yılında öğrenimlerine 6. 7.8. sınıfta devam eden Antalya Bilim Sanat Merkezi'nde öğrenim gören 10 kız 10 erkek toplamda 20 öğrenciden oluşmaktadır. Veri toplama aracı olarak Gökhan Baş tarafından hazırlanan Attitude Scale for Elementary English Course: Validity and Reliability Study başlıklı çalışmasındaki İlköğretim İngilizce Dersine Yönelik Tutum Ölçeği formu kullanılmıştır.(Ek 1) Ayrıca G. Ocak, A. Küçükçınar, A. Karakuyu tarafından hazırlanan Ortaokul Öğrencileri için İngilizce Dil Becerileri Kullanım Öz Yeterlik Ölçeği Geliştirme çalışmasındaki Ortaokul Öğrencileri için İngilizce Dil Becerileri Kullanım Öz Yeterlik Ölçeği formu kullanılmıştır.(EK 2) ve gerekli izinler eposta aracılığıyla alınmıştır.(Ek 3)Elde edilen analiz sonuçlarına göre de kullanılan Web 2 araçlarının İngilizce öğretimde akademik başarılarında anlamlı fark oluşturduğu sonucuna varılmıştır.

A.Akkaya tarafından yapılan Bilgisayar donanımı konusunda web 2.0 araçlarıyla geliştirilen etkinliklerin öğrenci başarısına etkisi çalışmasındaki Görüşme Formu ölçeği düzenlenerek kullanılmıştır.(Ek 4)Görüşme formlarından elde edilen veriler incelendiğinde; Web 2 araçlarının kullanılmadığı sınıflara oranla derslerde öğrencilerin daha aktif olduğu, bu durumun akademik başarılarını olumlu etkilediği ve anında dönüt alabiliyor olmanın öğrencileri hoşnut ettiği sonuçlarına varılmıştır. Yapılan görüşmelerde öğrenciler, kullandıkları Web 2.0 araçlarını kolay, kullanışlı ve eğlenceli bulduklarını ifade ederek, bu araçlarla dersi daha iyi öğrendiklerini ve

diğer derslerde de Web 2.0 araçlarını kullanmak istediklerini belirtmişlerdir. Araştırmanın diğer dijital araçlar ile tekrarlanması önerilmektedir.

Anahtar kelimeler: Web 2.0 araçları İngilizce dil öğretimi Yaparak yaşayarak öğrenme Teknolojik okuryazarlık

THE EFFECT OF ACTIVITIES DEVELOPED WITH WEB 2.0 TOOLS ON GIFTED STUDENTS IN ENGLISH LESSONS

ABSTRACT

The aim of this study is to investigate the impact of activities developed with Web 2.0 tools on gifted students in middle school English lessons and to determine student opinions regarding the process of developing activities using Web 2.0 tools.

A mixed-methods research design was employed, primarily focusing on quantitative data, with qualitative data used to support the quantitative findings. The study group consisted of 20 students, 10 girls and 10 boys, attending the Antalya Science and Art Center during the 2022-2023 academic year in grades 6, 7, and 8. The data collection tools included the Attitude Scale for Elementary English Course: Validity and Reliability Study form from Gökhan Baş (Appendix 1) and the English Language Skills Usage Self-Efficacy Scale for Middle School Students from G. Ocak, A. Küçükçınar, A. Karakuyu (Appendix 2), with necessary permissions obtained via email (Appendix 3). The analysis results indicated that the use of Web 2.0 tools significantly contributed to the academic achievements in teaching English.

The Interview Form from the study by A. Akkaya on the impact of activities developed with Web 2.0 tools on student success in computer hardware was adapted for use in this study (Appendix 4). Examination of the data obtained from the interview forms revealed that compared to classes where Web 2.0 tools were not used, students in classes utilizing these tools were more active, which positively influenced their academic achievements. Students expressed satisfaction with the ability to receive instant feedback. In interviews, students found the Web 2.0 tools easy, practical, and enjoyable. They stated that using these tools helped them learn the lessons better and expressed a desire to use Web 2.0 tools in other subjects as well. It is recommended to replicate the study with other digital tools.

Keywords: Web 2.0 tools, English language teaching, Experiential learning, Technological literacy

GİRİŞ

Yaşamın bütün alanlarındaki sosyal, siyasal, ekonomik ve teknolojik gelişmeler yansımalarını gözler önüne sermektedir. Dil yaşanan gelişmelerden etkilenen ve gelişmelerle etkileşime girmemizi sağlayan iletişim aracımızdır. Bireylerin kendilerini ifade etmeleri, hayatlarını devam ettirebilmelerinden, kültürlerin ve değerlerin aktarımına kadar her adımda dil önemlidir.(Chomsky, 1975). Bu suretle bireyler sahip oldukları yabancı dil ile küresel bir köye dönüşen dünyada daha geniş kitlelerle iletişime geçebilir ve kültürlerarası paylaşımlarda bulunabilir (Can, 2004).Türkiye’de İngilizce öğretimi yabancı dil öğretim programı kapsamında ilkökul ikinci sınıftan başlayarak yükseköğretime kadar devam etmektedir. Günümüz dünyasında yaşanan gelişmelerle birlikte, yabancı dil öğrenme ve öğretme yöntemleri de zamanla değişim göstermiştir. İçinde bulunduğumuz dijital çağda ise artık öğrenciler teknoloji sayesinde kendi kendine öğrenen bireylere dönüşmektedir (Kasapoğlu-Akyol, 2010).

PROBLEM DURUMU

Dünyanın hızla her alanda değişiminin sonuçlarından bir olan dijital teknoloji eğitim sistemlerinde de yapısal değişiklikleri beraberinde getirmektedir.2020 yılında yaşanan salgın krizi bu döngünün hızını arttırmasında etkili oldu. Salgının büyümesini engellemek için insan etkileşiminin azalması zorunluluk haline geldi bunun sonucunda dijital bağlantılarımız çoğaldı ve iş eğitim, alışveriş gibi birçok yaşam süreci çevrim içi platformlara taşınmıştır.Web 2.0 ile beraber gelen yeni teknolojilerin eğitim alanında kullanımı geleneksel sınıf içi öğrenme ortamlarına alternatif öğrenme ortamları sunmaktadır. Örneğin yabancı dil öğretiminde okuma becerilerini destekleyici çeşitli internet sayfaları, elektronik sözlükler-kitaplar-dergiler, dijital oyunlar (Kasapoğlu-Akyol, 2010), yazma becerilerine yönelik bloglar, mesajlaşma araçları, tartışma forumları (Warschauer, 2010), dinleme-konuşma becerilerine yönelik videolar, belgeseller, filmler, podcastler ve sanal dünya uygulamaları gibi çok farklı türde araçlar geliştirilmiştir (Bahadorfar ve Omidvar, 2014). Ayrıca, kâğıt kalem değerlendirmelerinin yerini dijital ölçme değerlendirme araçları, elektronik portfolyolar ve alternatif ölçme değerlendirme yöntemleri almıştır (Özgür, 2016).

16 Mart 2020 tarihinden günümüze kadar olan süreçte ülkemizdeki acil uzaktan eğitim sürecinde, öğrencilerin çoğunluğu çevrimiçi sınıflarla ilk tecrübelerini yaşamışlardır. Bu tecrübeler sonucunda varılan yargı öğrencilerin derse yönelik tutumlarına ve süreç sonunda başarılarına etki ettiği yönündedir. Yapılan bir araştırma sonucunda bu zaman diliminde okul

yöneticileri, öğretmenler, öğrenciler, veliler gibi farklı paydaşların görüşleri alınmış, uzaktan eğitimde isteklendirme kaybı yaşandığı saptanmış ve bu nedenle paydaşlar tarafından derse katılım ve etkileşiminin artırılması önerisi sunulmuştur (Özdoğan ve Berkant, 2020). Diğer bir çalışmadaki bulgulara göre ise katılımcıların genel düşüncesi, uzaktan eğitimin yüz yüze eğitim kadar verimli olmadığıdır (Gören vd., 2020). Bu süreçten yola çıkarak yüz yüze yapılan eğitimlerde İngilizce derslerinde motivasyonu, derse katılımı, etkileşimi, iletişimi arttırmak ve uzaktan eğitimden daha yüksek verim elde edebilmek için Web 2.0 araçları kullanılabilir. Bu bilgiler göz önünde tutulduğunda bu çalışmada incelenmek istenen konu günümüzde sürekli değişim ve gelişim gösteren eğitim ortamlarında dil sınıflarında Web 2 araçlarının yeterince kullanılmamasıdır.

Bu çalışmada ortaokul İngilizce dersindeki konuların öğretiminde Web 2.0 araçlarıyla geliştirilen etkinliklerin, bilgisayara yönelik tutumlarına, eğitsel amaçlı Web 2.0 hızlı içerik geliştirme öz-yeterlik algılarına bir etkisinin olup olmadığını ve Web 2.0 araçlarını kullanarak etkinlik geliştirme süreci ile ilgili öğrenci görüşlerini belirlemektir.

Almalı (2020), Sosyal bilgiler eğitiminde coğrafya konularının Web 2.0 teknolojileri kullanılarak öğretiminde öğrencilerin akademik başarı ve tutumlarına etkisinin ortaya çıkarılması amaçlayan bir çalışma yapmış Web 2.0 teknolojisi uygulamasının öğrencilerin akademik başarısına olumlu yönde etki ederek katkı sağladığı ve sosyal bilgiler eğitiminde öğrenci tutumlarına olumlu yönde etki ettiği sonucuna ulaşabileceğini belirtmiştir.

Batıbay (2019), çalışmasında Web 2.0 araçlarından biri olan Kahoot'un Türkçe dersinde motivasyona etkisini incelemeyi amaçlanmıştır. Test sonuçlarına göre Kahoot destekli etkinliklerle işlenen Türkçe dersinde isteklendirme yüksek oranda artmıştır. (ÖÖ Köse ,H. Bayram,E. Benzer 2021) çalışmasında; Web 2.0 araçları ile desteklenen argümantasyon uygulamalarının 7. sınıf öğrencilerinin "Kuvvet ve Enerji" konusundaki başarılarına, tartışmacı tutumlarına ve teknolojiye yönelik tutumlarına etkisini incelemeyi amaçlamıştır. Çalışmanın sonucunda Deney grubunun akademik başarıları ve öğrencilerin teknolojiye yönelik tutumlarını geliştirmede diğer gruba göre istatistiksel olarak daha başarılı olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca öğrencilerin tartışmacı tutumlarını geliştirmede gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı da bulunmuştur.

Türkçe öğretiminde Web 2.0 uygulamasının fenomenolojik desene incelendiği bir çalışmada da Web 2.0 araçlarının öğretici ve eğlenceli ortam sunduğu belirlenmiştir (Karadağ ve Garip, 2021).

İlgili alan yazının incelenmesinden de anlaşılacağı üzere, Web 2.0 araçlarının öğrencilerin akademik başarısına ve tutuma etkisinin araştırıldığı deneysel

desenli çalışmalar farklı disiplinlerde ve yeterli sayıda mevcut iken, üstün yetenekli öğrencilerin İngilizce dersinde yüz yüze yapılan eğitimlerde Web 2.0 araçlarının akademik başarılarına ve tutumlarına etkisinin araştırıldığı bir yurtiçi çalışmaya ve ortaokul düzeyinde bir yurtdışı çalışmaya rastlanmamıştır. Alandaki bu boşluğu doldurmak amacıyla Web 2.0 araçları kullanımının öğrencilerin İngilizce dersi başarı ve derse yönelik tutuma etkisinin araştırılması üzerine bu çalışma deneysel olarak desenlenmiştir.

Bu çalışmada, Web 2.0 araçları kullanımının öğrencilerin İngilizce dersine yönelik tutuma etkisinin araştırılması için Web 2.0 araçları kullanılarak çeşitli etkinlikler geliştirilmiştir. Geliştirilen etkinlikler ile öğretmenin rehberlik yaptığı ve öğrencilerin sürekli aktif oldukları kaliteli bir öğrenme ortamının oluştuğu düşünülmektedir. Yapılan çalışmada İngilizce konularının öğretiminde öğrenciler çeşitli Web 2.0 araçlarını kullanarak etkinlikler geliştirmiştir. Sonraki bölümde, çalışmada kullanılan Web 2.0 araçlarından bahsedilmektedir.

ÖNEM

Eğitim sistemi, çağdaş devletin temel unsurlarından birisidir. Eğitimde fırsat eşitliğini sağlamak her bireyin eğitim olanak ve imkânlarından eşit bir şekilde yararlanarak eğitim almasıyla mümkündür. Öğretmenin geleneksel yöntemlere erişimi teknoloji tabanlı eğitim olanaklarına ulaşmasından daha kolaydır ancak çok kısıtlı imkânlarla dahi öğretmenin sınıfına teknolojiyi getirebilmesi mümkündür. Web 2.0 araçlarının kullanımı sınıf ortamında hem çeşitlilik sağlayacak hem de kısa zamanda çok daha fazla kazanım sağlamayı gerçekleştirecektir. Web 2 araçlarına geleneksel olarak adlandırabileceğimiz tartışma, gösterip yaptırma, rol yapma, gösteri, eğitsel oyunlar, ikili veya grup çalışmaları eşlik ettiği zaman farklı bilişsel özelliklere sahip tüm öğrencileri eğitim öğretim sürecine aktif olarak dâhil etmiş oluruz.

SINIRLILIKLAR

Bu araştırma için 2022-2023 eğitim öğretim yılında Bilim Sanat Merkezinde ÖYG gruplarında İngilizce dersi alan 20 ortaokul öğrencisine Web 2 araçları (padlet, avatar, storyjumper, artsteps, paper slide,voicethread,kahoot,coggle,elfyourself,canva,toontastic,Googleform,wordart, flippity,flipgrid, actionbound) öğretilmiştir.

VARSAYIMLAR

Araştırmanın varsayımları şunlardır:

i. Öntest ve sonteste katılan deney ve kontrol grubu öğrencilerinin görüşlerini doğru şekilde yansıttığı varsayılmaktadır.

ii: Araştırmaya katılan öğrencilerin görüşme formundaki sorulara samimi yanıt verdikleri varsayılmaktadır.

TANIMLAR

Çoklu Ortam: Ses, metin, grafik, video, yazı ve animasyon gibi çeşitli türdeki bilgi etmenlerinin bir arada bulunmasıdır.

Web 2.0: Kullanıcıların da içerik yerleştirip geliştirebildiği, birbirleri arasında işbirliği yapabildiği, kullanıcılar arasında bilgi ve fikir alışverişini destekleyen bir web platformu olarak tanımlanmaktadır (McLoughlin & Lee, 2007, s. 666).

Bilgisayar Teknolojisi: Bilgisayar, yazıcı, tarayıcı ile akıllı televizyon, akıllı tahta ve tablet gibi bilgisayara ait araç ve gereçler ile internet, Web 2.0 araçları, animasyon yapıtların bir arada kullanılmasıdır.

Bilgisayar Destekli Yabancı Dil Öğretimi: Bilgisayar Teknolojisinin Yabancı Dil eğitiminde kullanılmasıdır.

WEB 2 TEKNOLOJİSİNİN EĞİTİMDEKİ YERİ

Web 2.0 Teknolojisinin Eğitime Katkıları

Web 2.0 temel olarak kullanıcı tasarımı merkezlidir ve daha çok interaktif, işbirlikçi iletişim ve bilgi paylaşımı ile ilgilidir ve toplumdaki tüm bireylere bilgi paylaşımının yanı sıra, düşüncelerini, felsefelerini, sevdiği veya sevmediği şeyleri ifade etmesine, ilgi alan konuları konusunda yorumlar yapmasına etik kuralları doğrultusunda bir özgürlük alanı oluşturur.

Web 2.0 Araçlarının Olumlu Yönleri

Etkileşim, işbirliği ve iletişimi sağlar. Bilgi ve içerik oluşturmayı mümkün kılar. Kullanımları hem kolay hem de esnektir. Öğrencilerin hem bilgisayarda klavye kullanarak yazı yazma hem de öğrenme süreçlerinde teknoloji becerilerini geliştirmesini sağlar. Öğrencilerin işbirlikçi çalışmalarını sağlayan yeni yöntemler sağlanır. Öğretmen – Öğrenci, Öğrenci – Öğrenci arasındaki mesafeyi azaltır çünkü okul dışında da online çalışma imkanı

sağlar. -Öğretmen rehber, öğrenci ise kendi öğrenme sürecini ve şeklini oluşturan ve karar veren kişi konumundadır.

Web 2.0 Araçlarının Olumsuz Yönleri

Web araçları ile yapılan işbirlikçi çalışmalar bütün çalışma grubu öğrencilerine ya da bütün sınıfa açıktır, yapılabilecek hataların tüm sınıf tarafından görüleceğinden dolayı öğrenciler çalışma konusunda isteksiz olabilirler. Çalışma sırasındaki teknik sorunlar çalışma verimliliğini azaltabilir ya da engelleyebilir. Bazı gruplar aktif çalışıyor iken diğer gruplar bir şey yapmadan beklemek durumunda kalabilir bu durumda öğrenme motivasyonunu azaltabilir. Web 2.0 Araçlarının kullanımları kolaydır fakat öğrenmek zaman alır. Derste veya proje etkinlikleri esnasında zaman yönetimi açısından problem oluşturabilir.

Öğrencilere Sağladığı Katkılar

Devamlı farklı web 2.0 araçlarını kullanan öğrenci daha aktif ve zinde kalır. Öğrencileri ileriki hayatlarında teknoloji okuryazarı, aktif ve katılımcı bireyler olmaya iter. Bu da onları ilerdeki meslek yaşamlarına hazırlar (Punie & Cabrera, 2006). ▪ Web 2.0 araçları ile ürün odaklı çalıştığı için gösterdiği çaba ve gayretin karşılığını somut olarak görür (O'Reilly, 2007). ▪ Ürün üzerinde esnek çalışma saatlerinde ve sınıf dışı ortamlarda da rahatlıkla çalışabilmesi, farklı öğrenme tarzları olan öğrencileri destekler (Prashnig, 2006). ▪ Bilgiye en güncel ve işlevsel hali ile ulaşır (O'Reilly, 2007). ▪ Öğrenciler web bağlantıları (hyperlink) mantığı ile öğrendikleri bilgilerin kaynağına gidebilir ve rahatlıkla istedikleri kavramlar hakkında daha derinlemesine araştırma yapabilirler (O'Reilly, 2007).

Öğrenciler daha çok duyu organı ile eğitim ortamına katılırlar ve bu da onların daha akılda kalıcı bilgiler edinmelerini ve bilişsel olarak da gelişmelerini sağlar (Prensky,2009).

▪ Öğrencilerin genellikle bu farklı web araçları ile geliştirdikleri ürünler ile sınıfa gelmeleri aktivitelere katılmak için motivasyonlarını da artırır (Conole & Alevizou, 2010; Lu, Lai, & Law, 2010). ▪ Öğrenciler hazırladıkları ürünle ilgili eleştiriler alabilirler ve bu eleştirilere göre rahatlıkla ortaya koydukları ürünü geliştirebilirler. Bu şekilde öğrenciler üzerlerinde çalıştıkları akademik konularla daha çok iç içe olur ve kendi öğrenmeleri üzerinde kontrolleri artar.(Bonk, 2009; Conole & Alevizou, 2010; Franklin, & Van Har Melen, 2007). ▪ Öğrencilerin, genellikle web 2.0 araçlarını kullanırken gruplar halinde çalışması teşvik edilir bu da sosyalleşmelerini ve birbirlerinin tecrübe ve bilgilerinden olabildiğince faydalanmalarını

sağlar (Conole & Alevizou, 2010; Franklin & Van Har Melen, 2007; Lu, Lai, & Law, 2010; O'Reilly, 2007). ▪ Öğrencilere ders kitaplarının ötesine geçme, içerik oluşturma ve içeriği manipüle etme hakkı tanır; bu da öğrencilerin özgüvenlerinin gelişmesini sağlar (Conole & Alevizou, 2010).

Öğretmenlere Sağladığı Katkıları

Web 2.0 araçlarını kullanan bir öğretmen sınıfına getirdiği farklı aktivite, programlar ve ürünler sayesinde sınıfına canlılık ve hareket kattığı, öğretmenin değerlendirme anlayışı çeşitlenir yazılı notlarının ötesinde öğrenciler tarafından ortaya konan ürünleri de değerlendirdiği, öğretmenin derslerinde daha güncel ve işlevsel içerikleri kullanabildiği, günlük hayattan güncel sorun ve problemler üzerinden rahatlıkla örnekler verebildiği, ortaya konan bir ürünün izini internet üzerinden rahatlıkla sürebildiği bilinmektedir.

Sınıf Ortamı Açısından Web 2.0 Araçlarının Yararları

Daha aktif ve katılımcı bir sınıf ortamı sağlar. ▪ Sınıf ortamında öğrencilerin birbirine karşı tutum ve davranışlarını olumlu yönde etkileyeceği düşünülmektedir. ▪ Web 2.0 araçlarının yukarıda sıralanan yararlarına, her uygulama da ulaşılması mümkün olmayabilir. Bu yararlar daha çok bu tip araçları öğretmenlerin buldukları fiziksel ve sosyal ortam şartlarına uygun öğrenme teorileri ile destekleyerek gözden geçirip amaçlarına uygun olarak kullanma becerileri ile ilgilidir (Lu, Lai, & Law, 2010). Bu nedenle, bu araçların ders içinde öğrenme ortamının hedef ve amaçlarına uygun bir şekilde öğrencileri akademik olarak devam eden bir sürece çekmeyi planlamak için kullanıldığı unutulmamalıdır.

Araştırma için İngilizce Derslerinde Kullanılan Web 2.0 Uygulamaları Listesi

Dil Öğrenim Araçları

2.3.1.1. Voki <https://l-www.voki.com/Voki>, çevrimiçi olarak karakterler oluşturup, bu karakterlerin yazılan metinleri seslendirmeye imkan sunan bir uygulamadır. Voki ile oluşturulan karakterler birçok dilde yazılmış metinleri seslendirme yeteneğine sahiptir.

2.3.1.2 Wordart <https://wordart.com/Wordart>, seçmiş olduğunuz kelimeleri bir araya getirerek bir bulut haline getiren eğlenceli bir kelime bulutu aracıdır.

2.3.1.3. Lyricstraining <https://lyricstraining.com/> Lyricstraining, sevilen şarkıları dinlerken sözlerini öğrenerek, kelime bilgisi kazanmaya imkan veren, yabancı dili geliştirmeye ve dil öğrenmeye yönelik bir uygulamadır.

2.3.1.4 Toontastic <https://toontastic.withgoogle.com/>Toontastic programı; geleceğin yazarlarını, yönetmenlerini, mucitlerini ortaya çıkarmak için ve aynı zamanda parlak fikirleri olan kişilerin kendilerini yansıtabilecekleri bir animasyon programıdır.

2.3.1.5. Flipgrid <https://info.flip.com/>Flipgrid uygulaması ödev vermeyi, hazır bulunuşluk seviyesi ölçmeyi ve geri bildirim almayı daha verimli ve keyifli hale getiren bir uygulamadır.

2.3.1.6 Actionbound <https://actionbound.com/>Actionbound, öğrencileri bir keşif macerasının içerisine alarak, interaktif biçimle öğretmen tarafından atanan görevleri bireysel ya da grup olarak gerçekleştirmeye yönelik oldukça eğlenceli eğitsel uygulamadır.

Anket Araçları

2.3.2.1. Kahoot <https://kahoot.it/>Kahoot, sınıf ortamında online ve etkileşimli yarışmalar düzenlemeye imkan veren, sonuçları da anında öğrencilerle paylaşabileceğiniz etkili, öğretici ve eğlenceli bir web aracıdır.

2.3.2.2. Google form <https://docs.google.com/forms/create?hl=tr>Google Formlar, Google tarafından çevrimiçi olarak ücretsiz sunulan bir veri toplama ve paylaşma aracıdır.

Artırılmış Gerçeklik Araçları

Quiver Vision <https://quivervision.com/>Boyama kağıtlarında yapılan çalışmaların telefon ve tablet gibi cihazlarla bakıldığında resimlerin 3 boyutlu ve hareketli versiyonları görebilmeyi sağlayan bir artırılmış gerçeklik (AR) uygulamasıdır.

Dijital Pano ve Kavram haritası Araçları

Padlet <https://tr.padlet.com/>Padlet, dijital panolar oluşturarak işbirlikçi etkinlikler yapmaya yarayan bir web 2.0 aracıdır.

Animasyon

<https://www.elfyourself.com/?mId=193ElfYourself>, kendinizi ve arkadaşlarınızı minik birer dans eden elfe dönüştüren bir iOS uygulamasıdır.

Hikâye Oluşturma Araçları

Story jumper <https://www.storyjumper.com/Storyjumper>, okul öncesinden yükseköğretime kadar farklı kademelerde öğrencilerin bireysel veya grup halinde dijital hikaye kitapları oluşturabilecekleri bir uygulamadır. Uygulama öğrencilerin kavram öğrenimi, yazarlık, yaratıcılık, işbirliğine dayalı çalışma becerilerinin geliştirilmesi, hikaye temelli konu öğrenimi gibi farklı amaçlarla kullanılabilir.

Sanal Sergi

Artsteps <https://www.artsteps.com/Artsteps> ile kendi resimlerinizle ve öğrencilerinizin yaptıkları resimleri taratarak sanal sergi veya müze yapabileceğiniz bir web 2 aracıdır

İnfografik Tasarım

VoiceThread resim, video, döküman, ve sunuları eş zamansız olarak yayınlamaya ve paylaşmaya izin veren bir platformdur

Zihin Haritaları

Coggle <https://coggle.it/Coggle> ile zihin haritaları ve ağları yaparak verileri analiz etmenizi sağlar.

Grafik Tasarım

Canva https://www.canva.com/tr_tr/Canva, ücretsiz bir çevrimiçi grafik tasarım aracıdır.

Dijital Tasarım

Flippity <https://www.flippity.net/> Flippity, Google E-Tablolar (Excell) aracılığıyla sizlere onlarca farklı türlerde keyifli online dijital ve interaktif etkinlikler hazırlama imkanı sunan bir web 2.0 aracıdır. Büyük risk, çarkifelek, bilgi kartları, scramble, kelime bulutu, anagram bulmacalar, sözcük avı, kare bulmaca bunlardan bazılarıdır.

Karekod araçları

QR Code Generator <https://www.qr-code-generator.com/> QR Kod oluşturucu, kodunuzda çeşitli verileri/bilgileri saklayabileceğiniz QR Kodunuzu oluşturan veya oluşturan çevrimiçi bir yazılımdır.

YÖNTEM

Öğrencilerin Hazırlamış Olduğu Web 2.0 Etkinlikleri

Araştırmanın Evreni ve Örneklemi

Araştırmanın Evreni

Araştırma iki aşamada gerçekleştirilmiş ve çalışma evreni ikiye ayrılmıştır; Birinci çalışma evreni Dil öğretiminde kullanılabilecek web 2 araçları oluşturmaktadır. İkinci çalışma evrenini kurumumuzda bulunan 20 öğrenci oluşturmaktadır.

Araştırmanın Örneklemi

İngilizce konuşma, dinleme, yazma ve okuma becerilerini geliştirmeyi içeren Web 2 araçları seçilmiştir, bu araçlar araştırmanın birinci evrenin örneklemi oluşturmaktadır. İncelenen araçlar "Araştırma için İngilizce Derslerinde Kullanılan Web 2.0 Uygulamaları Listesi'nde sunulmaktadır.

Karma araştırma yaklaşımının benimsendiği bu çalışmada nitel veriler de toplanmıştır. Nitel verilerin toplanmasında ilk etapta öğrencilerin hazırlamış olduğu Web 2.0 etkinlikleri kullanılmıştır. Toplanan veriler ile öğrencilerin etkinlik geliştirme sürecinde dil öğrenme, çevrimiçi anket, artırılmış gerçeklik, dijital pano ,kavram haritası, animasyon, hikaye oluşturma, sanal sergi, dijital, grafik ve infografik tasarım, karekod oluşturma araçları kullanım tercihleri belirlenmiştir.

Veri Toplama Aracı

Kontrol grubu(6.7. ve 8.sınıflar) ve deney grubu(6.7 ve 8.sınıflar) oluşturulmuştur. İngilizce derslerinde web 2.0 araçlarıyla geliştirilen etkinliklerin üstün yetenekli öğrenciler üzerindeki etkisi için yapılacak bu araştırmanın amacıyla ilgili öğrencilere bilgi verilmiş, araştırmaya katılmanın isteğe bağlı olduğu açıklanmıştır. Her iki gruba ön test ve son test anketi öncesi ve sonrası kendi sınıflarında uygulanmıştır. Bununla uygulamanın yapıldığı deney grubundaki veri değişikliğinin tespit edilmesi amaçlanmıştır.

Verilerin Toplanması ve Analizi

Proje çalışması için Antalya İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından izin alındı, öğrencilerin ailelerinden izin alındı ve Pazartesi ve Cuma günü yapılan derslerin akabinde kontrol grubu 10 kişi ve deney grubuna 10 kişi uygulaması öncesi ön test ve son test toplam 20 kişilik örneklem grubuna uygulanan anketlerden elde edilen bulgular, Excel analiz programı yardımıyla analiz edilerek yüzdeler ifade edilmiş ve tablolar üzerinden yorumlanmış, katılımcılardan elde edilen verileri genelleyerek sonuçlara ulaşılmıştır.

Görüşme Formu

İngilizce öğrenirken Web 2.0 araçlarını kullanarak çeşitli öğretim materyalleri geliştiren öğrencilerle görüşme yapılmıştır. Araştırmanın nitel verilerini toplamak amacıyla öğrencilerin hazırlamış olduğu Web 2.0 etkinlikleri ve yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Görüşme formunda toplam 12 soru bulunmaktadır. Görüşmelerde, İngilizce derslerinde Web 2 araçları kullanarak geliştirilen öğretim materyalleri ve çalışma sürecinin değerlendirilmesi ile ilgili öğrenci görüşlerini ortaya çıkartmak amaçlanmıştır. Öğrencilerin hazırlamış olduğu Web 2.0 etkinlikleri analiz edilmiştir. Değerlendirmede 20 kişiden 4 kişinin kişisel bilgisayarı yok, 16 kişinin kişisel bilgisayarı vardır. 20 kişiden 20 sininde sürekli kullanabileceği bir internet bağlantısı vardır.

1. Dil öğrenme araçlarından en fazla hangisini beğendiniz? (Voki, Wordart, Lyricstraining, toontastic, Flipgrid, Kahoot, Canva, Worart, Actionbound)

1. Soruda 20 kişiden 8 kişi Lyricstraining, 4 kişi kahoot, 4 kişi Actionbound 2 kişi Canva ve 1 kişi Wordart 1 kişi artsteps cevabını vermiştir.

a. Bu araçları beğenme sebebiniz nedir?

Kişiler Lyricstraining uygulamasını eğlenceli ve İngilizce kelime bankasının geliştirdiği için, Kahoot'u öğrenmeyi kolaylaştırdığı için, Actionbound uygulamasını eğlenceli ve yaratıcı bir uygulama olduğu için, Canva uygulamasının içinde çok fazla poster, logo, CV hazırlama gibi çeşitli tasarım yapma şansı olduğu, tasarım yapmak için profesyonel olmanız gerekmediği imkanını verdiği, yapılan tasarımların baskı olarak kullanılabilmesi için eğitici ve son olarak da Wordart ve artsteps uygulamasını eğlenceli buldukları için beğenmişlerdir.

b. Bu araçlar arasında en iyiden kötüye doğru sıralama yaparsanız sıralama nasıl olurdu?

Kişilerin en iyi bulduğu uygulama ortalama olarak lyricstraining, en sıkıcı bulduğu uygulama ortalama olarak Voki uygulamalarıdır.

2. Anket oluşturma etkinliği hakkında düşünceleriniz nelerdir, neden? (Kahoot) (Eğlenceli, Bilgilendirici, Pekiştirici, Sıkıcı)

12 kişi istediklerini yapabildikleri, bir rekabet halinde oldukları ve soru hazırlamayı sevdikleri için eğlenceli ve 4 kişi yeni bilgiler öğrenebildiği için bilgilendirici bulmuştur. 2 kişi bu aracı kullanırken sorunun süresinin olması, verdikleri yanıtın doğruluğu yanlış mı olacağı kaygısının kendilerini heyecanlandığını, yanıtı hemen görmelerinin stresli ve eğlenceli olduğunu belirtti. Ayrıca derslerde işlenen konuların tekrarını sınav gibi canlı yarışmada daha eğlenceli tekrar ettiklerini, öğrendiklerini, ders içeriklerinin pekiştirildiğini, öğrenmeyi oyunlaştırarak kolaylaştırdığını, canlı yüz yüze yarışma imkanı olduğunu, geri dönütleri anında aldıklarını, öğrenciler arasında olumlu bir rekabet ortamı oluşturduğunu belirtmişlerdir.

3. Arttırılmış gerçeklik araçları –Quiversionetkinliği hakkındaki görüşleriniz nelerdir? (Eğlenceli, Bilgilendirici, Pekiştirici, Sıkıcı)

12 kişi ilginç ve teknolojik bulduğu için eğlenceli ve 8 kişi sıkıcı bulmuştur.12 Öğrencinin genel olarak düşünceleri ise uygulamada bulunan renkli sayfaların 3 boyut özelliği kullanıldığında yaşama çevrildiği, teknolojiyi kullanmak için güzel bir fırsat olduğu, resim yapmayı eğlenceli hale getirdiği yönündedir.8 kişi ise yeteri kadar boyama kağıdı olmadığını, en popüler resimlerin ücretli olduğunu, ana okul ve ilkökul seviyesinde olduğunu, ileri düzey kullanımın ücretli olduğunu, Türkçe dil desteğinin olmadığını, tablette ve akıllı telefonda kullanım becerisi gerektirdiğini belirttiler.

4. Dijital Pano ve Kavram haritası Araçları –Padletetkinliği hakkındaki görüşleriniz nelerdir?(Eğlenceli, Bilgilendirici, Pekiştirici, Sıkıcı)

4 kişi dijital panonun ortalama ve geliştirilmesi gerektiğini ve kişi sayısı arttıkça yazılabilen alan ile ilgili karmaşa olduğunu söyleyerek sıkıcı, 5 kişi birçok ülkelerden insanlarla tanışıp edindikleri bilgileri paylaşabildiği ve kullanışlı olduğunu belirterek eğlenceli, 3 kişi bilgilerin her zaman elinin altında olmasını sevmiş ve pekiştirici bulmuşlardır.5 kişi web tabanlı olmasını, giriş özelliğinin ve kullanımının kolay olmasını, arkadaşlarıyla linki paylaşıp işbirlikçi çalışma yapabildiğini, Türkçe dil desteğinin olmasını, panoyu kayıt edebilme özelliğini ve farklı pano stillerinin mevcut olduğunu belirterek çok yararlı olduğunu belirtti.

5. Animasyon –Elf Yourself– etkinliği hakkındaki görüşleriniz nelerdir? (Eğlenceli, Bilgilendirici, Pekiştirici, Sıkıcı)

Yeni yıl etkinliği olarak düşünülen bu basit uygulamanın 7 kişi ilgisini çekmediğini belirterek sıkıcı, 10 kişi komik ve tuhaf bulduğu için eğlenceli, 3 kişi bilgilendirici olduğunu ifade etmişlerdir.

6. Hikâye Oluşturma Araçları –StoryJumper– etkinliği hakkındaki görüşleriniz nelerdir?

20 kişiden hikâye 17 kişi yaratıcılıklarını arttırdığını, işbirliğine dayalı çalışmanın becerilerini geliştirdiğini, yaparken eğlendiğini, kendi başına kitap yapabildiğini ve sevdiğini, İngilizceyi pekiştirebildiği için bilgilendirici olduğunu ifade etmişlerdir. Kendi kurguladıkları hikayelerde kullanılmak üzere masalsı ortam, karakter, nesnelere ve resimlerin uygulamada bulunması, yazdıkları hikayeleri dijital özelliği sayesinde seslendirmeleri, işbirlikçi özelliğinin olması sayesinde arkadaşlarının yazdıkları hikâyeleri okuyabilmelerinin eğlenceli olduğunu belirttiler.3 kişi hayal gücünü kullanarak dijital hikâyelerle kendi karakterlerini ortamını yaratıp farklı sesler eklemenin kendileri için pekiştirici olduğunu söyledi.

7. Sanal Sergi –Artsteps– etkinliği hakkındaki görüşleriniz nelerdir? (Eğlenceli, Bilgilendirici, Pekiştirici, Sıkıcı).

16 kişi hayal dünyasını yansıtacak çevrimiçi sanal sergi oluşturmada en iyi araç olduğunu,gerçek müze deneyimini sağladığını belirtti. Sergi salonunu kendilerinin çizdiğini,3boyutlu objeler yerleştirdiklerini, tasarladıkları web sayfası üzerinden uygulama aracılığıyla VR gözlük kullanarak salonu gezdiklerini ve yaratıcılıklarını geliştirdiği için bilgilendirici bulmuşlardır. 4 kişi ise kullanımının ve tasarımının zor olduğunu vakit aldığını belirterek sıkıcı bulmuştur.

8. İnfografik Tasarım –VoiceThread– etkinliği hakkındaki görüşleriniz nelerdir? (Eğlenceli, Bilgilendirici, Pekiştirici, Sıkıcı)

10 kişi işbirliği yaparak grup arkadaşlarıyla çalıştıklarını akıllı telefon veya tablet kullanıp slaytlar üzerine seslerini ekleyerek sunumlarını daha çekici hale getirdiklerini bunun eğlenceli olduğunu söyledi. Değerlendirme aşamasında öğrenciler birbirlerinin çalışmaları hakkında yorum yapabilmelerini bilgilendirici buldular.4 öğrenci bu uygulamanın eğlenceli olduğunu çünkü yaptıkları çalışmada öğrendikleri kelimelerle kendi sözlüklerini oluşturduklarını söyledi.4 öğrenci ise projedeki diğer öğrencilerle tanışma aşamasında video çekerek kendi seslerini kullanarak kendilerini tanıttıklarını diğer öğrencilerin videolarını izlediklerini bunun da eğlenceli olduğunu 2 kişi ise uygulamayı kullanmada zorlandığı için sıkıcı olduğunu belirtti.

9. Zihin Haritaları –Coggle– etkinliği hakkındaki görüşleriniz nelerdir? (Eğlenceli, Bilgilendirici, Pekiştirici, Sıkıcı)

12 kişi ücretsiz olmasını, bu araçla zihin haritası oluşturmanın kolay olduğunu, kavramları daha kolay kalıcı yolla öğrettiğini, kullanımın basit olduğunu, paylaşım yapabilme, sınırsız sayıda kişilerle gerçek zamanlı

işbirliği yapabildikleri için bilgilendirici olduğunu belirtti. 8 kişi zihin haritası planlamak, not almak, bilgileri görselleştirmek, beyin fırtınası yapmak, problem çözmek, bilgi paylaşmak için kullanacaklarını, pekiştirici olduğunu belirtti.

10. Grafik Tasarım –Canva– etkinliği hakkındaki görüşleriniz nelerdir? (Eğlenceli, Bilgilendirici, Pekiştirici, Sıkıcı)

12 kişi sosyal medya grafikleri, sunum poster, görsel içerik oluşturmaya imkan verdiği için yaratıcılığı arttırdığını, farklı şablonların var olması, kullanımının kolay olması sayesinde herhangi bir deneyim olmadan özgün ve profesyonel tasarımlar oluşturma imkanı verdiği için eğitici ve olduğunu belirtti.6 kişi uygulamanın poster, el ilanı, logo, özgeçmiş, sunum, animasyon ve afiş tasarlamak için çok yönlü harika bir uygulama olduğunu ve çok işe yaradığını ve eğlenceli olduğunu, 1 kişi gelişmiş özelliklerinin ücretli olduğunu belirterek sıkıcı olduğunu ve 1 kişi işe kullanıcı dostu bir arayüze sahip olması ve tasarımları paylaşma imkanı verdiği, videoları MP4 formatına dönüştürüp indirebildiği, fotoğraflara filtre ekleyebildiği için için pekiştirici olduğunu belirtmiştir.

11. Dijital Tasarım –Flippity– etkinliği hakkındaki görüşleriniz nelerdir? (Eğlenceli, Bilgilendirici, Pekiştirici, Sıkıcı)

12 kişi kendi projelerini oyunlaştırarak oluşturdukları, bilgi kartları, soru bankası, isim çarkı, kutu oyunları gibi çok geniş seçeneklerin olduğu için ücretsiz etkileşimli ve bilgilendirici bir platform olduğunu 7 kişi oyunların güzel olduğunu ,kullanıcı sayısında sınırlama olmadığını belirterek eğlenceli ifade etmişlerdir.1 kişi ise işbirliğine dayalı olmamasını sıkıcı bulmuştur.

12. Karekod araçları –QR Code Generator– etkinliği hakkındaki görüşleriniz nelerdir? (Eğlenceli, Bilgilendirici, Pekiştirici, Sıkıcı)

3 kişi kullanımının zorluğunu ifade ederek sıkıcı, 12 kişi Zevkli ve işe yarar olduğunu ifade ederek eğlenceli, 4 kişi günlük hayatta kodların çok fazla kullanıldığını, bilgilendirici ve 1 kişi neden belirtmeden pekiştirici olduğunu bildirmiştir.

13. Flipgrid hakkındaki görüşleriniz nelerdir? (Eğlenceli, Bilgilendirici, Pekiştirici, Sıkıcı)

8 öğrenci Flipgrid'in pasif öğrencileri öne çıkardığını ve her yaşta öğrencinin seslerini bulmasına, seslerini paylaşmasına ve başkalarının çeşitli seslerine saygı duymasına yardımcı olduğunu belirterek ücretsiz ve eğlenceli bir uygulama olduğunu belirtti.5 öğrenci Bu uygulamanın projelerde paydaş okullardaki öğrencilerle tanışmak için kullanıldığını belirterek uygulamanın defalarca video çekmeye imkan vermesinin pekiştirici olduğunu belirttiler.5 öğrenci ise öğretmenler açısından değerlendirildiğinde

bir konuyu işlemeden önce öğrencilerden konu ile ilgili neler bildiklerini anlatan ya da bir konuyu işledikten sonra değerlendirme olarak bir video çekmelerini isteyebileceğini, bütün sınıfın çektikleri videolar yoluyla birbirlerinden öğrenmesine yardımcı olabileceğini belirterek pekiştirici olduğunu söyledi. 2 öğrenci ise kişi olarak utangaç olduklarını tanıtıcı video çekmek için saatlerce video çektiklerini kendi karakter avatarlarını yapma aracı Vokinin onlar için daha iyi olduğunu belirtti.

14. Actionbound hakkındaki görüşleriniz nelerdir? (Eğlenceli, Bilgilendirici, Pekiştirici, Sıkıcı)

8 öğrenci bilgisayar ortamında hazırlanarak, cep telefonu veya tablet ile oynanabilen bir oyun ve içerisine soru, araştırma, ödev vs. gibi birçok seçenek ekleyerek bir öğrenme ve oyun imkânı sunduğu için çok eğlenceli olduğunu söyledi. 8 öğrenci uygulamanın mantığını yani öğretmen tarafından verilen görevlerin öğrenciler tarafından doğru ve zamanında tamamlanmasını heyecan verici bulduklarını söylediler. 4 öğrenci ise bu uygulamayı diğer araçlardan farklı kılan özelliklerden bir tanesinin ise uygulamanın GPS verilerini kullanması olduğunu belirtip öğrencileri istediğiniz herhangi bir konuma yönlendirerek belirlediğiniz bir görevi gerçekleştirmelerini sağlayabilmenin konum bulma açısından dijital bir oryantiring uygulamasına benzediğini belirttiler.

Ayrıca yapılan görüşmelerde öğrencilerin, anlamadıkları konularda tartışma araçlarını kullanarak çözüm buldukları, Web 2.0 etkinlikleri ile yapılan öğretimin diğer derslerinde de uygulanmasını istedikleri, zihin haritasını kullanarak öğrendikleri bilgileri daha kolay sınıflandırabildikleri, ileriki yaşamlarında sunum yapmaları gerekirse Web 2.0 araçlarını görsel ve şablon çeşitliliği açısından tercih edebilecekleri, yaptıkları grup çalışmasından genel olarak memnun oldukları sonuçlarına ulaşılmıştır. Öğrencilerle yapılan görüşmeler sonucunda, öğrencilerin tamamının Web 2.0 etkinliklerinin diğer derslerinde de kullanılmasını istedikleri tespit edilmiştir. Bunun nedeni, diğer derslerde geleneksel yöntemler kullanıldığı için öğretmen merkezli bir anlayışın hakim olması olabilir. Öğrencilerle yapılan görüşmeler sonucunda, öğrencilerin çoğu daha sonraki zamanlarda sunum hazırlamaları gerektiğinde Web 2.0 sunum araçlarını kullanacaklarını belirtmişlerdir. Bunun nedeni, Web 2.0 sunum araçları kullanılarak görsel açıdan etkileyici ve çevrimiçi sunumlar oluşturulabileceği olabilir.

Uygulama süreci

Bu çalışmada yapılan etkinlikler şu şekildedir:

Ekim 2023 itibarıyla Padlet ile dijital duvar hazırlayarak dersimizi uygulamaya başladık.

2. İllionis Üniversitesi'nin organize ettiği Transatlantik Eğitim Diyaloguna katılan süreç sonrası Hırvatistan, Yunanistan, Amerika ve Türkiye'den katılan paydaş okullarla Kültürel Okuryazarlık projesi web 2 araçları kullanarak tamamlandı.Bu proje için öğrencilerin ailelerinden veli izin belgeleri alındı.(Ek 7)

<https://padlet.com/ruyayamac3/web-2-araclar-ile-ngilizce-renme-nin-renciler-uzerindeki-etki-qjpvstjwaifjezbr> linkinde öğrenciler bu süreç dahilinde yaptığı çalışmalar bulunmaktadır.

Projenin çalışma programı linkte bulunmaktadır.

https://docs.google.com/presentation/d/1IFdaSMgoaU6muC3NveM-HsPcN_layHwqna_1eH0KWpkU/mobilepresent?slide=id.p

Kasım:

Öğrenciler proje için ilk önce Voki web aracıyla kendi avatarlarını oluşturarak kendilerini tanıttılar. Daha sonra "Sanatla Kendini Tanımak" etkinliği için sanat galerisine gezi yapıldı, seçilen sanat eserleriyle ilgili bir hikaye yazıldı, bu hikaye story jumper ile hikaye kitabına dönüştürüldü ve arts-teps web2 aracılığı ile bu hikâyelerden oluşan bir sanal müze tasarlandı.

Aralık:

Qr Code ile yapılan aktiviteler okulun panolarında paylaşıldı.

Yılbasi kutlamaları nedeniyle elf avatarlar hazırlandı, Qr code uygulaması ve yılbaşı için hazırlanan panoda elfavatarlar bütün okuldaki öğrencilerle paylaşıldı. Projelerin posterleri Canva aracılığıyla hazırlandı.

Ocak:

Kültürel Okuryazarlık projesi kapsamında tarihi bir ikon seçildi, Bunun için Coggle aracılığıyla zihin haritası hazırlandı, Türkiye Cumhuriyeti Kurucusu Ulu Önder Atatürk'ün hayatını voicethread aracılığıyla proje ortaklarına tanıtıldı. Yapılan zoom toplantısında öğrenciler Atatürk ile ilgili kahoot aracılığıyla sorular hazırladı, paydaş ülkedeki öğrencilere sorarak Kahoot oyunu oynandı. Toontastic aracılığıyla öğrenciler hazırlamış oldukları senaryoyu sınıfta arkadaşlarıyla rol yaparak canlandırma ve sunum yaptılar.

Şubat:

Öğrenciler Google form ile web 2 araçlarıyla İngilizce öğrenme konusunda arkadaşlarına anket hazırladılar, flippity ile sertifikalarını hazırladılar. Flipgrid aracılığıyla 3 projedeki arkadaşlarıyla tanışmak için önce kendilerini tanıtan videolar hazırladılar ve Actionbound aracılığıyla projedeki çalışmalarını birbirlerine anlattılar.

Mart:

Arttırılmış gerçeklik ile dersler zenginleştirilerek ve 3 boyutlu dünyada yabancı dili deneyimleyerek geleneksel yabancı dil öğretim yöntemleri olan şarkı, oyun, animasyon, drama, grup çalışması ve ikili çalışmalara da yer verildi Özellikle şarkılar İngilizce fon müzikleri kullanarak öğrenilmesi kolay hale getirildi. Yaptıkları tüm çalışmalarını öğrenciler padletlerinde yayınlamaya başladılar, öğretmenlerinden ve ailelerinden olumlu dönütler aldılar. Her ay sonunda wordart uygulaması ile wordart aracılığıyla öğrenilen yeni kavramların kelime bulutları hazırlandı.

Bu çalışmalarda görev paylaşımı yapılmıştır, her paydaş okul bu çalışmalarını yapmakla görevlidir, yapılan çalışmalar <https://wakelet.com/wake/W2pmXSMD9-k-K3ROguWtqlinkine> Yunan paydaş okul tarafından yüklenmektedir. Ayrıca öğrenciler tarafından bu projeye ait yaygınlaştırma çalışması olarak youtube kanalı hazırlanmıştır. https://m.youtube.com/channel/UCEZsho9Z5n2--jOqQ8_hs6A

Zaman zaman meslektaşlarımızın sınıfımıza gelip bizi izlemesini ve eksik olduğumuz ya da geliştirilmesi gereken noktalarda bize geri dönüt vermeleri sağlandı.

Yaygınlaştırma olarak yapılan çalışmalar eTwinning çatısı altında daprojeleştirildi ve kalite etiketlerine başvuru yapıldı. Daha önceki yıllarda yürütülen birçok projeden ulusal ve Avrupa kalite etiketleri alındı.

<https://school-education.ec.europa.eu/tr/etwinning/projects/step-step-solution-stem>

<https://school-education.ec.europa.eu/tr/etwinning/projects/sustainable-living-coding-surdurulebilir-yasam-icin-kodlama>

Arizona Üniversitesinin organize ettiği TCAB Teachers Collaborating Across Borders programı (https://docs.google.com/document/d/18teWm3uvu59Z3ru_SuIdxD0SKF9y2UDuum_qNA6h1A/edits) sonrası Amerika'daki Arizona ve Colorado'daki 2 okul ve Tunus'tan bir okulla bir yemek kitabı olan 'International Chef's Day 'i hazırlanmaktadır.(https://drive.google.com/drive/folders/1x_jEAyDa-ZL9oQx5nQDNs2B_7PxTs-N3p?usp=share_link)

Bu çalışma için <http://flip.com/groups/14382963/topics> linkinde öğrenciler tanışma gerçekleştirdi, hazırlanan poster Ek 5'de sunulmuştur. Bu proje için gerekli izin belgeleri öğrenci velilerinden alınmıştır (Ek 6)

Bütün bu çalışmalara ek olarak Amerika (Transatlantik Eğitim Diyalogu yöneticisi Rhett Oldham'ın kontrolündeki öğrencilerle (<https://padlet.com/ruyayamac3/transatlantic-education-dialogue-ayzym2ztgyvk18hr>),

İspanya IES SEDAVI (<https://padlet.com/candemirminerva/ies-sedavi-antalya-science-and-art-center-j16jqgv4qk5u18x9>) ve İngiltere’de Willenhall E-ACT Academy okullarındaki öğrencilerle (<https://padlet.com/ruyayamac3/rm3aorzigafs97r0>) padlet web 2 aracı aracılığıyla öğrencilerin tanışması, Zoom aracılığıyla görüşmeler yapılarak İngilizcelerini geliştirmeleri kültürel alışveriş yapmaları sağlandı. Projelerde yapılan etkinliklerin fotoğrafları Ek 8’de sunulmuştur.

Proje İş-Zaman Çizelgesi

İşin Tanımı	AYLAR									
	Haziran	Temmuz	Ağustos	Eylül	Ekim	Kasım	Aralık	Ocak	Şubat	Mart
Literatür Taraması	x	x	x							
Arazi Çalışması				x	x	x				
Verilerin Toplanması ve Analizi							x	x		
Proje Raporu Yazımı									x	x

	ÖN TEST DENEY			SON TEST DENEY			ÖN TEST KONTROL			SON TEST KONTROL		
	Olumsuz	Kararsız	Olumlu	Olumsuz	Kararsız	Olumlu	Olumsuz	Kararsız	Olumlu	Olumsuz	Kararsız	Olumlu
ÖZ YETERLİLİK ÖLÇEĞİ												
1. Soru: Okuduğum metinlerin anlama sorularını cevaplayabilirim.	40%	20%	40%	0%	0%	100%	10%	20%	70%	0%	0%	100%
2. Soru: Okuduğum metnin ana fikrini yazabilirim.	40%	20%	40%	0%	0%	100%	10%	30%	60%	0%	0%	100%
3. Soru: Okuduğum metnin ana fikrini yazabilirim.	0%	40%	60%	0%	0%	100%	10%	10%	80%	0%	0%	100%
4. Soru: Okuduğum bir metne ait doğru/yanlış şeklinde verilen soruları doğru cevaplayabilirim.	0%	20%	80%	0%	0%	100%	10%	0%	90%	0%	0%	100%
5. Soru: Okuduğum bir metne ait çoktan seçmeli sorulara doğru cevap verebilirim.	0%	40%	60%	0%	0%	100%	10%	20%	70%	0%	0%	100%
6. Soru: Karşıdaki kişinin ne söylediğini tekrar dinlemeden anlayabilirim.	20%	10%	70%	0%	10%	90%	0%	20%	80%	10%	0%	90%
7. Soru: Dinlediğim bir şarkının sözlerini anlayabilirim.	0%	30%	70%	0%	20%	80%	10%	20%	70%	0%	0%	100%
8. Soru: İzlediğim bir videoda geçen diyalogları anlayabilirim.	0%	40%	60%	0%	10%	90%	10%	10%	80%	0%	10%	90%
9. Soru: Derslerimde dinleme parçalarını anlayabilirim.	0%	20%	80%	0%	10%	90%	10%	10%	80%	0%	20%	80%
10. Soru: İzlediğim İngilizce bir filmdeki konuşmaları anlarım.	30%	10%	60%	0%	10%	90%	0%	30%	70%	0%	10%	90%
11. Soru: İngilizce bir dinleme parçasını, içinde anlamını bilmediğim bir kelime olsa bile anlarım	50%	0%	50%	10%	0%	90%	10%	30%	60%	0%	20%	80%
12. Soru: İngilizce şarkı söyleyebilirim.	0%	50%	50%	0%	10%	90%	30%	10%	60%	0%	0%	100%
13. Soru: Sınıf düzeyine uygun olarak derslerde öğrendiklerimi arkadaşlarıma İngilizce anlatabilirim.	0%	30%	70%	0%	10%	90%	10%	30%	60%	0%	0%	100%
14. Soru: İngilizce yol tarifi yapabilirim.	10%	10%	80%	0%	0%	100%	20%	30%	50%	0%	0%	100%
15. Soru: Telefonda/çevrim içi görüşmelerde İngilizce konuşabilirim.	10%	30%	60%	0%	10%	90%	40%	10%	50%	0%	10%	90%
16. Soru: Dinlediğim bir metne ait sorulara konuşarak cevap verebilirim.	30%	10%	60%	0%	10%	90%	10%	20%	70%	0%	0%	100%
17. Soru: Cep telefonumu ve bilgisayarımı İngilizce olarak kullanabilirim.	10%	30%	60%	10%	0%	90%	20%	0%	80%	0%	0%	100%
18. Soru: Belirli bir konuda yardım almadan birkaç paragraflık İngilizce bir metin yazabilirim.	30%	30%	40%	0%	10%	90%	40%	0%	60%	0%	10%	90%
19. Soru: Sosyal medya hesaplarımı İngilizce olarak kullanabilirim.	10%	30%	60%	10%	0%	90%	20%	0%	80%	0%	0%	100%
20. Soru: Çevrimiçi oyunlarda İngilizce yazışabilirim.	20%	20%	60%	0%	0%	100%	10%	20%	70%	0%	0%	100%
	0%	15%	85%	0%	0%	100%	0%	0%	100%	0%	0%	100%

BULGULAR

	ÖN TEST DENEY			SON TEST DENEY			ÖN TEST KONTROL			SON TEST KONTROL		
	Olumsuz	Kararsız	Olumlu	Olumsuz	Kararsız	Olumlu	Olumsuz	Kararsız	Olumlu	Olumsuz	Kararsız	Olumlu
ÖZYETERLİLİK ÖLÇEĞİ												
1. Soru: Okuduğum metinlerin anlama sorularını cevaplayabilirim.	40%	20%	40%	0%	0%	100%	10%	20%	70%	0%	0%	100%
2. Soru: Okuduğum metnin ana fikrini yazabilirim.	40%	20%	40%	0%	0%	100%	10%	30%	60%	0%	0%	100%
4. Soru: Okuduğum bir metne ait doğru/yanlış şeklinde verilen soruları doğru cevaplayabilirim.	0%	40%	60%	0%	0%	100%	10%	10%	80%	0%	0%	100%
5. Soru: Okuduğum bir metne ait çoktan seçmeli sorulara doğru cevap verebilirim.	0%	20%	80%	0%	0%	100%	10%	0%	90%	0%	0%	100%
6. Soru: Karşıdaki kişinin ne söylediğini tekrar dinlemeden anlayabilirim.	20%	10%	70%	0%	10%	90%	0%	20%	80%	10%	0%	90%
7. Soru: Dinlediğim bir şarkının sözlerini anlayabilirim.	0%	30%	70%	0%	20%	80%	10%	20%	70%	0%	0%	100%
8. Soru: İzlediğim bir videoda geçen diyalogları anlayabilirim.	0%	40%	60%	0%	10%	90%	10%	10%	80%	0%	10%	90%
9. Soru: Derslerimde dinleme parçalarını anlayabilirim.	0%	20%	80%	0%	10%	90%	10%	10%	80%	0%	20%	80%
10. Soru: İzlediğim İngilizce bir filmdeki konuşmaları anlarım.	30%	10%	60%	0%	10%	90%	0%	30%	70%	0%	10%	90%
11. Soru: İngilizce bir dinleme parçasını, içinde anlamını bilmediğim bir kelime olsa bile anlarım	50%	0%	50%	10%	0%	90%	10%	30%	60%	0%	20%	80%
12. Soru: İngilizce şarkı söyleyebilirim.	0%	50%	50%	0%	10%	90%	30%	10%	60%	0%	0%	100%
13. Soru: Sınıf düzeyine uygun olarak derslerde öğrendiklerimi arkadaşlarıma İngilizce anlatabilirim.	0%	30%	70%	0%	10%	90%	10%	30%	60%	0%	0%	100%
14. Soru: İngilizce yol tarifi yapabiliyorum.	10%	10%	80%	0%	0%	100%	20%	30%	50%	0%	0%	100%
15. Soru: Telefonda/çevrim içi görüşmelerde İngilizce konuşabiliyorum.	10%	30%	60%	0%	10%	90%	40%	10%	50%	0%	10%	90%
16. Soru: Dinlediğim bir metne ait sorulara konuşarak cevap verebilirim.	30%	10%	60%	0%	10%	90%	10%	20%	70%	0%	0%	100%
17. Soru: Cep telefonumu ve bilgisayarımı İngilizce olarak kullanabiliyorum.	10%	30%	60%	10%	0%	90%	20%	0%	80%	0%	0%	100%
18. Soru: Belirli bir konuda yardım almadan birkaç paragraflık İngilizce bir metin yazabiliyorum.	30%	30%	40%	0%	10%	90%	40%	0%	60%	0%	10%	90%
19. Soru: Sosyal medya hesaplarımı İngilizce olarak kullanabiliyorum.	10%	30%	60%	10%	0%	90%	20%	0%	80%	0%	0%	100%
20. Soru: Çevrimiçi oyunlarda İngilizce yazılabiliyorum.	20%	20%	60%	0%	0%	100%	10%	20%	70%	0%	0%	100%
	0%	15%	85%	0%	0%	100%	0%	0%	100%	0%	0%	100%

Tutum ölçeğinde Olumlu soruların %61'ine olumlu, 17%'sine olumsuz ve %22'sine kararsız cevapları verilmiştir.

Tutum ölçeğinde Olumsuz soruların %70'ine olumsuz, 18%'sine olumlu ve 12%'sine kararsız cevapları verilmiştir.

Uygulama Sırasında Öğretmenin Rolü

Bu çalışma sürecinde öğrencilerin daha aktif olduğu “öğrenci merkezli” ortamların tasarlanması bir ihtiyaç haline gelmiştir. Sınıf ortamında bir öğretim lideri olarak öğretmenin rolü, öğrencilere istendik davranışların kazandırılabilceği olumlu bir eğitim ortamı hazırlama, öğrencilerin özgüveninin artmasını sağlama, sınıf içerisinde iletişimi ve etkileşimi sağlama, öğretim için gerekli planlamayı ve sınıfın fiziksel düzenlemelerini belirlemedir. Bu çalışmada öğretmen, öğretim zamanını etkili ve düzenli kullanmalı, sınıf içerisinde güven ortamı oluşturmali, öğrencileri güdülemeli ve onların iletişim becerilerini geliştirmeli, öğrencilerin düşüncelerini dinlemeli ve onlara saygı göstermeli, öğretimde öğrenci merkezli stratejiler benimsemeli, öğrencilere rehber olmalıdır.

Uygulama Sırasında Öğrencinin Rolü

Bilgisayarlı eğitimde öğrenci yaptığı davranışın doğruluğunu ya da yanlışlığını hemen görebilmelidir. Öğrenciye uygun olan dönütler anında verilmelidir. Öğrenme faaliyetleri basamaklar halinde sunulmalı ve akabinde öğrenci bilgileri öğrendiğine emin olduktan sonra bir sonraki basamağa geçebilir. Değerlendirme faaliyetleri hemen yapılmalıdır. Basit yapılardan gelişmiş yapılara doğru gidilmeli, öğrenme bilgi düzeyinden başlayıp kavrama, uygulama, analiz, sentez ve değerlendirme düzeylerine doğru gitmelidir. Öğrenme faaliyetleri belli bir plan dahilinde gerçekleşmelidir. Öğrenme ve öğretme planları etkili olarak düzenlenmelidir. Alıştırma, pratik ve test uygulamalarında öğrenciler, daha önce öğrendiği bilgileri uzun zamanlı hafızasına yerleştirmek için o gün öğrenilen Web2 aracıyla ilgili alışırmalar yapmalıdır. Bunu sayesinde, öğrenilen bilgilerin kalıcılığı sağlanır.

Uygulamannın Etkinlikle Kullanılabileceği Dönem

2022 yılı Ekim ayı ile birlikte başlamış olduğum geleneksel dil öğretim teknikleri ve web 2 araçları ile harmanlanmış İngilizce derslerimiz Ekim ayında başlamış 2023 yılı Nisan ayında bitmiştir. Her hafta ortaokul 6.,7.ve 8. sınıflarla web 2 araçları kullanılmış ve geleneksel dil öğretimi teknikleri ile harmanlanan etkinlikler uygulanmıştır

Uygulamanın Sağladığı Faydalar

Bilgisayarlar öğrenmeleri hızlı olan öğrencilere yardımcı olur. Bilim Sanat Merkezi okullarındaki üstün yetenekli öğrencilere İngilizce öğrenirken Web 2 araçları kullanmak daha fazla bilgi öğrenme imkanına sağlamıştır. Çünkü, bu yolla güvenilir öğrenme-öğretme ortamları oluşmuştur. Bunun sonucunda, öğrenciler geliştirilen özel programlar sayesinde öğrenme ortamlarında zamandan tasarruf ederler. Web 2 araçları ile İngilizce öğrenmek, öğrencilerin bireyselleşmesini sağlamıştır. Sınıf ortamında öğretilen bilgiler bilgisayarlar ile öğrencilere çeşitli yollarla iletilmiş, öğrenciler, bu materyalleri alarak evlerinde öğrenme faaliyetlerini gerçekleştirdiler. Bunun sonucunda, bu tür öğrenciler bireysel öğrenmeler ile eğitimlerine devam etmiştir. Bazı öğrenciler hata yapmaktan çok korkmaktadırlar. Bu nedenden dolayı, bu öğrenciler yapılan öğrenme-öğretme faaliyetlerine etkili olarak katılmamaktadır. Web 2 araçlarıyla İngilizce öğrenirken, bu tür sıkılganlıklar ortadan kalkmakta öğrenme daha kalıcı ve etkili olmaktadır. Öğrenci yaptığı çalışmalarını bilgisayara kayıt ederek tekrar çalışmalarını gözden geçirerek ihtiyacı olduğu zaman bulup kullanabilir. Öğretmen, dersi ile ilgili araçları planlı kullanarak öğrencilerde var olan yaratıcılık yeteneklerini ortaya çıkarır. Öğrenci, kendisinde var olan yeteneği keşfedip daha çok yaratıcı faaliyetlerde bulunur. Yaratıcılık yeteneğini geliştiren öğrenciler daha fazla bilgi öğrenebilirler. Projelerin faydaları ise:

Öğrenciler diğer kültürlere ve uluslara daha fazla empati ve saygı duydular ve onlarla çalışmaya yönelik olumlu bir tutum geliştirdi. Araştırma yaptıkça daha yetenekli, bağımsız öğrenciler oldu. Toplum sorunlara karşı çözümler üretti ve çözümler öğretmeyi öğrendi. Bu Proje, öğrencilerin birbirleriyle çalışıp birbirleriyle tanışmaları, topluluk uyumu / Avrupa vatandaşlığını yükseltmeleri için büyük fırsatlar yarattı.

Karşılaşılan Sorunlar

Web 2 araçlarını öğrenmek için sınıfta bilgisayar ve hızlı bir internet ağı gerekmektedir. Sınıf içi iletişimi azalttığı gözlemlenmiştir. Bilgisayarlar etkili olarak kullanılmaz ise öğretmen-öğrenci ya da öğrenci-öğrenci arasında bulunan iletişim ortadan kalkabilir. Bilgisayarlı eğitimde derslerin Tasarımı, Web 2 aracıyla bir grafiğin ya da animasyonun ortaya çıkması çok zaman almaktadır. İnsan sağlığını olumsuz etkilemektedir. Bilgisayarlar karşısında uzun zaman durulduğu zaman belde, el ve parmaklarda sağlık sorunları ortaya çıkmaktadır. Teknoloji çok hızlı değişmektedir Bilgisayar teknolojileri çok hızlı olarak değişime uğramaktadır. Bu yüzden bilgisayar ile ilgili teknoloji gelişimlerini zamanında takip etmek zor olmaktadır.

SONUÇ VE TARTIŞMA

Öğrencilerin İngilizce dersine karşı sahip oldukları korku ve kaygıların azaldığı, utangaç öğrencilerin duygu ve düşüncelerini daha kolay ifade etmeye başladığı, sınıf ortamında özgürleşmeyi ve işbirliğini desteklediği ve grup halinde oynanan eğitsel bilgisayar oyunlarının daha etkili bir öğrenme ortamı sunduğu, devamlı farklı web 2.0 araçlarını kullanan öğrencilerin daha aktif ve zinde kaldıkları gözlemlenmiştir.

Web 2.0 araçları ile öğrenciler ürün odaklı çalıştığı için gösterdikleri çaba ve gayretin karşılığını somut olarak aldılar. Öğrenciler daha çok duyu organı ile eğitim ortamına katılmış oldular ve bu da onların daha akılda kalıcı bilgiler edinmelerini ve bilişsel olarak da gelişmelerini sağladı. Öğrencilere ders kitaplarının ötesine geçerek, içerik oluşturma ve içeriği manipüle etme fırsatları sunulduğundan öğrencilerin özgüvenlerinin geliştiği ve öğrencilerin yabancı dil dersine yönelik sahip oldukları tutum olumlu yönde değiştiği gözlemlendi. Eğitsel oyunlarının öğrencilerin korku ve kaygılarını azalttığı, utangaç öğrencilerin duygu ve düşüncelerini daha kolay ifade etmelerini sağladığı görüldü. Sınıf ortamında özgürleşmeyi ve işbirliğini desteklediği, bunların yanı sıra eğlenceli bir ortam oluşturduğu ve dolayısıyla zor problemleri daha kolaylaştırdığı ve grup halinde oynanan eğitsel bilgisayar oyunlarının daha etkili bir öğrenme ortamı sunduğu gözlemlendi. Öğrencilerle yapılan görüşmeler sonucunda, öğrenciler kullandıkları Web 2.0 araçlarını kolay, kullanışlı ve eğlenceli bulduklarını ifade ederek, bu araçlarla dersi daha iyi öğrendiklerini ve diğer derslerde de Web 2.0 araçlarını kullanmak istedikleri sonuçlarına ulaşılmıştır.

ÖNERİLER

Ders ortamında web 2.0 teknolojilerini kullanmasının; öğrencileri işbirlikçi çalışmalara teşvik ettiği, soyut konuların somutlaştırıldığı, bilgiye kolay erişim sağlandığı, sürekli yenilenen bilgilerin öğrenilmeye çalışıldığı, öğrencilerin etkin katılımını sağladığı ve hazır bulunuşluğun yüksek olduğu bir öğrenme ortamı sağladığı elde ettiğimiz sonuçlardandır. Ayrıca işbirlikçi çalışma ortamını geliştirdiği, zamandan tasarruf sağladığı, derslerde tekrar ve bilgiye kolay erişimlerini artırdığı belirlenmiştir. BİT'i öğretim ortamlarına entegre etmek için Web 2.0 araçları kullanılarak daha öğrenci merkezli bir ortam yaratabilir, öğrencilerin kendi bilgilerinin yaratıcısı olmalarına izin verilebilir. Dil öğretmenleri, Web 2.0 araçlarını öğrencilerinin öğrenimini zenginleştirme ve destekleme fırsatlar yaratabilir. Bunun için internette ücretsiz olarak bulunan bu araçlardan uygun olanlarını seçmelidir.

Bu nedenle, uygun Web 2.0 araçlarını seçme konusunda dil öğretmenlerinin farkındalığını artırmak çok önemlidir ve öğretmenlere bu araçları kendi dil öğretim ortamlarına nasıl entegre edecekleri konusunda rehberlik edilmelidir.

Teknolojinin başarılı bir şekilde kullanılmasının anahtarı dil öğretimi donanım veya yazılımda değil, “insan yazılımında» yatar öğretmen olarak bizlerin görevi etkili eğitim faaliyetini planlamak, tasarlamak ve uygulamaktır. Teknoloji bunun için etkili bir araçtır ve yetkin öğretmenlerin elinde dil öğretme ve öğrenme ortamlarında faydalıdır. Buna ek olarak kullanılacak web 2 araçlarının doğru seçilmesi, dil dersinin amaçlarına hizmet etmesi ve pedagojik ihtiyaçları karşılaması önemlidir. Bu kriterler kapsamında Web 2.0 araçları, daha iletişimsel ve işbirlikçi bir dil öğretme ve öğrenme ortamı yaratacaktır. Bu alanda daha nitelikli çalışmaların yapılması amacıyla başta okullardaki teknolojik alt yapının geliştirilmesi, gerekli ekipmanların sağlanması, çalışmalarda kullanılacak Web 2.0 araç sayısının çeşitlendirilmesi ve niteliklerinin artırılması, konu hakkında doktora çalışmalarına daha çok yer verilmesi, daha düşük sınıf seviyelerine yönelik Web 2.0 araçlarıyla ilgili çalışmaların artırılması, Web 2.0 araçlarının kullanımıyla ilgili hem öğrencilere hem de öğretmenlere gerekli eğitimlerin verilmesi, geleneksel eğitim ve öğretim yöntemlerine alternatif olarak Web 2.0 araçlarına yer verilmesi önerilmektedir.

KAYNAKLAR

- Almalı, H. (2020). Sosyal bilgiler eğitiminde coğrafya konularının web 2.0 teknolojileri kullanılarak öğretiminin öğrencilerin akademik başarı ve tutumlarına etkisi. Yüksek lisans tezi, Sivas Cumhuriyet Üniversitesi, Sivas.
- Bahadorfar, M., & Omidvar, R. (2014). Technology in teaching speaking skill. *Acme International Journal of Multidisciplinary Research*, 2(5), 9-13.
- Batıbay, E. F. (2019). Web 2.0 uygulamalarının Türkçe dersinde motivasyona ve başarıya etkisi: Kahoot örneği. Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Chomsky, N. (1975). *Reflections on language*. Pantheon.
- Can, T. (2004). Yabancı dil olarak İngilizce öğretmenlerinin yetiştirilmesinde kurum ve uygulama boyutuyla oluşturmacı yaklaşım. Yüksek lisans tezi, İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- Gören, S., Gök, F., Yalçın, M., Göregen, F. & Çalışkan, M. (2020). Küresel salgın sürecinde uzaktan eğitimin değerlendirilmesi: Ankara örneği. *Milli Eğitim Dergisi*, 49(1), 69-94.
- Karadağ, B. F. & Garip, S. (2021). Türkçe öğretiminde web 2.0 uygulaması olarak LearningApps'ın kullanımı. *Çocuk, Edebiyat ve Dil Eğitimi Dergisi*, 4(1), 21-40.
- Kasapoğlu-Akyol, P. (2010). Using educational technology tools to improve language and communication skills of ESL students. *Novitas-ROYAL*, 4(2), 225-241.
- Köse, Ö.Ö. & Bayram, H. & Elif Benzer, E. (2021) WEB 2.0 Destekli Argümantasyon Uygulamalarının Ortaokul Öğrencilerinin Kuvvet ve Enerji Konusundaki Başarılarına, Tartışmacı Tutumlarına ve Teknoloji Tutumlarına Etkisi. *Erciyes Journal of Education* <https://doi.org/10.32433/eje.913505> Year 2021, Volume 5, Issue 2, 179-207, 31.10.2021
- Özgür, H. (2016). Facebook sosyal ağına entegre e-portfolyo yazılımının akademik başarı ve öğretim sürecinde kullanımına yönelik tutuma etkisi. *Sakarya University Journal of Education*, 6(1), 38-56.
- Özdoğan, A. & Berkant, H. (2020). COVID-19 pandemi dönemindeki uzaktan eğitime ilişkin paydaş görüşlerinin incelenmesi. *Milli Eğitim Dergisi*, 49(1), 13-43.
- Warschauer, M. (2010). Invited commentary: New tools for teaching writing. *Language Learning and Technology*, 14(1), 3-8.

SUDAKİ AYAK İZİ

Ayşe AKKOÇ

*Kurum bilgisi: Sincan İnci Anaokulu
ORCID ID: 0009-0002-0762-9672*

Mehmet Salih KELEŞ

*Kurum bilgisi: Elmas Anaokulu
ORCID ID: 0009-0001-3528-5240*

Seda ŞEKER YILMAZ

*Kurum bilgisi: Sincan İnci Anaokulu
ORCID ID: 0009-0008-4247-4470*

Hacı İsmail KILIÇ

*Kurum bilgisi: Yunus Emre İlkokulu
ORCID ID: 0009-0009-9760-6108*

Zeynep ERCAN

*Kurum bilgisi: Sincan İnci Anaokulu
ORCID ID: 0009-0002-8864-9551*

Mariana MOCAITA

*Kurum bilgisi: Scoala Gimnaziala Petresti, Dambovita
ORCID ID: 0009-0006-5212-5261*

ÖZET

Sudaki Ayak İzi projesi, Uluslararası bir eTwinning Projesi olup Türkiye ve Romanya'dan proje ortakları ile gerçekleştirilmiş bir öğrenme projesidir. Sürdürülebilirlik, sudaki ayak izi, geri dönüşüm, tüketim, iklim değişikliği, çevre bilinci, tasarruf, israf kavramlarından yola çıkarak suyu bilinçli kullanmanın önemini vurgulamak amacıyla oluşturulmuştur. Sudaki Ayak İzi projesi tükenmekte olan su kaynaklarına dikkat çekmek, bu konuda paydaşlarımızda etki/güç alanımız içinde farkındalık oluşturmak amacı taşımaktadır. Projemizin yaş grubu, dili, ülkesi yoktur. Çünkü su evrensel bir konudur. Bu bilinçle çıktığımız yolda sürdürülebilirlik kavramı dâhilinde nesiller arası aktarımı sağlamak görevimiz. Projemizi uygularken web2.0 araçlarından, teknolojiden aktif olarak faydalanılmıştır. Proje kapsamında suyun önemi, su tasarrufu, sudaki ayak izi kavramı, atık yağ hakkında farkındalık kazandırma, yağmur sularının değerlendirilmesi, kuraklık ve bataklık kavramları hakkında etkinlikler gerçekleştirilmiştir. Projemiz 5-11 yaş grubunda olup Proje dili Türkçe ve Romence'dir.

Projemiz Romanya'dan 1, Türkiye'den 10 olmak üzere 11 proje ortağı ile gerçekleştirilmiştir. 2021-2022 Eğitim öğretim yılı Kasım ayında başlamış 30 Nisan itibari ile tamamlanmıştır. Proje etkinlikleri müfredatla bütünleşmiştir. Proje ile anaokulu ve ilkokul öğrencilerimizin grup ile çalışma, problem çözebilme, proje tabanlı öğrenme, web2 araçlarını kullanabilme becerilerini geliştirmişlerdir. Gelişen teknolojinin ve teknolojik araçların eğitimin vazgeçilmez bir parçası olduğu bu tür araç gereçlerin eğitim ve uzaktan eğitim sürecinde daha fazla kullanılacağı beklenmektedir. “Sudaki Ayak İzi” projesi, sadece suyun bilinçli kullanımını teşvik etmekle kalmaz, aynı zamanda suyun önemini yanı sıra suyla ilgili farklı kavramları da ele alır. Örneğin, projenin bir parçası olarak, suyun tasarruf edilmesi ve atık yönetimi gibi pratik becerilerin yanı sıra, suyun doğal döngüsü üzerinde de durulur. Bu, öğrencilerin suyun nasıl bir kaynak olduğunu anlamalarını sağlar ve suyun bütünsel bir şekilde nasıl korunabileceği konusunda derin bir kavrayış geliştirmelerine yardımcı olur. Ayrıca, proje sadece öğrenciler için değil, aynı zamanda öğretmenler ve veliler için de faydalı bir kaynak olabilir. Öğretmenler, projede kullanılan etkinlikleri sınıf müfredatlarına entegre ederek öğrencilerin öğrenme deneyimlerini zenginleştirebilirler. Veliler ise, evde suyun etkili bir şekilde kullanılması konusunda çocuklarına rehberlik edebilirler, böylelikle sürdürülebilir bir yaşam tarzını aile içinde benimsemeye teşvik edilirler. Sonuç olarak, “Sudaki Ayak İzi” projesi, suyun bilinçli kullanımı ve çevre koruması konularında kapsamlı bir eğitim sunarak gelecek nesillere daha sürdürülebilir bir dünya için gerekli olan becerileri kazandırmayı amaçlar. Bu proje, suyun önemi ve doğal kaynakların korunması konusunda toplumun her kesiminde bir farkındalık yaratmaya yönelik kapsamlı bir çabanın bir parçasıdır.

Anahtar Kelimeler:Sürdürülebilirlik, Bataklık, Kuraklık, Sudaki Ayak İzi

FOOTPRINT ON WATER

ABSTRACT

The Footprint in Water project is an International eTwinning Project and a learning project with project partners from Turkey and Romania. It was created to emphasize the importance of using water consciously, based on the concepts of sustainability, water footprint, recycling, consumption, climate change, environmental awareness, savings and waste. The Footprint in Water project aims to draw attention to depleting water resources and to raise awareness among our stakeholders within our sphere of influence. . Our project has no age group, language or country. Because water is a universal issue. It is our duty to ensure intergenera-

tional transfer within the concept of sustainability on the way we set out with this awareness. While implementing our project, web2.0 tools and technology were actively used. Within the scope of the project, activities were held on the importance of water, water saving, the concept of footprint in water, raising awareness about waste oil, evaluation of rainwater, drought and swamp concepts. Our project is in the 5-11 age group and the language of the project is Turkish and Romanian. Our project was carried out with 12 project partners, 1 from Romania and 11 from Turkey. The 2021-2022 academic year started in November and was completed on April 30. Project activities are integrated into the curriculum. With the project, our kindergarten and primary school students improved their ability to work with groups, solve problems, project-based learning, and use web2 tools. It is expected that such tools, where developing technology and technological tools are an indispensable part of education, will be used more in the education and distance education process. The “Footprint on Water” project not only promotes the conscious use of water, but also addresses the importance of water as well as different concepts related to water. For example, as part of the project, the natural cycle of water is emphasized, as well as practical skills such as water conservation and waste management. This enables students to understand what kind of resource water is and helps them develop a deep understanding of how water can be protected holistically. Additionally, the project can be a useful resource not only for students, but also for teachers and parents. Teachers can enrich students’ learning experiences by integrating the activities used in the project into their classroom curriculum. Parents can guide their children on the effective use of water at home, thus encouraging them to adopt a sustainable lifestyle within the family. As a result, the “Footprint on Water” project aims to provide future generations with the skills necessary for a more sustainable world by providing comprehensive education on the conscious use of water and environmental protection. This project is part of a comprehensive effort to raise awareness in all segments of society about the importance of water and the protection of natural resources.

Keywords: Sustainability, Swamp, Drought, Footprint in water

GİRİŞ

İnsanlık varoluşundan bu yana çevreyle etkileşim içerisinde. Ancak çevrenin sağladığı kaynaklar sınırsız değildir. Zaman içerisinde hızlı nüfus artışı, kentleşme ve sanayileşme gibi öğelerin etkisiyle başlarda göz ardı edilen, ikinci plana atılan çevre sorunları günümüzde büyüyerek tüm dünyayı tehdit eder bir durum almaya başlamıştır. Özellikle tükenebilir

kaynaklarımızdan olan suyun artık daha bilinçli kullanılması gerektiği yapılan araştırmalarla ortadadır.

Bu noktada biz öğretmenlere ve öğrencilere büyük sorumluluk düşmektedir. Günümüzde toplumları yönlendiren öğretmenler, yetiştirdikleri öğrenciler yaşadıkları çevrenin faydası ile toplum çıkarları arasında denge kurmayı başaran bireyler olacaktır.

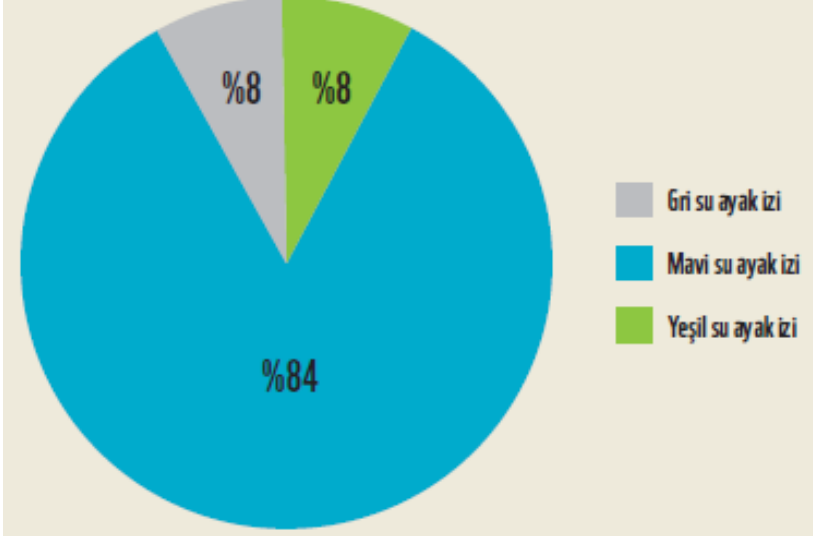
Sorumsuz bir şekilde üretim yapan ve çevreyi tahrip eden kuruluşların neden olduğu su kirliliği, hammadde kaynaklarının israfı, yeşil alanların tahrip edilmesi, küresel ısınma vb. gibi çevresel sorunlar dünya yaşam kalitesini olumsuz yönde etkilemektedir. Günümüzde yaşadığımız ekolojik çevrenin bozulmasına karşı toplumun gösterdiği tepkiler insanların çevre konusunda duyarlı hale gelmeye zorlamaktadır ve çevreye duyarlı bireylerin yetiştirme ihtiyacı ortaya çıkmaktadır. Yapılan çalışmalarımız ile bu eksiklerin giderilmesi sağlanarak insanların çevreye duyarlı hale getirilmesi beklenmektedir.

KURAMSAL ÇERÇEVE

Suya ilk defa dünya üzerindeki en yaşlı kayalar olduğu belirlenen Grenland'deki Isua Kayalar içerisinde görülmüş ve yapılan incelemelerde kayaların içindeki suyun 3,8 milyar yıllık olduğu anlaşılmıştır (Ulusoy, 2007,25). Yerine başka bir şeyin koyulamayacağı oksijenden sonra gelen en önemli doğal kaynaklardan biri sudur. Su hem canlı hem de cansız çevre için oldukça önemli bir maddedir. Günlük hayatta ki faaliyetler için (yemek pişirme, temizlik, yıkanma vb.) bir insanın günlük ortalama su tüketimi 150 litredir. Ancak dolaylı olarak tükettiğimiz miktarın farkında olmamaktayız.

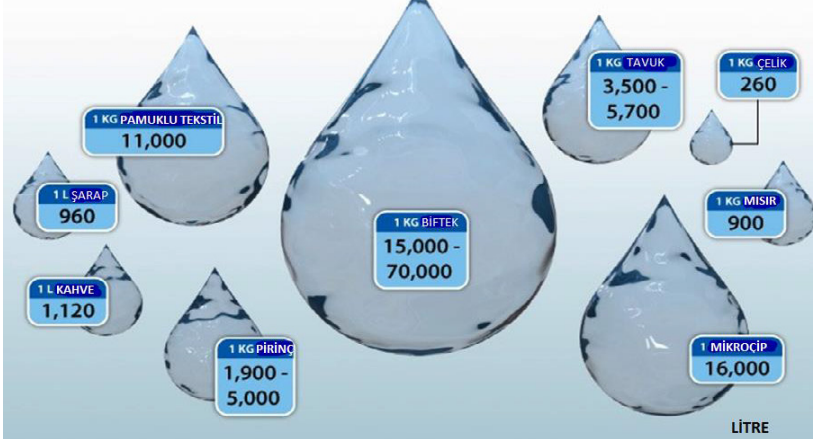
Günümüzde de bu soruların cevabı su ayak izi kavramında saklıdır. Bu kavram ilk defa 2002 yılında Hollanda'daki UNESCO-IHE Su Eğitimi Enstitüsü'nde görev yapan Prof. Dr. Arjen Hoekstra tarafından kayda geçirilmiştir. Su ayak izi sadece suyun hacmini değil, kullanılan suyun türünü (yeşil, mavi, gri), nerede ve ne zaman kullanıldığını da gösterir.

Görsel 1.1. Türkiye'nin Su Ayak İzi Raporu, 2014



Su ayak izi bir ürünün, çok boyutlu ifadesidir. Mavi Su Ayak İzi, bir ürünü üretmek için ihtiyaç duyulan yeraltı (akifer) ve yüzey tatlı su kaynaklarının toplam hacmidir. Yeşil Su Ayak İzi, bir ürünü üretmek için kullanılan yağmur suyudur. Gri Su Ayak İzi, kirliliği belirtir. (WWF-Türkiye)

Şekil 1 : Ürünlerin su ayak izleri.



Çevrenin değişmesi, evrilmesi ve şekillenmesi insanlarla birlikte başlamıştır (Worldwatch Enstitüsü, 2014:36). İnsanın yeryüzüne gelmesi ve çoğalması ile onun hayatını destekleyen faaliyetleri sonucunda çevre

üzerinde olumsuz etkilere neden olduğu görülmüştür (Gana ve Toba,2015:1).

Yeryüzünün önemli bir bölümü sularla kaplı olmasına rağmen kullanılabilir su miktarı oldukça azdır. Yeryüzündeki sabit su ihtiyacına karşılık talep her geçen gün artarken, 2050 yılına gelindiğinde çoğalan dünya nüfusunun yalnızca beslenebilmesi için su kaynaklarının % 80 artması gerektiği bilinmekte ve bu suyun nereden temin edileceği konusu belirsizliğini korumaktadır (Barlow,2009:21) Son yüzyılda üç kat artan dünya nüfusuna karşılık, su tüketimi yedi kat artmıştır. Yeryüzünde su kaynaklarının eşit olmaması ve küresel nüfus yoğunluğunun artması sebebiyle, yaklaşık 80 ülkede nüfusun % 40'ında su ihtiyacı, mevcut su talebini karşılayamamaktadır (USİAD Su Raporu, 2007:15).

Günümüzde yaşanan küreselleşme süreci, nüfus artışı, kentleşme ve iklim değişikliği etkileri göz önünde bulundurulduğunda, tatlı su kaynaklarının miktarı ve paylaşımı, karar vericilerin en fazla üzerinde durduğu konu haline gelmiştir. Su kullanım alanlarına göre bakıldığında tarım, kent yaşamı ve sanayi olmak üzere 3 temel alanda yoğun olarak kullanıldığı görülmüştür. Bu kullanım alanlarının suya gereksinimleri, suyu kullanımları, geri dönüşümü ve yöntemleri farklılık gösterdiği için her alandaki su tasarrufu farklı olarak incelenmelidir. Türkiye de suyun %11 i sanayi de %15 i evler de %74 ü tarımda kullanılmaktadır. Bu nedenle üretim ve tarımdaki verimlilik projelerine de özel önem vermek gerekmektedir.

Yeraltı su kaynaklarının savurgan biçimde kullanılması bu kaynakların azalmasına sonunda da tükenmesine yol açar. Bir bölgede azalan yeraltı sularının eski potansiyeline yeniden kavuşması çok uzun yılları gerektirir. Çevre problemlerinin giderek çoğalması, ekolojik dengenin bozulması ve buna paralel sağlık sorunlarının artması, kalkınma ile birlikte çevrenin de önemli olduğu sürdürülebilirlik kavramını ortaya çıkarmış ve dünyanın sürekliliğinin ekosistemdeki her türlü canlının güvenliğini sağlamakla, kalkınma ve ekonomi arasındaki barış ve dengenin sağlanmasına bağlı olduğu görüşünü getirmiştir (Sofuoğlu, 2003: 1). Endüstrileşme, tarımsal ilaçların kullanım oranının artması suların kirlenme riskinin ortaya çıkmasına yol açmıştır. Su kirlenmesinin ortaya çıkaracağı sonuçların yanı sıra suda eksik olan birçok madde de önemli hastalıklara neden olmaktadır. İstanbul Tabip Odası'nın yaptığı açıklamalara göre su kirliliğinin birçok hastalığa neden olduğu görülmektedir (www.istabip.org.tr)

Bu durum küresel sorunların çözümünde biz öğretmenlere ve öğrencilerimize büyük bir sorumluluk yüklemektedir. Küresel sorunların çözümü toplumlarda yaşayan insanların sorunların ciddiyetinin farkına varmasıyla sağlanacaktır.

Sürdürülebilirlik bulunduğumuz yüzyılda tüm faaliyet alanlarında oldukça öneme sahip bir kavramdır. Sürdürülebilirlik ile bugün kullanılan kaynakların gelecek nesillere kayıpsız bir şekilde aktarımı amaçlanmaktadır. Bu amaç doğrultusunda ekonomik kalkınmanın sürdürülebilir bir çevre yardımıyla elde edilebileceği görüşü iktisadi, kültürel, sosyal, siyasal ve çevresel olmak üzere bütün alanlarda kabul görmektedir. İnsan-çevre ilişkisi yaşanılabilir bir gelecek için sürdürülebilir kalkınma kavramının arkasındaki en büyük itici güçlerden biridir. Bugüne kadar insanlar çevreyi, uzun dönemde yaratacağı sorunları düşünmeksizin, yararlı ve tükenmeyen bir kaynak olarak görmüşlerdir. Ancak zamanla artan nüfus ve sürdürülemez tüketim ile birlikte gelişmiş ve gelişmekte olan ülkelerde benzeri görülmemiş bir baskı oluşmuştur. Bu baskı sonucu her iki ülke grubu dünyanın hassas dengesi ve biyolojik kapasitesi üzerine tehdit oluşturmaya başlamıştır. Sağlıklı işleyen bir ekosistem insan ırkının hayatta kalması için gerekli olduğundan, çevreyi korumak genel olarak bir ihtiyaç değil; zorunluluktur. Ormansızlaşma ve çölleşmenin insan yaşamı ve küresel olarak da iklim üzerine etkisi oldukça fazladır. Öyle ki küresel ısınma, ozon tabakasının incelmeye başlaması ve asit yağmurları gibi atmosferde meydana gelen çevresel bozulmalar insan yaşamının yanında ekonomik ve politik işleyiş üzerinde de olumsuz etkiler doğurmaktadır. Dünya genelinde gelişmiş ve gelişmekte olan ülkeler arasındaki uçurum giderek artmaktadır. Bugüne kadar yapılan çalışmalar çevresel sorunları tamamen ortadan kaldıramadığı gibi yoksulluğu ve açlığı gidermekte de yetersiz kalmıştır. Aynı şekilde çölleşme, su kaynaklarının azalması ve kirlenmesi, ozon tabakasındaki incelmeye ve biyolojik çeşitlilikteki azalma gibi sorunlar da halen devam etmektedir.

Gelişmekte olan ülkeler çevresel bozuklukların bir sonucu olarak çölleşme, ormansızlaşma, kirlilik ile mücadele gibi sorunlarla karşı karşıya iken gelişmiş ülkeler de asitlenme, zehirli kimyasallar ve atıklar gibi hayatı tehdit edici zorluklarla mücadele etmektedirler. Tropik yağmur ormanlarının kaybolması, bitki ve hayvan türlerinin yok olması, yağış rejiminin değişiklik göstermesi ve bunun yanında sanayi ülkelerinin ozon tabakasına direkt etki eden karbondioksit gibi zararlı gaz salınımları da küresel ölçekte bütün ülkelerin zarar görmesine neden olmaktadır. Oluşan bu sorunlar ülkelerin kalkınma eğilimlerini bozmakta ve bu durum ekonomik boyutunun yanında sosyal ve özellikle de çevresel boyutları ile ülkeler genelinde sürdürülemez bir görünüme yol açmaktadır. İstikrarlı ve başarılı bir toplum ancak sağlıklı ve üretken bir nüfus ile sağlanabilir. Diğer taraftan sağlıklı ve üretken nüfus aynı zamanda sürdürülebilir kalkınmanın da ön koşullarından biridir. Huzursuzluk, yoksulluk ve hastalıkların var olduğu bir toplum uzun vadede kalıcı bir gelişmeye sahip olamaz. Sosyal refah, kalıcı ekonomik gelişme ve sürdürülebilir bir çevre arasında karşılıklı

etkileşim vardır. İklim değişikliğindeki artışlar, biyoçeşitlilikte azalma ve insanların neden olduğu kirliliğin boyutlarında meydana gelen artışlar dünyanın taşıma kapasitesinin ne kadar süre ile bu baskıyı kaldırabileceği hakkında soruları gündeme getirmiştir. Oluşan bu etkiler sadece çevresel gözükmese de; artan sıcaklık değerleri, doğal afetler ve besin zincirinde meydana gelen kayıplar bireysel olarak insanlar ve bir bütün olarak da toplum üzerinde derin etkiler bırakmaktadır. Bu bakımdan çevresel etkileri göz önünde bulundurmayan ve kalıcı olmayan bir ekonomik gelişme dolaylı olarak sosyal refahın kaybolmasına yol açacaktır. Çevremizde, bölgemizde, ülkemizde ve dünyada oluşan bu sorunlar doğrultusunda bu projemiz ortaya çıkmıştır.

PROJE HAKKINDA

Sudaki Ayak İzi Projesi; Türkiye'den Ankara ve Osmaniye şehirleri ile Romanya'dan öğretmenlerin katılımlarıyla gerçekleştirilmiş özgün bir projedir. Projeye toplamda 4 okul ve 180 öğrenci katıldı. Proje ile Dünya üzerindeki su kaynaklarının hızla tükenmesi ve bunun dünya üzerinde yaşayan tüm canlılar üzerindeki olumsuz etkilerinden dolayı çocuklarda ve ailelerinde su kullanım bilinci açısından farkındalık oluşturmak, suyun sonsuz bir kaynak olmadığına farkına varmalarını sağlamak, tüketim alışkanlıkları ve sürdürülebilirlik kavramları konusunda farkındalık oluşturmak amaçlanmıştır. Projede yapılan etkinlikler müfredat kazanımlarına yönelik olup öğrencilerin araştırma inceleme, gösterip yaptırma, bireysel çalışma, imkânları doğrultusunda teknolojiyi kullanarak web2 araçlarını kullanabilme, buluş yoluyla öğrenme, sorunlarla baş edebilme, çözüm odaklı olabilme ve kendilerini ifade edebilmelerine katkı sağlamıştır. Proje hedefleri Türkçe, Matematik, Hayat Bilgisi ve Görsel Sanatlar derslerinin müfredatlarına entegre edilmiştir. Proje çalışma süreci 6 hafta olup her ay farklı etkinlikler yapılmıştır. Proje uygulama sürecinde:

Hafta:

- Proje afiş ve broşürlerinin hazırlanması ve dağıtılması,
- Velilere proje ön testinin yapılması ve bilgilendirici sunum yapılması
- Su konulu hikâye kitaplarının okunması ve eğitici videoların izlenerek konuya farkındalık sağlanması
- Projenin uluslararası e-Twinning girişinin yapılması
- Scamper ve sanat çalışmaları yapılması
- Haftanın sorumluluğu uygulaması; Tasarruf Kavanozunun uygulanması

İlk hafta yapılan çalışmalar ile projemiz tanıtılmaya çalışılmıştır. Hazırlanan broşür ve afişler ile öğrenci ve velilerimizin ön bilgi sahibi olması sağlanmıştır. Yapılan ön test ile hitap ettiğimiz kitlenin hazır bulunuşluğu ölçülmüştür. Hikâye ve videolarla projemizin tanıtımı pekiştirilmiştir. e-Twinning sistemine uluslararası proje başvurusu yapılmış olup yapılan diğer etkinlik ve tekniklerle proje hakkında bilgilendirme ve farkındalık oluşturulmuştur.

Hafta:

- Su Tasarrufu Oyununun oynanması
- Tasarruf bilinci oluşturulması için; Kitap Kumbarası etkinliğinin yapılması
- Dünya Su Günü Şarkısının Öğrenilmesi
- Beden perküsyonu; Suya Sahip Çık

Oynatılan oyunlar, yapılan etkinlikler ile projemizin hedefleri pekiştirilmiş oldu. Özellikle kitap kumbara etkinliği tasarruf bilincinin en verimli biçimlerinden biri olarak uygulandı. Şarkı ve beden perküyonu çalışmaları çocuklar için güzel vakit geçirilen öğrenmeler oldu.

Hafta:

- “1 portakaldan ne kadar su çıkar?” beyin fırtınası tekniği ile sorulması ve deneyi uygulayarak çözüme kavuşturulması
- “Sudaki ayak izi” kavramına giriş amacıyla çocukların ayak izlerinin kağıda çizilip ölçülmesi,
- Scamper ve sanat çalışmaları yapılması
- Veli katılımı etkinliği kapsamında bez torba dikim etkinliği yapılması
- Veliye yönelik Yarının Suyu; Sudaki Ayak İzini Hesaplanması etkinliğinin yapılması
- Eski kıyafetlerin değerlendirilmesi için yönlendirmelerin yapılması

3. haftada proje hakkında duyarlılık ve bilinç oluşturulmuştur. Hem beyin fırtınası tekniği hem de çocukların ayak izlerinin kâğıda çizilmesi eğlenceli ve öğretici etkinlikler olmuştur. Okulun öteden beri tasarruf konusundaki duyarlılığı okul velileri tarafından bilinmektedir. Velilerle yapılan etkinliklere katılım yoğun olmuştur.

Hafta:

- Su ve yağ deneyi ile atık yağ konusunun anlatılması
- Atık Yağ Toplama Merkezine atık yağ bırakma etkinliği
- Scamper ve sanat çalışmaları yapılması
- Web2.0 araçları ile suyun önemi hakkında puzzle, soru çarkı vb. oluşturma etkinliklerinin yapılması

4. haftada özellikle kirlilik ve çevre bilincine ağırlık verildi. Sudaki kirliliğin uzun süreçte doğaya verdiği zarar konusunda bilinç oluşturulmaya çalışıldı. Çocuklarla yağ atık merkezine gidilerek yağın lavaboya döküldüğünde veya çöpe atıldığında oluşan zararları konuşuldu. Bundan sonraki süreçte evlerde de su kirliliğine karşı hassasiyet oluşturduğu yapılan görüşmelerle anlaşıldı. Velilerin atık yağlar ile ilgili bilinçleri ve duyarlılıklarının arttığı gözlemlendi. Web 2.0 araçlarla yapılan etkinliklerin öğrencilerin eğlenerek öğrenmesinde etkili olduğu gözlemlendi.

Hafta:

- İklim değişikliği konusunda videoların izlenmesi, çeşitli yöntem ve tekniklerle farkındalık oluşturulması
- “Yağmurlu havada su toplama etkinliği uygulanması, toplanan suların kullanım alanları hakkında konuşulup uygulanması ve su döngüsü ile ilgili eğitici videolar izleyip deneyinin yapılması
- Su ve toprak karıştırılarak çamur oluşturulması, kurumaya bırakılarak kuraklık ve bataklık kavramlarının işlenmesi
- Scamper ve sanat çalışmaları yapılması

6. haftada öğrencilerin iklim konusunda oldukça bilinçlendiği gözlemlendi. Yağmur sularının toplanarak bahçede kullanılması yaşayarak öğrenme tekniği ile öğretim yönteminin çocukların öğrendiklerini hayata uyarlamakta faydasını kanıtlamıştır. Kuraklık ve bataklık kavramları deneyerek öğrenme yöntemi ile öğretilmiş olup çocukların sonraki etkinliklerde kavramları uygun yerlerde kullandıkları gözlemlenmiştir. Scamper ve sanat çalışmaları ile çocukların yaratıcılığı geliştirilirken su kullanımının azalması için çözüm önerileri üretmesine katkı sağlamıştır.

Hafta:

- Proje sonunda velilere yönelik son test yapılması
- Velilere yönelik proje sonu değerlendirme sunumunun yapılması
- Karagöz ve Hacivat gösterisi

Yapılan son test ve proje sonu değerlendirme sunusu projenin hedeflerine büyük oranda ulaştığını göstermiştir. Velilerden alınan geri dönütlerle çocukların ve velilerin evde ve dışarda suyu kullanımda daha hassas olduğu gözlenmiştir. Sudaki ayak izi temalı Karagöz ve Hacivat gösterisi kültürel ve sosyal açıdan faydalı olduğu kadar öğretici ve eğlenceli olmuştur.

PROJENİN BAŞINDA ELE ALINAN PROBLEMİN ÇÖZÜMÜNE İLİŞKİN SONUÇLAR

Proje ön testi ile proje konusu hakkında veli ve öğretmenlerin bilgi düzeylerini tahmin etmeye çalışıldı. Velilere yapılan proje tanıtım toplantısında kolektif bilinçle ortak hareket etmenin ve bireylerin toplumsal sorumluluğuna vurgu yapıldı. Hazırlanan bilgilendirme broşürleri hem velilere hem de okulların bulunduğu mahalleye dağıtıldı. Daha sonra yukarıda belirtilen adımlar ile proje uygulandı. Proje bitiminde aynı anket son test olarak aynı gruba uygulandı ve sonuçları analiz edildi. Tüm bu sürecin sonunda velilerin öğretmenlerin bilgi düzeylerinin olumlu yönde değiştiği bilimsel olarak görüldü. Ayrıca velilerden alınan geri dönütlerde atık yağları lavaboya ve toprağa dökmediklerini, çocuklarınsa evde suyun tüketilmesi konusunda kendilerini uyardıklarının bilgileri alındı. Veliler ve öğrencilerde giydikleri kıyafetlerden ayakkabılara A4 kağıdından pet şişelere kadar bir çok üründe su kullanıldığı bilgisi pekiştirildi. Afiş ve logo seçim süreçlerine veliler de dahil edildi, sürece aile katılım etkinlikleri ile de aktif katılan velilerde davranış değişikliği sağlandı. Proje için açılan sosyal medya hesapları, proje sonu raporu, okul web sitesinde yapılan açıklamalarla hem projenin hedef kitlesi genişletilmiş hem de veli ve öğrenciler her aşamadan haberdar olmuştur.

ULAŞILAN GENEL HEDEFLER

Sudaki ayak izi projesi ile anaokulu ve ilkököl öğrencilerinin problem çözme, izleme, dinleme, izlediklerinden çıkarım elde etme becerilerini geliştirdikleri gözlemlenmiştir. Takım çalışması, akranları ile iletişim, teknolojiyi doğru kullanma, ortak bir ürün çıkarma becerilerini geliştirdikleri gözlenmiştir. Proje ile ulaşılmak istenen hedeflere ulaşıldığını görebilmek adına proje sonu öğrenci ve veli değerlendirme anketi ve Answergarden

web2 aracı ile yapılan değerlendirme sonuçlarına göre öğrencilerin ve velilerin proje amaçlarına ulaştığı görülmüş, projeden keyif aldıklarını ve eTwinning projelerinde tekrar çalışmak istediklerini ifade etmişlerdir.

ÖĞRENCİLER İLE İLGİLİ EDİNİMLER

Proje öğretmenlerin rehberlik yaptığı öğrencilerin merkezde yer aldığı bir şekilde yürütülmüştür. Etkinlikler planlanırken kazanımların içerisine yerleştirilmeye özen gösterilmiştir. Disiplinler arası bir yaklaşım gözetilmiştir. Örneğin; Dil Alanından “Kazanım 6: Sözcük dağarcığını geliştirir. Göstergeleri: Dinlediklerinde yeni olan sözcükleri fark eder ve sözcüklerin anlamlarını sorar. Sözcükleri hatırlar ve sözcüklerin anlamını söyler. Yeni öğrendiği sözcükleri anlamlarına uygun olarak kullanır.” kazanımı alınmış olup; Bataklik ve kuraklık kavramları çeşitli etkinliklerle öğrencilere verilmiştir. Ve günlük hayata taşınmaları sağlanmıştır.

YAYGINLAŞTIRMA İLE İLGİLİ EDİNİMLER

Proje; ilkökul ve anaokulu müfredatına disiplinler arası bir yaklaşımla entegre edilmiştir. Bu yönüyle örnek bir proje olabileceği düşünülmektedir. Etkinlikler özgün olarak hazırlanmış projede bulunan tüm öğretmenler tarafından uygulanabilmiştir.

Ayrıca proje etkinliklerimiz ve sudaki ayak izi kavramı ile ilgili bilgilendirme broşürleri mahalle sakinlerine dağıtılmış, okul duvarlarına bilgi afişleri yapılandırılmış, yaygınlaştırma amaçlı öğretmenlerin kolayca ulaşabilecekleri sosyal medya hesaplarından, örnek olması adına paylaşılmıştır. Proje etkinlikleri beğeni noktasında olumlu geri bildirim almıştır. Proje etkinlikleri okulların web sayfalarında haber olarak yayınlanmıştır.

MESLEKİ GELİŞİM

Proje üyesi olan öğretmenlerin, meslek hayatlarının her döneminde, derslerinde ve projelerinde kolaylıkla uygulayabilecekleri Web2.0 araçlarını, mesleki gelişimleri adına tanıma ve öğrenme fırsatı bulmuşlardır.

Proje üyesi öğretmenler tarafından: Proje tanıtımı, okul tanıtımı, öğrenci tanıtımı için kullandıkları <https://www.renderforest.com/tr/>, <https://www.kizoa.com>, <https://biteable.com/>, yapboz için <https://www.jigsawplanet.com>, etkileşimli öğelerle eğitim ve öğretim süreçlerini desteklemek için eşleştirme yapabilecekleri <https://learningapps.org/>, kolaj, afiş, logo ve resim düzenlemesi ve tasarım yapabilecekleri <https://>

www.canva.com/tr_tr/, geri bildirim aracı olan <https://answergarden.ch/>, videoların boyutunu küçültebilmek için <https://handbrake.fr>, resimlerle kolaj oluşturmak ve resimlerin arka planlarını silmek için: <https://pixlr.com/tr/> Soru ekleyebilme ve interaktif videolar düzenlemek için: <https://edpuzzle.com/>, avatar oluşturmak için <https://www.bitmoji.com/> gibi Web2.0 araçları öğrenilmiş ve kullanmıştır.

SONUÇ

Projenin aylık olarak yapılan tüm çalışmaları <https://www.artsteps.com/web2> sanal sergi aracı ile hazırlanmış ve sosyal medya hesaplarından paylaşmak sureti ile görünürlüğü sağlanmıştır.

Sudaki Ayak İzi eTwinning Projesi ile Ulusal Kalite Etiketini ve Avrupa Kalite Etiketini almıştır.

1. Proje ile öğrencilerimizde su farkındalığının geliştirilmesi sağlandı
2. Web araçlarının kullanılmasının yaygınlaştırılması sağlandı
3. Bilinçsiz su kullanımına karşı farkındalık oluşturuldu
4. Atık suların etkin kullanımı hakkında bilgi edinildi
5. Su israfını azaltacak yeni yöntemler hakkında bilgi edinildi
6. Su kullanımı ile ilgili olumlu yönde davranış değişikliği sağlandı.

Proje etkinliklerinin öğrencilerde oluşturduğu olumlu değişiklikler göz önüne alındığında, projenin daha da geliştirilerek uzun vadeye yayılması, ailelerin de öğrenciler kadar projeye etkin katılımı, konunun toplumsallaştırılması ve sıklıkla suyun öneminden bahsedilmesi önerilmektedir.

Öğrencilerin proje etkinliklerini yaparken eğlenerek öğrendikleri gözlemlenmiştir. Özellikle web2.0 araçlarına olan merakları nedeni ile bu araçların öğretmenler tarafından imkânlar doğrultusunda daha sık kullanılması gerektiği, öğrencilerin ise daha fazla Web2.0 aracı ile tanıştırılması gerektiği düşünülmektedir.

KAYNAKLAR

- GANNA, A.J ve Toba, A.P (2015). "Environmental Pollution and Sustainability", Journal of Research in Environmental Science and Toxicology, s. 4 (1), s. 1-9.
- TUSIAD. 2008. Türkiye'de Su Yönetimi: Sorunlar ve Öneriler. Ersis: İstanbul
- Türkiye'nin Su ayak izi raporu, (2014). WWF-Türkiye. (Sf6, 7, 11, 12, 16, 32, 33, 52, 54, 55)
- Ulusoy, K., (2007), Küresel Ticaretin Son Hedefi: Su Pazarı, Kristal Kitaplar Yayınevi, Ankara
- Barlow, Maude. 2009, Mavi Sözleşme, Çev. Barış Cezar, İstanbul: Yordam Kitap. (USİAD Su Raporu, 2007)
- WORLDWATCH ENSTİTÜSÜ (2014). "Dünyanın Durumu 2013 Sürdürülebilirlik Hala Mümkün mü?", Linda Starke (Ed.), Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, Cana
- Ulutaş Ekiz ve Çağrı Ekiz (Çev), s.s. 145
- WWF-Türkiye ve Orman ve Su İşleri Bakanlığı işbirliğiyle hazırlanan Türkiye'nin Su Ayak İzi Raporu
- SOFUOĞLU, Aysun (2003). Hava Kirliliği, İzmir: İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü. www.istabip.org.tr
- www.waterfootprint.org

OKULUM YARINIM ETWINNING PROJESİ

Burcu ÖZBEY

Tuzla Farabi İlkokulu

ORCID ID: 0000-0001-6950-3907

Tuğba OKUR

Şehit Öğretmen Hamit Sütmen İlkokulu

ORCID ID:0000-0001-8223-4414

ÖZET

Okullar, buldukları toplum içinde dış çevresi ile sürekli dinamik ilişkiler kurması bakımından açık sistem yapılarıdır. Başaran (2000) eğitimin temel yapı taşı okulları eğitim örgütündeki halka açılan bir kapı olarak tanımlar. Okulların hayata açılan bir kapı olmasıyla birlikte geleceğimizin teminatı çocuklarımızın günlük yaşam becerilerini hayallerindeki gibi bir okulda öğrenmesi öğrenme motivasyonu ve hayat boyu sürdürülebilirliği açısından önemlidir. Bu proje ile ilkokul öğrencilerinin hayallerindeki okulları teknoloji okuryazarlığı ve iletişim becerileri gibi çeşitli 21. yy becerileri ile tasarlamaları bu süreçte günlük yaşam becerilerini kullanmaları, yaratıcı ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirmeleri amaçlanmıştır. Projenin amacı doğrultusunda BIT kullanarak, ortaklar arası işbirliği ile günlük hayat becerilerinden oluşan öğrenci hayali dersleri tasarlama ve birçok yaşam becerisinin öğrencilerimize kazandırılması alt problemleri oluşturmaktadır. Karma araştırma yöntemlerinden olan açıklayıcı ardışık desen kullanılan çalışma, 2021-2022 eğitim öğretim yılının ikinci yarısında gerçekleştirilmiştir. Bu projenin çalışma grubunu İstanbul, İzmir ve Şanlıurfa illerinde öğrenim gören 7-11 yaş aralığındaki etwinning sisteminde kayıtlı 50 öğrenci olmak üzere toplam 325 ilkokul öğrencisi ve 10 sınıf öğretmeni oluşturmaktadır. Çalışma grubu belirlenirken örnekleme yöntemlerinden uygun örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Proje çalışması 2022 yılının Şubat ayında başlamış, Mayıs ayında sona ermiş, 11 hafta sürmüştür. Çalışmanın verileri nicel ve nitel uygulamaları bir arada kullanarak uygulama öncesinde ve sonrasında ön test ve son test olmak üzere “eTwinning Proje Öğrenci Anketi”, “eTwinning Proje Öğretmen Anketi” ve “e-Twinning Proje Veli Anketi”, görüşme ve röportajlar ile toplanmıştır. Verilerin analizi üç farklı öğretmen tarafından yapılarak ortak bir rapor haline getirilmiştir. Süreç boyunca proje amacı doğrultusunda belirlenen

etkinlikler İlkokul Öğretim Programında yer alan kazanımlara entegre edilerek uygulanmıştır. Toplanan verilerin analizi sonucunda elde edilen bulgular incelendiğinde öğrencilerin projede yer almaktan zevk aldığı ve projeyi öğretici buldukları, tekrar bir projede yer almak istedikleri; öğretmenlerin projenin mesleki gelişime katkı sağladığı, tekrar bir projede yer almak istedikleri, öğrencilerinin eğlenerek öğrendikleri; velilerin projeyi çocukları için yararlı buldukları ve gelecekteki öğrenmeleri için katkı sağlayacağı, çocuklarının proje sürecinde öğrendiklerini günlük yaşamında uygulamak istediklerini belirttikleri, çocuklarının tekrar bir projede yer almasını istedikleri sonuçlarına ulaşılmıştır. Proje amacı doğrultusunda gerçekleştirilen beceri derslerinde yer alan etkinlikleri öğrencilerin tamamı başarı ile tamamlamıştır. Bu proje ile öğrenciler okulda eksikliğini duydukları ders içeriklerini planlama imkânı yakalamıştır. Aynı zamanda günlük yaşamda ihtiyaçlarını duydukları düğme dikme, sandviç hazırlama, ayakkabı bağlama gibi yarının okulu dersleriyle beceri kazanmışlardır. Proje tamamlandığında öğrenciler hayalindeki yarının okulu kapsamında bir e-kitap yayınlamış aynı zamanda sanal sergi açmıştır. Proje sonunda öğrenci ve öğretmenlerin projede yer almaktan duyduğu memnuniyet ve öğrencilerin beceri düzeylerinin belirlenen hedeflere ulaşmış olmasıyla birlikte Avrupa ortaklı büyüyerek eTwinning matematik seferberliği de hizmet eden "Around the Maths in 80 Days" isimli yeni bir eTwinning projesinin başlatılmasını da sağlamıştır. Proje ID numarası: 241180

Anahtar Kelimeler: Okul, Günlük Yaşam Becerileri, BIT Kullanımı

ABSTRACT

Başaran (2000) defines the basic building block of education as a door opening to the public in the educational organization. The fact that schools are a door to life is important for our children to learn their daily life skills in their dream school, in terms of learning motivation and lifelong sustainability. aimed to develop their critical thinking skills. In line with the purpose of the project, sub-problems are to design students' imaginary lessons consisting of daily life skills and to gain many life skills to our students with cooperation between partners. The study, which used explanatory sequential design, which is one of the mixed research methods, was carried out in the second semester of the 2021-2022 academic year. The working group of this project consists of 325 primary school students and 10 classroom teachers, 50 of whom are registered in the eTwinning system, aged 7-11, studying in the provinces of Istanbul, İzmir and Şanlıurfa. While determining the study group, convenient sampling method, one of the sampling methods, was used. The project work started in February 2022,

ended in May and lasted 11 weeks. The data of the study were collected by using quantitative and qualitative applications together, before and after the application as pre-test and post-test, “eTwinning Project Student Questionnaire”, “eTwinning Project Teacher Questionnaire” and “eTwinning Project Parent Questionnaire”, interviews and interviews. Throughout the process, the activities determined in line with the purpose of the project were implemented by integrating with the achievements in the Primary School Curriculum. When the findings obtained as a result of the analysis of the collected data are examined; that the teachers contributed to the professional development of the project, that they wanted to take part in a project again, that their students learned while having fun; It was concluded that the parents found the project useful for their children and would contribute to their future learning, that they wanted to apply what their children learned during the project in their daily life, and that they wanted their children to take part in a project again. All of the students successfully completed the activities included in the skill courses held in line with the purpose of the project. With this project, students had the opportunity to plan the course content that they lacked at school. At the same time, they gained skills with the lessons of tomorrow’s school, such as sewing buttons, preparing sandwiches, tying shoes, which they need in daily life. When the project was completed, the students published an ebook within the scope of my dream school of tomorrow and opened a virtual exhibition at the same time. At the end of the project, with the satisfaction of the students and teachers from taking part in the project and the skill levels of the students reaching the determined targets, the European partnership expanded and led to the launch of a new eTwinning project called “Around the Maths in 80 Days”, which also serves the eTwinning math campaign. Project ID number: 241180

Keywords: School, Daily Living Skills, BIT Skills

GİRİŞ

Okul, Latin ve Germen dil ailesine Grekçe kökenli “schole” sözcüğünden türeyerek geçmiştir. Okul o dönemlerde ahlaki şekillenmeyi ifade ediyordu. Türkçede uzun bir zaman içinde kullanılan “mektep” kelimesinden geçen okul kavramının şu anki kullanımı ise, ders faaliyetlerinin müesseseleşmiş hali ve bunu oluşturan formun araçları şeklindedir (Akyüz, 1991). Okul, kavramsal olarak çokça eğitim yazarı tarafından ele alınmıştır. Aytaç’a göre genel tanım ile eğitimin genel ve özel amaçları, eğitimin ilkeleri izinde, öğrenciye istendik bilgi, yetenek ve becerilerin bilimsel yöntemler ile kazandırıldığı örgüttür (Aytaç, 2000). Okullarda bu bilgi, beceri, yetenek,

kazandırma döngüsü düzenli bir şekilde olur (Dönmez, 2004). Eğitim alan yazında yer alan en çok tanım ise Başaran'ın tanımıdır. Başaran'a göre okul, eğitim örgütünün topluma açık olan, toplumla ve çevreyle yüz yüze bakan kapısıdır (Başaran, 1994, s. 72). Okulun problemleri toplumu, toplumun problemleri de okulu hayatın en başından itibaren etkiler. Hayatta ayrılmaz bir parça olan okul, hayata dair ve hayatla beraber hareket etmek zorundadır (Taymaz,2000;Akt. Baylan,2008).Okullarımızın hayatın içinde bu kadar önemli bir yer kat etmesi sebebiyle öğrencilerimizin de hayatın içinde sıklıkla kullanacakları bilgiye ulaşmaları ise kaçınılmazdır.

Projemizin problem cümlesi “ Yarınlarımıza açılan kapı okullarımızda çocukların günlük temel becerilerinin geliştirilmesi için neler yapılabilir? Şeklinde dir.Projemizin alt problemleri şu şekildedir;

- Öğrenciler okullarda nasıl bir eğitim almayı ister?
- Çocukların günlük yaşam becerilerine dair ihtiyaçları nelerdir?
- Çocuklar günlük yaşam becerileri temalı derslerdeki etkinliklerin web 2.0 araçları ile harmanlanmasının öğrenci motivasyonuna etkisi nedir?

Okul, toplumda yer alan canlı bir kurum olması sebebiyle çevresiyle karşılıklı iletişim içindedir. Bu iletişim bazı toplumlarda olumlu bazılarındaki ise olumsuz etkileşim haline gelmektedir. Ancak önemli olan okul toplumun ihtiyaçlarına cevap verecek toplumun özelliklerini barındıracak bir merkezde olmasıdır. Okul çevre ilişkilerini artırıcı faktörlerden biri, toplumun değerler sisteminin okulda işlenip aktarılıyor olmasıdır. Bilindik kalıplar içinde kalmış ve toplumun kültüründen uzaktaki bir okul, okul-çevre etkileşimini engeller (Kazak. 1998; Akt. Baylan, 2008). Projenin önemi ilkökul öğrencilerinin hayallerindeki okulları teknoloji okuryazarlığı ve iletişim becerileri gibi çeşitli 21. yy becerileri ile tasarlamaları bu süreçte günlük yaşam becerilerini kullanmaları, yaratıcı ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirmeleridir. Projemiz,Ülkemizde yer alan eTwinning platformuna kayıtlı ilkökulda görev yapan öğretmen ve 6-10 yaş arasındaki öğrenciler ile sınırlıdır.

YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın yöntemi başlığı altında araştırmanın modeli, çalışma grubu, veri toplama araçları, verilerin toplanması ve veri analizi yer alacaktır.

Karma araştırma yöntemlerinden olan açıklayıcı ardışık desen kullanılan çalışma, 2021-2022 eğitim öğretim yılının ikinci yarısında gerçekleştiril-

miştir. Bu projenin çalışma grubunu İstanbul, İzmir ve Şanlıurfa illerinde öğrenim gören 7-11 yaş aralığındaki etwinning sisteminde kayıtlı 50 öğrenci olmak üzere toplam 325 ilkököl öğrencisi ve 10 sınıf öğretmeni oluşturmaktadır. Çalışma grubu belirlenirken örnekleme yöntemlerinden uygun örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Proje çalışması 2022 yılının Şubat ayında başlamış, Mayıs ayında sona ermiş, 11 hafta sürmüştür. Çalışmanın verileri nicel ve nitel uygulamaları bir arada kullanarak uygulama öncesinde ve sonrasında ön test ve son test olmak üzere “eTwinning Proje Öğrenci Anketi”, “eTwinning Proje Öğretmen Anketi” ve “e-Twinning Proje Veli Anketi”, görüşme ve röportajlar ile toplanmıştır. Verilerin analizi üç farklı öğretmen tarafından yapılarak ortak bir rapor haline getirilmiştir. Süreç boyunca proje amacı doğrultusunda belirlenen etkinlikler ilkököl Öğretim Programında yer alan kazanımlara entegre edilerek uygulanmıştır.

BULGULAR

Öğretmen Proje Ön testSon test Anketine İlişkin Bulgular

Öğretmenlerin projenin mesleki gelişime katkı sağladığı, tekrar bir projede yer almak istedikleri, öğrencilerinin eğlenerek öğrendikleri; velilerin projeyi çocukları için yararlı buldukları ve gelecekteki öğrenmeleri için katkı sağlayacağı, çocuklarının proje sürecinde öğrendiklerini günlük yaşamında uygulamak istediklerini belirttikleri, çocuklarının tekrar bir projede yer almasını istedikleri sonuçlarına ulaşılmıştır.

Görsel 2.1.1 Proje öğretmen ön anket değerlendirilmesi



Görsel 2.1.2. Proje öğretmen son anket değerlendirilmesi

PROJE ÖĞRETMEN SON ANKET DEĞERLENDİRMESİ

Proje son anket değerlendirmede son öğrenimin katılımıyla son bulmuştur. Ankette öğretmenlere proje hakkındaki etkileri ile ilgili ve proje süreci hakkındaki sorular yöneltilmiştir. Birinci sorumuz eTwinning projesine katılmaktan memnun olu musunuz? a verilen cevaplar da dokuz öğretmenimiz evet yanıtını verirken bir öğretmenimiz kararsız kalmıştır.



İkinci sorumuzda öğretmenlerin tekrar bir eTwinning projesine katılıp katılmak istemediğini soruldu. Verilen on yanıta da öğretmenlerin tekrar bir eTwinning projesine katılmak istediğini gördük.



Üçüncü sorumuzda öğretmenlerin Okulum Yarımm eTwinning projesini okul müfredatına uygun işleyip işlemediklerini soruluyordu. Verilen cevaplarda on öğretmenin de proje müfredatına uygun projeyi yürüttüklerini gösteriyor.



Son Anketimizde öğretmenlerimize öğrencilerin projeye katılım süreçleri sorulmuş. Verilen on cevaba göre öğrencilerin projeye istekli ve severek katıldığını görmüştük.



Anketin son sorusunda öğretmenlere Proje'de web 2.0 araçlarının kullanımının mesleki gelişimlerine katkıda geldi mi? Sorusuna yöneltilmiştir. Cevap olarak on öğretmen de projenin web 2.0 araçları kullanımına katkıda geldiğini belirtmişlerdir.



Öğretmen Son Anketin Son Bölümünde öğretmen düşüncelerinin kısa bir cümle ile ifade edilmesini istemiştik. Bu bölüme öğretmenler projede zevkle çalıştıklarını projeye katılmakla beraber öğrendiklerini öğrendiklerini fakat ya anlık proje sayesinde web 2.0 araçları dahil bir çok öğrenim yeniliği öğrendiklerini projenin dolu ve keyifli geçtiğini belirtmişlerdir.

Projeyle yer almak ve öğretmenlerimizin öğrenimlerini geliştirme açısından çok zevkliydi.
 Projeyle bana faydaları çok sağladığını düşünüyorum. Her öğrendim, her öğrettim.
 Web 2.0 araçları konusunda son derece etkili ve faydalı bir araçtır. Öğrenciler de çok zevk alıyor, öğrenimi ve öğretimi kolaylaştırıyor.
 Bu proje dahil olduğum ilk eTwinning projesiydi ve çok başarılı. Sonuç olarak öğrencilerim bir çok kazanım elde ettiler ve öğrenimlerini geliştirdiler. Her öğrendim, her öğrettim. Proje sayesinde proje çalışmaları benim için çok zevkli ve öğretimi kolaylaştırıyor. Her öğrendim, her öğrettim.
 Proje katılmak büyük bir zevkti. Öğrencilerim için çok zevkli ve öğretimi kolaylaştırıyor. Her öğrendim, her öğrettim.
 Okulum Yarımm projesinde bulduğum için mutluyum.
 Proje çok güzel ve keyifli geçti.

Öğrenci Proje Ön testSon Test Anketine İlişkin Bulgular

Toplanan verilerin analizi sonucunda elde edilen bulgular incelendiğinde öğrencilerin projede yer almaktan zevk aldığı ve projeyi öğretici buldukları, tekrar bir projede yer almak istedikleri yapılan proje ön testson test anketi ile ortaya çıkmıştır.

Görsel 2.2.1 Proje öğrenci ön anket değerlendirilmesi

PROJE ÖĞRENCİ ÖN ANKET DEĞERLENDİRMESİ

Okulum Yarımm eTwinning projesi öğrenci değerlendirilmesi ön anketine 55 yanıt verilmiş, 51 öğrenci ve dokuz okulum kullanılmıştır.



Anketin ilk sorusunda öğrencilere günlük hayatları boyunca bir okul dersini öğrenmek istemediklerini sorulmuş. Verilen cevaplarda yüzde yirmi üçü öğrenci yanıtı vermişlerdir.



Öğrenci Ön Anket ikinci sorusunda öğrencilere daha önce eTwinning projesinde yer alıp almadıkları sorulmuş. Anketimize katılan çocuklardan büyük çoğunluğu ilk projeyi aldığını grafik ile göstermiştir.



Üçüncü sorumuzda öğrencilerin ön web 2.0 becerileri sorulmuş. Öğrencilerin yüzde 79,1'ini becerilerini öğrendiklerini yüzde 20,4'ünü becerilerini öğrenmediklerini belirtmişlerdir.



Son sorumuz ise proje içeriğini ile ilgili. Öğrencilerin günlük hayat ve okul hayatının birleştiğini belirttiklerini sorulmuş. Verilen yanıtlarda yüzde 96,7'sinin okul ile günlük hayatın birleştiğini okulun hayat ile bir olduğunu söyledi evet cevabından görülmektedir. Yalnızca 9,3'ünü ise günlük hayatları dışında öğrendiklerini belirttiklerini söylemişlerdir.



PROJE ÖĞRENCİ SON ANKETİ

Proje çocukları son anket altında öğretmen Google doc sayfamızı yayımladığımız zamanda projede yaptıkları arkadaşları ile proje hakkında röportaj konuşması yapılmış. Son röportajları Twinspace sayfasında yayımlanmıştır.

Son Anketin katılan öğrenci sayısı 51 kişi şeklindedir. Projede bulunan tüm çocukların projede bulunmalarını çok zevk ve eğlenceli olduğunu belirtmişlerdir. Hatta büyük çoğunluğu tekrar bir projede olmak istediklerini belirtmişlerdir. Projede en sevdikleri derslerin de olduğu bilime ise yarınlarındaki okullarında yapabilecekleri derslerin Yayımlanmış on soruların dersi olduğunu. Sonuçta ona sorular, projeye ve web 2.0 araçlarının kullanımına katkıda geliyor.

Görsel 2.4.1 Proje Veli Ön Anket Değerlendirilmesi

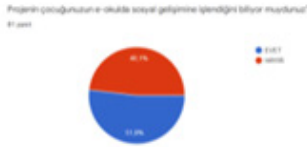
PROJE VELİ ÖN ANKET DEĞERLENDİRMESİ

Proje başlamadan önce öğrenci velilerimizin de ön görüşleri alınmış ve değerlendirme yapılmaları sağlanmıştır. Bu bağlamda on okuldan 83 veli ankete katılmıştır.

Birinci soruda projenin öğrencilerinin gelişimine katkı sunacağı düşüncelerine yönelikti, bu soruda velilerimizin tümü projenin öğrenci gelişimine katkı sağlayacağını yanıtlamıştır.



Ön Anket Değerlendirmesi ikinci soruda "Projenin çocuğunuzun e-okulda sosyal gelişimine işlendiğini biliyor muydunuz? Sorusuna yanıt aranmıştır." Velilerimizin çoğunluğu yüzde 51 oranında evet yanıtını verse de geriye kalan yarıya yakını bilmediklerini ifade etmiştir.



Üçüncü soruda velilerimize çocuklardaki sosyal gelişimin projeye artacağına dair düşüncelerini ölçme niteliğindedi, bu soruda tüm veliler öğrencilerin sosyal gelişimlerinin artacağını belirtmişlerdir.



Son soruda ise daha önce öğrencilerinin eTwinning projesinde yer alıp almadıkları sorulmuştur. Velilerimizin yüzde doksan bir oranına yakını almadıklarını ilk projeleri olduklarını belirtmişlerdir.



Görsel 2.5.1 Proje Veli SonAnket Değerlendirilmesi

PROJE VELİ SON ANKET DEĞERLENDİRMESİ

Proje veli son anket değerlendirmesine kırk velimiz katılmıştır. Katılan velilerimizden büyük çoğunluğu tekrar bir eTwinning projesine katılmak istediklerini, çocuklar için projenin yararlı olduğunu çocuklara üst öğrenmeler için bir fırsat sunduğunu belirtmişlerdir.

Anketin birinci sorusunda projenin öğrenciler için yarar sağlaması sorulmuştur. Cevapların çoğunluğu yarar sağladığı yönünde olup yüzde ikilik dilimi kararsız, yüzde ikilik dilimi de hayır cevabını vermiştir.



Veli son anket değerlendirmesinde ikinci soru ev ve okul bağına yöneliktir. "Çocuğunuz okulda öğrendiği hayali okul derslerini evde yapmak istedi mi?(Sandviç hazırlama, düğme dikme gibi)" soruya verilen cevap büyük oradan evet olmuştur.



Anketin üçüncü sorusunda projenin üst öğrenmelere katkısı sorulmuştur. Öğrenci velilerinden yüzde89,7si projenin üst öğrenmelere hazırlık niteliğinde olduğunu yüzde 10.3 ü olmadığını hayır cevabı ile belirtmiştir.



Proje Son Veli Anketinde ise tekrar bir eTwinning projesine katılmak istemeleri sorulmuştur. Velilerin yüzde94,7si tekrar projelere katılmak istemiştir.



SONUÇ

Projemizde hem ön değerlendirme hem de son değerlendirme anketleri yapılmıştır. Anketler öğretmenlere ve öğrencilere ayrı ayrı uygulanmıştır. Öğretmenlere uyguladığımız anket Google dokümanlarda hazırlanmış, aynı tablo üzerinde ön ve son aşamalara uygun olarak hem ön değerlendirme hem son değerlendirme çalışması yapılmıştır. Öğrencilere ön değerlendirmede Google Forum son değerlendirmede de Google Forum ve İşbirlikçi Takım Arkadaşı ile son röportaj yapılması sağlanmıştır. Öğretmenlere uyguladığımız ön değerlendirmede, değerlendirmeye katılan 10 öğretmenimizin daha önce eTwinning portalına üye olduğu görülmüştür. 1 öğretmenimizin aktif olarak eTwinning projeleri yürüttüğü, 9 öğretmenimizin ilk kez bir projeye dahil olduğu görülmüştür. Ankete katılan öğretmenlerimizin tamamı öğrencilerin yaratıcı düşünme ve ifade becerilerini geliştirmeyi hedeflediklerini belirtmişlerdir. Hayali okul tasarımları ile yaratıcı düşünme becerilerinin gelişeceğini düşünerek heyecanlarını belirtmiş olmaları da projemizde etkileşimi kuvvetli bir proje grubu olacağımız iklimini yaratmıştır. Öğrencilere uyguladığımız ön değerlendirmeye 51 öğrencimiz katılmış, katılan öğrencilerimizin yaklaşık %92 si daha önce bir eTwinning projesinde yer almadığını belirtmiştir. Projemize katılan öğrencilerimizin yaş aralıkları 7-11 yaş grubu olduğu için etkinliklerin uygulanabilirliği açısından sıkıntı yaşanmamıştır. Öğretmenlere uygulanan son ankete 10 öğretmenimizin tamamı katılmıştır. Proje bitiminde düşüncelerini paylaşımlarını istediğimiz öğretmenlerimizin tamamı öğrencilerinde proje boyunca gözle görülür bir gelişme olduğunu belirtmiştir. Öğrencilerimizin farklı bakış açıları geliştirdiğini, web 2.0 araçları ile hem mesleki gelişimlerine katkı olduğunu hem eğlenerek öğrenildiğini belirtmişlerdir. Öğrencilerimizin tamamına yakını yeni bir projede yer almak istediklerini söylemişler ve bu da bizlere ilham kaynağı olmuştur. Twinspce Forumu öğrenci serbest kürsüsü açılmış ve düşüncelerini burada da paylaşımları istenmiştir. Velilerimiz ile yapılan ön ve son ankette de öğrencilerin ilk eTwinning projesi olmasına rağmen bir daha katılmalarını istedikleri, çocukların sosyal ve akademik gelişimlerine katkısı olduğunu belirtmişlerdir. Ayrıca projemizde velilerimiz için note.ly aracı ile veli ziyaretçi defteri oluşturulmuş proje süresince orada duygu ve düşüncelerini paylaşımları istenmiştir. Projemizin sonunda öğrencilerimizin ve öğretmenlerimizin etkinliklerde keyifle çalıştıklarını ifade etmeleri, öğrencilerimizin beceri düzeylerinin hedeflenen boyutlara ulaşmış olması ve tüm katılımcıların projeyi mutlu bir şekilde tamamladıklarını belirtmiş olmaları kurucuları da mutlu etmiş ve yeni projeler için heyecan oluşturmuştur. Proje amacı doğrultusunda gerçekleştirilen beceri derslerinde yer alan etkinlikleri öğrencilerin tamamı başarı ile tamamlamıştır. Bu proje ile öğrenciler okulda eksikliğini duydukları ders içeriklerini planlama imkânı yakalamıştır. Aynı zamanda

günlük yaşamda ihtiyaçlarını duydukları düğme dikme, sandviç hazırlama, ayakkabı bağlama gibi yarının okulu dersleriyle beceri kazanmışlardır. Proje tamamlandığında öğrenciler hayalindeki yarının okulu kapsamında bir e-kitap yayınlamış aynı zamanda sanal sergi açmıştır. Proje sonunda öğrenci ve öğretmenlerin projede yer almaktan duyduğu memnuniyet ve öğrencilerin beceri düzeylerinin belirlenen hedeflere ulaşmış olmasıyla birlikte Avrupa ortaklı büyüterek eTwinning matematik seferberliğine de hizmet eden “Around the Maths in 80 Days” isimli yeni bir eTwinning projesinin başlatılmasını da sağlamıştır. Ayrıca öğrencilere sertifika verilmesi onların projelerdeki başarısında motivasyonlarının yükselmesini sağlamıştır. Bu sayede özgüvenleri gelişen öğrencilerimizin derslerinde de akademik olarak kendilerini daha iyi ifade ettikleri öğretmenleri tarafından gözlemlenmiştir. İlkokul öğrencilerinde son derece önemli olan günlük yaşam becerileri proje ile taçlandırılarak öğrencilere kazandırılması son derece önem arz etmekte ve sonuçlarından da görüleceği üzere onlarda hem sosyal hem akademik başarılarına katkı sağlanmıştır.

ÖNERİLER

Uygulayıcılara Yönelik Öneriler

- Öğrenci dersleri dışında hayali okul mimari ve estetik planlamalarına dair de dersler yapılabilir.
- Günlük yaşam becerilerini içeren çiçek bakımı, görgü kuralları vs. gibi eğitimler de eğlenceli olarak ders haline getirilebilir.
- Araştırmacılara Yönelik Öneriler
- İlkokul çocuklarının yaşam becerilerini geliştirmeye yönelik eğitim programları hazırlanıp uygulanabilir ve programın etkilerine bakılabilir.
- Çocukların prososyal davranışları ve yaşam becerileri gelişiminin etkin gözlenebilmesi amacıyla boylamsal araştırmalar yapılabilir.

KAYNAKLAR

- Akyüz, H. (1991). Eğitim Sosyolojisinin Temel Kavram ve Alanları Üzerine Bir Araştırma. İstanbul: MEB Basımevi.
- Aytaç, T. (2000). Okul Merkezli Yönetim. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Aydın, M. (2000). Eğitim Yönetimi. Ankara: Hatiboğlu Yayıncılık.
- Başaran İ.E. (2000). Eğitim Yönetimi (Nitelikli Okul). Ankara: Feryal Matbaası.
- Baylan, M. (2008). Okul Yöneticilerinin Algularına Göre Okul Aile Birliklerinin İşlevlerini Yerine Getirmelerindeki Yeterliliği Düzeyi (Pendik Örneği). [Yüksek Lisans Tezi, Yeditepe Üniversitesi] Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezinden edinilmiştir.

ETWINNING PORTALI ARACILIĞIYLA ALTI ŞAPKALI DÜŞÜNME TEKNİĞİ KULLANARAK OKUMA VE ELEŞTİRİ BECERİLERİNİN GELİŞTİRİLMESİ

Muhammet TUNÇOĞLU
Seydişehir Bilim ve Sanat Merkezi
ORCID ID:0009-0007-2781-7722

ÖZET

Bu çalışma, eTwinning portalı üzerinden farklı illerde yaşayan öğrenciler arasında takım çalışmaları oluşturarak, Edward de Bono'nun Altı Şapkalı Düşünme Tekniğini kullanarak öğrencilerin kitap okuma ve eleştirme becerilerini geliştirmeyi amaçlamaktadır. Çalışma, yapılandırmacı eğitim yaklaşımını temel alarak, öğrencilerin farklı perspektiflerden düşünme yeteneklerini ve karar verme becerilerini geliştirmeye odaklanmaktadır. Günümüzde öğrencilerin kitap okuma ve kitap okuma sürekliliği konusunda birçok araştırma yapılmaktadır. Araştırma, yapılandırmacı eğitim yaklaşımıyla tasarlanmış olup, öğrencilerin karar verme süreçlerindeki içgüdüsel yaklaşımlarını ortaya çıkarmayı hedeflemiştir.

Yapılan araştırmalar sonucunda kampanya ve etkinlikler düzenlenerek öğrencilere kitap okuma sürekliliği kazandırılmaya çalışılmaktadır.

Proje, öğrencilerin önce hangi kitabı okuyacaklarını belirlemesi ile başlamıştır. Daha sonra öğrenciler 6 şapkadaki ilham alınarak oluşturulan kitap takımına dahil olmuşlardır. Altı öğrenci aynı kitabı okumuş ve altı düşünme tekniği ile kitaba farklı açılardan bakmıştır. Daha sonra kitapla ilgili değerlendirmelerini akranlarıyla paylaşarak sunmuşlardır.

Anahtar Kelimeler : Kitap okuma , 6 şapka öğrenme tekniği, kitap eleştirisi

GİRİŞ

Bu bölümde, eTwinning platformunun eğitimdeki rolü, Altı Şapkalı Düşünme Tekniğinin önemi ve yapılandırmacı eğitim yaklaşımının temelleri anlatılacaktır. Öğrenme yaklaşımları ve pedagojik ilişkilendirme ile projenin akademik yönünü ortaya çıkmaktadır. İşbirliğine Dayalı Öğrenme, projede

Kitap adları ile oluşturulan karışık okul takımları ile aynı kitabı okuyan öğrenciler 6 şapka ile kitabı değerlendirmişler, ortak sunum aracı Google Slayt ve Canva ile birlikte çalışarak kitap hakkındaki düşüncelerini işbirliği ile çalışarak yansıtılmıştır. Günümüz eğitim ortamlarında öğrencilerin eleştirel düşünme becerilerini geliştirmek önemli bir hedef olarak kabul edilmektedir. Bu bağlamda, farklı öğrenme teknikleri ve platformlarının kullanılması, öğrencilerin bu becerilerini güçlendirebilir. eTwinning portalı, öğrencilerin farklı coğrafi bölgelerden bir araya gelerek işbirliği yapmalarını sağlayan bir platform olarak dikkat çekmektedir. Bu çalışmada, eTwinning portalı üzerinden gerçekleştirilen bir proje incelenmiş ve Altı Şapkalı Düşünme Tekniği'nin kitap okuma ve eleştirisi becerilerini geliştirmedeki etkisi değerlendirilmiştir. Proje Tabanlı Öğrenme, proje 6 açıdan düşünme teknikleri üzerinde şekillenmiş, kitap takımları yansıtıcı düşünme çalışma tekniğine dayalı olarak sunumlarını gerçekleştirmişlerdir. Sorgulama Tabanlı Öğrenme, öğrenciler kitapları okuyup analiz etmişler, kendi şapka tekniğine uygun bilgi eşleşmesi yapmışlar ve bu eşleme sonucunda bilgiyi sorgulayarak yeniden yapılandırmışlardır. Yaratıcı Düşünme, öğrenciler nihai ürün etkinliğinde kendi hikayelerini yaratmışlar, hikayelerini devam ettirme ve bir bütün oluşturacak biçimde bir hikaye oluşturma etkinliği ile ürünü şekillendirmişlerdir. Teknoloji Tabanlı Öğrenme, öğrenciler proje boyunca web2.0 araçlarını aktif kullanmışlar, dijital yeterlilik becerilerini geliştirme fırsatı bulmuşlardır.

YÖNTEM

Çalışma, katılımcı gözlemi ve anketler aracılığıyla veri toplama yöntemlerini kullanmıştır. Öğrencilere proje sürecinde verilen görevler ve bu görevlerin nasıl gerçekleştirildiği detaylı bir şekilde incelenmiştir. Ayrıca, öğrencilerin projeye katılımı ve Altı Şapkalı Düşünme Tekniği'nin kullanımıyla ilgili geri bildirimler alınmıştır. Benzer çalışmalar ve Altı Şapkalı Düşünme Tekniğinin eğitimdeki uygulamaları ile ilgili mevcut literatür incelenmektedir. Araştırma tasarımı, katılımcı seçimi, veri toplama yöntemleri ve analiz süreçleri detaylandırılacaktır.

BULGULAR

Araştırma sonuçları, eTwinning portalı üzerinden gerçekleştirilen proje sayesinde öğrencilerin kitap okuma ve eleştirisi becerilerinin geliştiğini göstermektedir. Öğrencilerin farklı şapkalar altında düşünme yeteneklerinin arttığı ve bu sayede daha kapsamlı ve derinlemesine eleştiriler yapabildikleri belirlenmiştir. Toplanan veriler ve analiz sonuçları sunulacak, öğrencilerin okuma ve eleştiri becerilerindeki gelişim incelenecektir.

Yapılan final anketinde öğrencilerin keyif alarak öğrendiği ve kitaplara ilgisinin arttığı gözlemlenmiştir.

SONUÇ

Bu çalışma, eTwinning portalı üzerinden yapılan işbirlikçi çalışmaların ve Altı Şapkalı Düşünme Tekniği'nin eğitimdeki potansiyelini vurgulamaktadır. Kitap okuma ve eleştirisi becerilerinin geliştirilmesinde bu tür yaklaşımların etkili olduğu ve öğrencilerin eleştirel düşünme becerilerini artırdığı görülmektedir. Çalışmanın sonuçları özetlenecek, eğitim uygulamaları için önerilerde bulunulacak ve gelecek araştırmalar için öneriler sunulacaktır. Proje, eleştirel düşünme, yaratıcılık ve problem çözme gibi becerileri öğrencilere kazandırmayı hedeflemiştir.

KAYNAKLAR

- De Bono, E. (1999). Six Thinking Hats. Little, Brown Book Group.
- Pala, F. Ö., & Yetim, A. (2018). Okul öncesi dönem çocuklarında Altı Şapkalı Düşünme Tekniği'nin eleştirel düşünme becerilerine etkisi. *International Journal of Human Sciences*, 15(1), 1080-1098.
- Usta, E. (2016). Altı Şapkalı Düşünme Tekniği'nin üniversite öğrencilerinin eleştirel düşünme becerilerine etkisi. *Eğitim ve Bilim*, 41(185).
- Osman, N. (2013). Altı Şapkalı Düşünme Tekniği İle Yaratıcı Düşünme. *Journal of Yaşar University*, 8(31), 5326-5337.
- Eroz, S., & Cömert, M. (2015). Lise Öğrencilerinin Türkçe Dersinde Altı Şapkalı Düşünme Tekniği'ne Yönelik Görüşleri. *Journal of European Education*, 5(2), 119-135.

DÖRT DÖRTLÜK EDEBİYAT

Havva Hamiyet SOKULLU
İstanbul Samiha Ayverdi Anadolu Lisesi
ORC ID: 0009-0000-4098-4129

ÖZET

Sözel içerikli derslerin öğrenme süreçlerinde kullanılan yöntemler, dersin öğrenilmesinde ve öğrenilenlerin kalıcılığını artırmada önemli derecede etkilidir. Öğrencilerin öğrenmeye yönelik kaygılarının giderilmesi, ilgi ve katılımlarının artırılması için sunum tekniğinin dışında içeriğin oyunlaştırılması gerekmektedir. Bilginin oyun aracılığıyla aktarılmasının kalıcı öğrenmeye olumlu etkileriyle ilgili yapılan araştırmalara dayanarak “Dört Dörtlük Edebiyat” projesinde Türk Dili ve Edebiyatı dersi kapsamında yer alan cümlede anlam ve paragrafta anlam konuları kapsamındaki atasözü ve deyimlerin, öğretim sürecine oyun dâhil edilerek öğretilmesi amaçlanmıştır. Ve bu çalışma, kazanımların eğitsel oyunlarla desteklenerek işlenmesinin öğrenci başarısı üzerine olan etkisini incelemek amacıyla yapılmıştır.

Araştırma 2022-2023 Eğitim Öğretim yılında, İstanbul ili Zeytinburnu ilçesinde bir Anadolu lisesinin 9 ve 10. sınıfında eğitim gören öğrencilerden 240'ı ile gerçekleştirilmiştir. Araştırma, ön testson test kontrol gruplu deneysel nitelikli bir araştırmadır. Araştırmada bağımsız değişkenler olan oyunla öğretim ile geleneksel öğretim yönteminin, bağımlı değişken olan 9 ve 10. sınıf öğrencilerinin akademik başarısına olan etkisi araştırılıp, karşılaştırılmalı bir biçimde ortaya konmaya çalışılmıştır. Bu amaçla okulumuzun 9 ve 10. sınıf öğrencilerinin okuduğu 8 sınıftan dördü deney dört sınıfı da kontrol grubu olarak oluşturulmuştur. 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. 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 eğitsel oyunların ve oyunlaştırmanın kullanılması önerilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Türk Dili ve Edebiyatı, Eğitsel Oyun, Oyunla Öğretim, Akademik Başarı

FULLY LITERATURE

ABSTRACT

The methods used in the learning processes of verbal courses are significantly effective in learning the course and increasing the permanence of what has been learned. In order to eliminate students' concerns about learning and increase their interest and participation, the content should be gamified, apart from the presentation technique. Based on the research on the positive effects of transferring knowledge through games on permanent learning, the "Four-Quarter Literature" project aims to teach proverbs and idioms within the scope of the meaning in the sentence and meaning in the paragraph topics within the scope of the Turkish Language and Literature course, by including games in the teaching process. And this study was conducted to examine the effect of processing the achievements by supporting educational games on student success.

The research was conducted in the 2022-2023 academic year with 240 students studying in the 9th and 10th grades of an Anatolian high school in the Zeytinburnu district of Istanbul. The research is an experimental research with a pretest-posttest control group. In the study, the effect of the independent variables, game teaching and traditional teaching method, on the academic success of 9th and 10th grade students, which are the dependent variables, was investigated and presented in a comparative manner. For this purpose, four of the eight classes attended by the 9th and 10th grade students of our school were formed as the experimental group and four classes as the control group. Data were analyzed using SPSS.

As a result of statistical analysis, there was no significant difference in net averages between the groups in terms of pre-test results. However, post-test results showed that the experimental group was academically more successful than the control group when their net averages were compared. It has been concluded that teachers will contribute to student success when they effectively apply games suitable for the purpose and target audience in the classroom without making much changes in the program, and therefore it is recommended to use educational games and gamification in the teaching process.

Keywords: Literature, Educational games, Teaching by games, Academic success

GİRİŞ

Türk Dili ve Edebiyatı ders müfredatı sözel bilgilerden oluştuğu için öğrencilerin öğrendikleri bilgileri akılda tutmaları; özellikle bilgilerin tekrar edilmemesi ve ilgili konulardan test çözülmemesi bilgilerin kalıcı hâle gelmesini zorlaştırmaktadır. Öğrencinin gerek kendi gerek arkadaşlarının verdiği cevaplarla öğrenmesi, öğrendiklerini pekiştirmesi sağlanmaktadır. Sözel içerikli bir dersin ezber yapılarak değil oyunlaştırılarak öğrenilmesi, öğrencileri motive etmektedir ve çalışma kapsamında öğrencilerdeki dikkat dağınıklığının da azaldığı gözlemlenmektedir.

“Farklı öğrenme stillerine hitap eden, kazanımlarda belirtilen bilgi ve becerilerle tutarlı, öğrencilerin akademik ve teknik konuları özümsemelerine yardımcı olan, ilgi ve yeteneklerini geliştirmeye yönelik çeşitli öğretim stratejilerinden faydalanılması, öğrencilerin üst eğitim kurumlarında ve kariyerlerinde başarı şanslarını arttıracaktır.” (MEB, 2017)

Atasözü ve deyimler, öğrenciler tarafından öğrenilirken karıştırılabilecek konular içermektedir ve bu da onları dersten uzaklaştırmaktadır. “Bu amaçla öğretmenler, ezbere bilgi depolamaya neden olan uygulamalara değil, öğrencilerin yaparak yaşayarak aktif bir biçimde öğrenmesini sağlayacak etkinliklere yönelmelidirler.” (Saraçoğlu ve Aldan Karademir, 2009) Eğitsel oyunlar da öğrencilerin aktif katılımına fırsat veren öğretim yöntemlerinden biridir.

“Oyun, belli bir amaca yönelik olan ya da olmayan, kurallı ya da kurlsız gerçekleştirilebilen fakat her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı; fiziksel, bilişsel, dilsel, duygusal ve sosyal gelişimin temeli olan, gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme sürecidir” (Dönmez, 1999: 12-13).

Bu çalışma cümlede ve paragrafta anlam konularının eğitsel oyunla işlenmesinin öğrenci başarısı üzerine olan etkisini incelemek için yapılmıştır. Bir başka deyişle, bu çalışmada, eğitsel oyunla desteklenmiş Türk Dili ve Edebiyatı dersi işlenen deney grubu öğrencileri ile yalnızca programa dayalı geleneksel öğretim yöntemi kullanılarak Türk Dili ve Edebiyatı dersi işlenen kontrol grubu öğrencilerinin öğrenmeleri arasında anlamlı bir fark olup olmadığını araştırılmıştır. İlgili alan yazın incelendiğinde, lise düzeyinde kullanılan oyunların öğrenci başarısına etkisini inceleyen hatta lisede oyun çalışmalarının azlığı dikkat çekmiştir. Dolayısıyla, bu çalışmanın bu eksikliği giderme yönünde katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Oyunun eğitim bilimi yönünden önemi vardır. Eğitim bilime göre oyun, gerçek bir eğitim aracı olarak kabul edilmekte ve gerek okul öncesi dönemde, gerekse okul yıllarında kazanılan bilgilerin sonraki kuşaklara iletilmesini sağlamaktadır. Ancak, biçimsel eğitime aşırı düzeye önem

veren toplumlarda oyun, üretken bir aktivite olarak kabul edilmemekte, hatta sınıf içinde oyun oynanması yasaklanmaktadır. Oysa oyun çocuğun zihin ve dil gelişiminde önemli bir rol oynamaktadır. Oyun aracılığıyla kazanılan olumlu özellikler pekiştirilmekte ve geliştirilmektedir. Oyunla eğitime, aktif öğrenme, yaşayarak öğrenme de denir. (Aral, 2000: 15) Öğrenciler; aktif katıldıkları eğitsel oyunla sadece ilgili konuyu öğrenmekle ya da pekiştirmekle kalmıyor iletişimlerinin gelişmesine de katkı sağlıyor. Bilişsel alanda kazandıklarının yanı sıra duyuşsal alanda da duygularını kontrol etmeyi öğrenmektedir.

Gürbüz, (tarih belirtilmemiş) eğitsel oyunların iletişimsel ve dil bilgisel oyunlar olarak iki grupta toplanabileceğini, oyunların öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesinde ve daha rahat bir ortamda tekrar edilmesinde etkili olduğunu dile getirmiştir. Öğrenci geleneksel öğretim tekniğinde olduğu gibi sadece dinleyen değil aktif olarak merkezde olduğu eğitsel oyunla hem arkadaşıyla iletişim kurmakta hem de arkadaşının cevabından da öğrenmekte, pekiştirmektedir.

Sınıf içi uygulamaların eğitsel oyunla desteklenmesi öğrenmenin kalıcılığına yardımcı olacaktır. (Altunay, 2004) Bir anlatıcı tarafından bilgilerin sunuş tekniğiyle aktarılması bilgilerin kalıcılığını zorlaştırırken öğrenilen bilginin oyunla tekrarı bilgilerin kalıcılığını sağlamaktadır.

Yabancı dil öğrenimi alanında yapılan çalışmalar da oyun ile öğretimin geleneksel öğretime göre akademik başarı açısından daha etkili olduğu sonucuna ulaşmıştır (Kaya, 2007; Susüzer, 2006; Şenol, 2007) Eğitsel oyunların öğrencilerin konuya odaklanmalarına yardımcı olduğu, motivasyonlarını artırdığı ve bu durumun da daha etkili bir öğrenme sağladığı düşünülmektedir. (Yurt, 2007) Eğitsel oyunlar öğrenilen bilginin pekiştirilmesini ve eğlenceli bir biçimde tekrar edilmesini sağlamaktadır. Bu teknikle çekingen ya da dersten sıkılan öğrencilerin öğrenmeye etkin bir biçimde katılmaları sağlanabilir. Ancak oyunların, eğlenceli olmanın yanında bir hedefe yönelik olması, öğrenme ilişkisi kurulabilmesi açısından etkin olabilmesi için, oyunların önceden hazırlanması ve planlanması gerekir. (Demirel, 2002)

Davranışçı yaklaşıma göre, olumlu yaşantılar ve sözel mesajlarla ödüllendirme gibi uyarıcılar bireyin motivasyonu sağlar. (Ergür, 2002: 38) 20 dakikadan sonra ilginin dağıldığı, odaklanmanın zorlaştığı derslerde sözel bilgileri öğrencilere aktarmak ve onların anlamasını sağlamak güçleşmektedir. Bu yüzden eğitsel oyun ile dağılan ilgiyi tekrar ders üzerinde toplamak ve konuya odaklanmalarını sağlamak mümkündür. Oynadıkça öğrenen, pekiştiren bunun akademik başarısına etkisini gören öğrencinin motivasyonu da artmaktadır.

Coşkun, Akarsu ve Kariper (2012) eğitsel oyunların, öğrencilerin akademik başarılarına etkisini araştırdıkları çalışmalarında eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarıları üzerinde etkili olduğunu dile getirmişlerdir. Benzer konuyu ele alan pek çok çalışmada da eğitsel oyunların başarıları üzerinde etkili olduğu dile getirilmiştir. (Garris, Ahlers ve Driskell, 2002; Amory ve Seagram, 2003; Christakis, Ebel, Rivara ve Zimmerman, 2004; Şaşmaz Ören ve Erduran Avcı, 2004; Dondlinger, 2007; Pivec ve Kearney, 2007; Yiğit, 2007; Polat ve Varol, 2012).

Demirel, Seferoğlu ve Yağcı'ya(2003: 141) göre eğitsel oyunlar, oyun formatını kullanarak öğrencilerin ders konularını daha kolay öğrenmesini ve ders içindeki etkinliklerin daha kavranılır olmasını sağlayan ya da öğrencilerin problem çözme yeteneklerini geliştiren etkinliklerdir.

AMAÇ

Bu çalışma, sözel bir ders olan Türk Dili ve Edebiyatı kapsamındaki deyim ve atasözlerinin anlamlarının ve yerinde kullanımlarının öğretiminde oyunla öğretim ile geleneksel öğretimin öğrenci başarıları üzerindeki etkisini karşılaştırmak ve incelemek amacıyla yapılmıştır. Literatürde genel olarak ilkökul ve ortaokul öğrencilerinin eğitiminde oyunun kullanıldığı ve başarıya etkisi gözlemlenmiş ancak lise öğrencilerinin öğrenmeyi gerçekleştirme-sinde oyunun etkisi üzerine yeterli sayıda çalışma yapılmadığından alana katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Araştırma kapsadığı alan ve uygulama açısından; İstanbul Zeytinburnu Samiha Ayverdi Anadolu Lisesinde okuyan bir deney bir de kontrol grubunun oluşturulduğu 9 ve 10. sınıfta okuyan 240 öğrenciyle; Türk Dili ve Edebiyatı kapsamındaki deyim ev atasözlerinin ve deney grubuna uygulanan oyunla konu öğretimi ile kontrol grubuna uygulanan geleneksel yöntemle sınırlıdır.

Araştırmada, temel olarak "9 ve 10.sınıfta eğitsel oyunla desteklenmiş Türk Dili ve Edebiyatı atasözü ve deyimlerin öğretiminin öğrencilerin öğrenmeyi gerçekleştirmesine etkisi var mıdır?" sorusuna cevap aranmıştır. Eğitsel oyunların kullanıldığı deney grubu ile yalnızca programa dayalı geleneksel öğretimin kullanıldığı kontrol grubunun son-test net ortalamaları arasında anlamlı bir fark var mıdır? Eğitsel oyunun kullanıldığı deney grubunun ön-test ve son-test ortalamaları arasında anlamlı bir fark var mıdır? Yalnızca programa dayalı geleneksel öğretim yönteminin kullanıldığı kontrol grubunun ön-test ve son-test ortalamaları arasında anlamlı bir fark var mıdır? sorularına cevap aranmıştır.

YÖNTEM

Araştırma 2022-2023 Eğitim-Öğretim Yılı İstanbul Zeytinburnu Samiha Ayverdi Anadolu Lisesinde gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın evreni, belirtilen okulun 9 A-9 B9 C-9 E ile 10 A – 10 B10 C-10 D sınıflarında okuyan öğrencilerdir ve araştırma evreninin tümü örneklem olarak alınmıştır.

Araştırma ile 9 ve 10. sınıfta okuyan öğrencilerin atasözü ve deyim konularını öğrenmelerinde oyun ile geleneksel yöntemin başarıları üzerindeki etkileri karşılaştırılmıştır. Bu nedenle bir deney bir de kontrol grubu oluşturulmuştur. Bu bölümde araştırmanın evreni, örnekleme, deney ve kontrol gruplarının oluşturulması, veri toplama araçları, araştırmanın uygulanması ve verilerin çözümlenmesine ilişkin bilgiler sunulmaktadır.

Araştırma, ön-test ve son-teste dayalı yarı deneysel modele uygun olarak yürütülmüştür. Gruplardan biri deney, diğeri kontrol grubu olarak belirlenmiştir. Daha sonra iki grupta yer alan deneklerin konuyla ilgili bilgi düzeylerini ölçmek amacıyla ön-test uygulanmıştır. (K1, D1) Tablo 1’de görüldüğü gibi, her iki gruba da programa dayalı öğretim uygulanmış; deney grubuna bu öğretimin süresi daha kısa tutulmuştur. Geri kalan zamanda deney grubu ile eğitsel oyun oynanmış ve uygulamanın sonunda gruplar son-teste tabi tutulmuştur. (K2, D2)

Tablo 2. 1. Araştırma Deseni

Grup	Ön-test	Uygulama	Son-test
Kontrol Grubu	K ₁	Programa Dayalı Öğretim	K ₂
Deney Grubu	D ₁	Eğitsel Oyunlarla Desteklenmiş Öğretim	D ₂

Veri toplama aracı olarak kontrol ve deney grubuna içinde atasözü ve deyimlerin yer aldığı cümleden anlam ve paragrafta anlam sorularından oluşan deneme sınavları kullanılmıştır. Araştırmada elde edilen veriler SPSS Statistics Data Editor programı kullanılarak analiz edilmiştir. Verilerin değerlendirilmesinde tanımlayıcı istatistiksel yöntemleri olarak sayı, yüzde, ortalama, standart sapma kullanılmıştır.

BULGULAR

Öncelikle grupların ön-test ve son-test netlerinin normal dağılım gösterip göstermediği test edilmiştir. Shapiro-Wilk normallik testi sonuçlarına göre kontrol ve deney gruplarının ön-test ve son-test netleri normal dağılım göstermiştir. ($p > 0.05$). Kontrol ve deney grubundaki öğrencilerin oyunlarla desteklenmiş Türk Dili ve Edebiyatı dersine başlamadan önce ön-test netleri arasındaki farkın anlamlı olup olmadığını ortaya koymak için testin sonuçları Tablo 2’de sunulmuştur.

Tablo 3.1. Deney ve Kontrol Grubuna Ait Ön-test Sonuçlarının Karşılaştırılması

Grup	N	X	SS
Deney	120	7,26	1,44
Kontrol	120	7,05	1,48

Tablo 3.1’de görüldüğü gibi deney grubunun ön-test net ortalaması $X=7,26$ kontrol grubunun ön-test net ortalaması ise $X=7,05$ olarak bulunmuştur. Kontrol ve deney grubunda yer alan öğrencilerin Türk Dili ve Edebiyatı dersi ön-test başarı netleri arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür. Başka bir deyişle, deney ve kontrol grubu öğrencilerinin uygulamaya başlamadan önce bilgi düzeyleri birbirine yakındır.

Tablo 3.2. Deney ve Kontrol Grubuna Ait Son-Test Sonuçlarının Karşılaştırılması

Grup	N	X	SS
Deney	120	10,66	2,06
Kontrol	120	7,28	1,49

Tablo 3.2’de “Eğitsel oyunun kullanıldığı deney grubu ile yalnızca programa dayalı öğretimin kullanıldığı kontrol grubunun son-test netleri arasında anlamlı bir fark var mıdır?” sorusuna cevap aranmıştır. Tablo 3.2’de görüldüğü gibi deney grubunun son-test net ortalaması $X=10,66$ kontrol grubunun son-test net ortalaması ise $X=7,28$ olarak bulunmuştur. Kontrol ve deney grubunda yer alan öğrencilerin son-test başarı netleri arasında deney grubunun lehine anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür.

Tablo 3.3. Deney Grubuna Ait Ön-test ve Son-test Sonuçlarının Karşılaştırılması

Grup	N	X	SS
Ön Test	120	7,26	1,44
Son Test	120	10,66	2,06

Tablo 3.3'te "Eğitsel oyunun kullanıldığı deney grubunun ön-test ve son-test net ortalaması arasında bir fark var mıdır?" sorusuna cevap aranmıştır. Tablo 3.3'te görüldüğü gibi deney grubunun son-test net ortalaması $X=10,66$ ve ön-test net ortalaması ise $X=7,26$ olarak bulunmuştur. Deney grubunda yer alan öğrencilerin son-test net ortalamaları ön-test net ortalamalarından yüksektir.

Tablo 3.4 Kontrol Grubuna Ait Ön-test ve Son-test Sonuçlarının Karşılaştırılması

Grup	N	X	SS
Ön Test	120	7,05	1,48
Son Test	120	7,28	1,49

Tablo 3.4'te "Yalnızca programa dayalı öğretim yönteminin kullanıldığı kontrol grubunun ön-test ve son-test net ortalamaları arasında ciddi bir fark var mıdır?" sorusuna cevap aranmıştır. Tablo 3.4'te görüldüğü gibi kontrol grubunun son-test net ortalamaları $X=7,28$ ve ön-test net ortalamaları ise $X=7,05$ olarak bulunmuştur. Kontrol grubunda yer alan öğrencilerin son-test net ortalamaları ön-test net ortalamalarına kıyasla ciddi bir fark oluşmamıştır.

SONUÇ

Türk Dili ve Edebiyatı atasözü ve deyimlerin öğretiminde geleneksel yöntem ile oyunla öğretimin öğrenci başarısı üzerinde etkisini karşılaştırmalı bir biçimde ortaya koymanın amaçlandığı bu araştırma ön test-son test kontrol gruplu deneysel bir çalışma biçimindedir. Bir deney, bir de kontrol grubunun bulunduğu araştırma 9 ve 10. sınıfta okuyan 240 kişilik bir öğrenci grubu üzerinde yürütülmüştür. Deney grubuna oyunla öğretim yapılırken, kontrol grubunda ise geleneksel yöntem uygulanmıştır. Deney ve kontrol grupları oluşturulurken öğrenciler yansız bir biçimde oluşturulmuştur. Öğrencilerin ön test puanları da yansızlığı kontrol amacıyla kullanılmış ve ön test puan ortalamaları açısından da grupların birbirine yakın ve yansız oluşturulduğu belirlenmiştir.

Elde edilen bulgular ışığında şu sonuçlara ulaşılmıştır: Dört haftalık bir deneysel çalışma sonunda, oyunla atasözü ve deyim öğretiminin uygulandığı deney grubunda bulunan öğrenciler ile geleneksel yöntemin

uygulandığı kontrol grubunda bulunan öğrencilerin bilişsel alanın bilgi, kavrama ve uygulama basamaklarından aldıkları puan ortalamaları ile erişim puan ortalamaları ve ön test-son test puan ortalamaları karşılaştırılmıştır. Grupların kendi içinde ön-test ve son-test puanları karşılaştırıldığında her iki grupta da artış gözlenmiştir ancak deney grubundaki artış kontrol grubuna kıyasla daha fazladır. Eğitsel oyunların öğrencilerin konuya odaklanmalarına yardımcı olduğu, motivasyonlarını artırdığı ve bu durumun da daha etkili bir öğrenme sağladığı düşünülmektedir (Yurt, 2007). Bu çalışmada deney grubundaki öğrencilerin derse ilgi ile katıldıkları ve yüksek bir motivasyon düzeyine sahip oldukları araştırmacılar tarafından da gözlenmiştir. Oyunun cümlede anlam ve paragrafta anlam konuları kapsamında yer alan atasözü ve deyimlerin öğretiminde kullanılması, öğretmenler ve öğrenciler açısından çeşitli yararlar sağlamaktadır. Asıl amacı bireyleri eğlendirmek olan oyun, öğrenilen konuyu pekiştirmesi, öğrenci için daha rahat ve keyifli bir öğrenme ortamı oluşturması bakımından bilginin daha kolay edinilmesini ve daha kalıcı olmasını sağlar. Bu araştırma ile de böyle bir sonuca ulaşılmıştır. Ayrıca öğretmenin iyi bir oyun dağarcığına sahip olması ve iyi bir çevre düzenleyicisi olmasının gerekliliğine vurgu yapılmıştır. (Koçyiğit 2007) Öğrencinin öğretim sürecine aktif katılımı sağlanmakta, hatta öğrenci bir sınıf ortamında olduğunu bile zaman zaman unutmaktadır. Öğrenme ortamındaki bu rahatlık, öğrencinin dersi daha fazla benimsemesini ve buna bağlı olarak daha başarılı olmasını sağlamaktadır. Bu durum araştırma kapsamında bulunan deney ve kontrol gruplarına programın başlangıcında ve bitiminde uygulanan ön test-son test puanlarının karşılaştırmalı bir şekilde yapılan analizleri ile ortaya konmuştur. Buna göre oyunla atasözü ve deyim öğretimi, öğrenci için daha etkili ve başarılı bir öğrenme ortamı oluşturmuştur. Bu öğrenci başarısı açısından daha olumlu ve yararlı sonuçları beraberinde getirmiştir. Ve ulaşılan bu sonuçlarla oyunla öğretimin akademik başarıya olumlu etkisi vardır hipotezinin doğrulandığı görülmüştür.

Türk Dili ve Edebiyatı vb. sözel derslerin öğrenimini sağlayabilmek için, öğrenme ortamında alışılmış uygulamaların dışına çıkılarak, öğrenciye daha zengin ve çeşitlendirilmiş öğrenme aktiviteleri sunulmalıdır. Seçilecek aktiviteler öğrencilerin ilgi, ihtiyaç ve beklentilerine göre düzenlenmeli ve öğrencinin öğretim sürecine aktif katılımı sağlanmalıdır. Bu çalışmada atasözü ve deyimler ele alınmıştır. Oyunların diğer ünitelerde kullanımının öğrenci başarı ve tutumuna etkisi de incelenebilir. Daha geniş örneklemeler kullanılabilirdi gibi, yıllara yayılan boylamsal araştırmalar da tasarlanabilir. Ayrıca, bu çalışmada geliştirilen oyuna alternatif olarak teknolojinin de kullanıldığı farklı oyun tasarımlarının etkisi de araştırılabilir.

KAYNAKLAR

- Altunay, D. (2004). Oyunla desteklenmiş matematik öğretiminin öğrenci erişisine ve kalıcılığa etkisi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Aral, N. (2000). Çocuk Gelişiminde Oyunun Önemi. Çağdaş Eğitim, Mayıs 2000, Sayı: 265, 15-17.
- Coşkun, H., Akarsu, B. & Kariper, İ. A. (2012). Bilim öyküleri içeren eğitsel oyunların fen ve teknoloji dersindeki öğrencilerin akademik başarılarına etkisi. Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (KEFAD), 13(1), 93-109.
- Garris, R., Ahlers, R. & Driskell, J.E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. Simulation & Gaming, 33(4), 441-467.
- Gürbüz, G. (Belirtilmemiş). Fransızcadaki seslerin oyunlarla öğretimi. Dil Dergisi, 124, 8294.
- Demirel Ö. (2002) Programdan değerlendirmeye öğretme sanatı. Ankara: Pegem
- Demirel, Ö. Seferoğlu, S. & Yağcı, E. (2003). Öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme. (4. basım). Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Dönmez, N. B. (1999). Oyun Kitabı. Ankara: Esin Yayınevi.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N. ve Kök, M. (2007). Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun. Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi, 16, 324-342.
- Polat, E. & Varol, A. (2012). Eğitsel bilgisayar oyunlarının akademik başarıya etkisi: Sosyal bilgiler dersi örneği. 1-3 Şubat 2012, Akademik Bilişim Konferansı, Uşak Üniversitesi, Uşak.
- Saraçoğlu, A. S. ve Karademir, A. Ç. (2009). Eğitsel Oyun Temelli Fen ve Teknoloji Öğretiminin Öğrenci Başarısına Etkisi. 8. Ulusal Sınıf Öğretmenliği Eğitimi Sempozyumu'nda Sunulmuş Bildiri. Osmangazi Üniversitesi. Eskişehir.
- Susüzer, K. (2006). Oyun Yoluyla Fransızca Öğretimi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Çukurova Üniversitesi, Adana.
- Yurt, E. (2007). Eğitsel oyun tekniği ile fen öğretimi ve yeni ilköğretim müfredatındaki yeri ve Önemi Yüksek Lisans Tezi. Muğla Üniversitesi, Muğla

ÖĞRENCİLERİN MATEMATİK DERSİNE YÖNELİK EĞİLİMLERİNİN İNCELENMESİ

Dursun AYKUL

*Burdur Alpaslan Alican Bilim ve Sanat Merkezi
aykuldursun@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-4995-4687>*

Esra AKCAN

*Ardeşen Bilim ve Sanat Merkezi
terapistesra@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-5673-8336>*

Yağmur İrem COŞGUN

*Burdur Mehmet Uzal Sosyal Bilimler Lisesi
hopecrumbs@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0002-8814-1205>*

ÖZET

Matematik insanlığın varoluşundan günümüze kadar varlığını koruyan ve insanlara varlığını hissettiren bilimler arasında yer almaktadır. Öğrenciler okulöncesi ve ilkokul çağında matematik eğitimini eğlenceli bir şekilde tamamlamaktadırlar. Ancak ortaokul 8. sınıf ve ortaöğretim çağındaki öğrencilerde matematiğe yönelik olumsuz bir algı yapısı oluşmaktadır. Araştırmada öğrencilerin matematiğe yönelik oluşan algılarının metaforlarla incelenmesi amaçlanmıştır. Bu doğrultuda bilimsel araştırma yöntemleri içerisinde yer alan karma araştırma modeli kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu Burdur ili merkezinde yer alan iki ilkokul, bir ortaokul ve bir lisede öğrenim gören 273 öğrenci oluşturmaktadır. Elde edilen veriler doğrultusunda ortaokul 8. sınıfa kadar öğrencilerde matematiğe yönelik olumsuz bir algının oluşmadığı görülmüştür. Ayrıca lisede öğrenimine devam eden öğrencilerin metaforik algılarını belirlemeye yönelik Ada(2013) tarafından geliştirilen anket uygulanması doğrultusunda 62 grupta toplam 381 metafor üretilerek bu metaforlar 812 kez tekrar edilmiştir. Bu sonuçlar doğrultusunda matematik dersi klasik eğitimden uzaklaşarak “Yaparak-Yaşayarak Öğrenme Modeli” doğrultusunda eğitimlerin yapılması öğrenciler açısından daha yararlı olacağı ifade edilebilir.

Anahtar kelimeler: Metafor, tutum, matematik, eğitim.

ABSTRACT

Mathematics is one of the sciences that has preserved its existence since the existence of humanity and makes its existence felt by people. Students complete their mathematics education in a fun way in preschool and primary school age. However, secondary school 8th grade and secondary school students have a negative perception structure towards mathematics. In the research, it is aimed to examine the students' perceptions about mathematics with metaphors. In this direction, the mixed research model, which is one of the scientific research methods, was used. The study group of the research consists of 273 students studying in two primary schools, a secondary school and a high school located in the city center of Burdur. In line with the data obtained, it was observed that there was no negative perception towards mathematics in students until the 8th grade of secondary school. In addition, a total of 381 metaphors were produced in 62 groups and these metaphors were repeated 812 times in line with the application of the questionnaire developed by Ada(2013) to determine the metaphorical perceptions of the students who continue their education in high school. In line with these results, it can be stated that it would be more beneficial for students to move away from classical education in mathematics and to conduct education in line with the "Learning by Doing-Experiencing Model".

Keywords: Metaphor; attitude, mathematics, education.

GİRİŞ

Matematik eski çağlardan günümüze kadar gelen bilimler arasında yer almakta ve önemli bir ders konumundadır.

Matematik Türk Dil Kurumu Sözlüğüne göre "Aritmetik, cebir, geometri gibi sayı ve ölçü temeline dayanarak niceliklerin özelliklerini inceleyen bilimlerin ortak adı, riyaziye." adlandırılmaktadır (TDK, 2007).

Öğrenciler girmiş oldukları sınavlardan önce ve sonra matematik dersine yönelik önyargıyla yaklaşmaktadır. Bu durumun temel sebepleri arasında matematik dersinin zorluğuna, anlaşılabilirliğine ve gereksizliğine yönelik düşünceler bulunmaktadır (Başar, Ünal ve Yalçın, 2002).

Öğrencilerin matematik dersine yönelik yaşamış oldukları eğilimlerine ilişkin Özdoğan ve Uyar(2012) araştırmalarında ilkökul 4. sınıf öğrencilerinin matematik dersini etkinliklerle işlediklerinde matematiğe yönelik olumlu tutumların daha çok yükseldiği sonucuna ulaşımlardır. Memnun'un(2015) tarafından yapılan araştırmada ise öğrencilerin büyük çoğunluğunun matematik dersi hakkında olumlu inanca sahip oldukları

sonucu elde edilmiştir. Peker ve Mirasyedioğlu(2003) arařtırmalarında lise öđrencilerinin matematik dersine yönelik olumlu tutum içinde oldukları halde ders başarılarında problemler yaşadıkları sonucuna ulaşmışlardır.

Matematik dersine yönelik öğrencilerde oluşan olumsuz algıdan dolayı başarıya ilişkin inançları da olumsuz etkilenmektedir. Bu bağlamda öğrencilerde oluşan bu soyut kavramların (algı, ilgi ve tutum vb.) belirlenmesinde ve ifade edilmesinde metaforlar kullanılmaktadır. Metaforlar soyut ifadeleri tanımlarken somut örnekleri temel almaktadır (Kemal, 2003). Bu bağlamda arařtırmanın amacı, Burdur ili Merkez ilçesinde yer alan iki ilkokulu ve bir ortaokulu öğrencilerinin matematik dersine yönelik tutumlarını, bir lisede öğrenim gören öğrencilerin ise matematiđe yönelik algılarını ürettikleri metaforlar doğrultusunda ortaya çıkarmaktır.

Arařtırmanın problemi, “4. Sınıf, ortaokul öğrencileri ve 11. ve 12. sınıf öğrencilerinin matematik dersine yönelik tutumları nasıldır? olarak belirlenmiştir. Bu probleme yanıt bulmak için belirlenen alt problemler aşağıda sıralanmıştır:

- 11. ve 12. sınıf öğrencilerinin matematik dersine ilişkin metaforik algıları nelerdir?
- Öğrencilerin matematiđe ilişkin metaforik algıları hangi kategorilerde sınıflandırılabilir?
- Öğrencilerin matematik dersine yönelik algı ve tutumları nasıldır?

Arařtırmanın Amacı:

Bu arařtırmanın amacı, Burdur ili Merkez ilçesinde yer alan iki ilkokul ve bir ortaokul öğrencilerinin matematik dersine yönelik tutumlarını, bir lisede öğrenim gören öğrencilerin ise matematiđe yönelik algılarını ürettikleri metaforlar doğrultusunda ortaya çıkarmaktır.

YÖNTEM

Arařtırmada bilimsel arařtırma yöntemleri içerisinde yer alan karma arařtırma modeli kullanılmıştır.

Arařtırma Örneklemi:

Arařtırmanın örneklemini Burdur ili merkez ilçesinde 2 ilkokul, ortaokul öğrencileri(8.sınıflar hariç) ve lise öğrenime devam eden 11. ve 12. sınıf öğrencilerinden oluşmaktadır.

Araştırma Veri Toplama Araçları:

Araştırmacılar tarafından uzman görüşleri alınarak 10 soru şeklinde geliştirilen anketin ilkökul ve ortaokul öğrencilerine uygulamaları gerçekleştirilmiştir. Ayrıca Ada(2013) tarafından geliştirilen anket kullanılmıştır. Anket üç bölümden oluşmaktadır. 1. bölüm kişisel bilgiler (cinsiyet, sınıf, anne eğitim, baba eğitim), 2. bölüm “Matematik.....dır. Çünkü.....” şeklinde açık uçlu soru ve cevap kısmı, öğrencilere matematik denince akıllarına gelen ilk resmi çizdikleri alan yer almaktadır.

Araştırma Veri Analizi:

Veri analize başlamadan önce lise 11. ve 12. sınıftan araştırmaya katılan her bireye bir kod verilmiştir. Kod sınıf, cinsiyet ve form doldurma sırasını içermektedir.

Şekil 1 Kod yapısı



Kodlama sürecinden sonra öğrencilerin geliştirdikleri metaforlar liste haline getirilmiş ve toplam frekans tablosu oluşturulmuştur. Araştırma süreci 116 form ile tamamlanmıştır. Ardından listelenen metaforlar gruplandırılmıştır. Gruplama sonuçları, kavramsal kategoriler oluşturulmasında kullanılmıştır.

Araştırmada elde edilen veriler Microsoft Excel paket programında tasnifi yapılarak SPSS 22 (IBM SPSS Statistics 22) yazılımıyla analiz edilmiştir. Öğrencilerin “Matematik denince aklınıza gelen ilk resmi çiziniz” adlı sorunun yer aldığı bölümdeki çizimler uzman kişilerin görüşleri doğrultusunda olumlu, nötr ve olumsuz olmak üzere üçe ayrılarak değerlendirilmiştir.

Araştırma Süreci ve Uygulanması: Proje 4 aşamadan oluşmaktadır.

1. **Aşama:** Literatür taraması yapılmıştır.
2. **Aşama:** Örneklem grubu belirlenmiştir.
3. **Aşama:** Veri toplama araçlarıyla veriler toplanmıştır.
4. **Aşama:** Verilerin analizi yapılarak raporlaştırılmıştır.

BULGULAR

Araştırma sürecinde elde edilen veriler analizi aşağıdaki tabloda verilmiştir:

Tablo 1 İlkokul ve Ortaokul Öğrencilerinin Matematik Tutum Eğilimleri

Sorular	Cevaplar	Sınıf								Toplam
		4	%	5	%	6	%	7	%	
Matematiği seviyorum.	Evet	49	76,6%	26	81,3%	16	55,2%	26	81,3%	117
	Kısmen	12	18,8%	6	18,8%	10	34,5%	5	15,6%	33
	Hayır	3	4,7%	0	0,0%	3	10,3%	1	3,1%	7
Matematiği eğlenceli buluyorum.	Evet	39	60,9%	28	87,5%	13	44,8%	24	75,0%	104
	Kısmen	24	37,5%	4	12,5%	11	37,9%	7	21,9%	46
	Hayır	1	1,6%	0	0,0%	5	17,2%	1	3,1%	7
Matematikten korkuyorum.	Evet	4	6,3%	0	0,0%	4	13,8%	4	12,5%	12
	Kısmen	6	9,4%	8	25,0%	9	31,0%	5	15,6%	28
	Hayır	54	84,4%	24	75,0%	16	55,2%	23	71,9%	117
Matematik günlük hayatta işime yarıyor.	Evet	48	75,0%	29	90,6%	14	48,3%	20	62,5%	111
	Kısmen	15	23,4%	2	6,3%	13	44,8%	9	28,1%	39
	Hayır	1	1,6%	1	3,1%	2	6,9%	3	9,4%	7
Matematiği yapmakta zorlanıyorum.	Evet	5	7,8%	2	6,3%	11	37,9%	2	6,3%	20
	Kısmen	36	56,3%	11	34,4%	9	31,0%	11	34,4%	67
	Hayır	23	35,9%	19	59,4%	9	31,0%	19	59,4%	70
Matematikte soruları çözdüğümde mutlu oluyorum.	Evet	50	78,1%	26	81,3%	19	65,5%	21	65,6%	116
	Kısmen	9	14,1%	4	12,5%	6	20,7%	9	28,1%	28
	Hayır	5	7,8%	2	6,3%	4	13,8%	2	6,3%	13
Matematik ödevlerini yapmak zorucu geliyor.	Evet	10	15,6%	5	15,6%	8	27,6%	3	9,4%	26
	Kısmen	22	34,4%	4	12,5%	14	48,3%	7	21,9%	47
	Hayır	32	50,0%	23	71,9%	7	24,1%	22	68,8%	84
Matematikte soruları çözemediğimde kendimi başarısız hissediyorum.	Evet	23	35,9%	8	25,0%	15	51,7%	13	40,6%	59
	Kısmen	15	23,4%	11	34,4%	4	13,8%	10	31,3%	40
	Hayır	26	40,6%	13	40,6%	10	34,5%	9	28,1%	58
Matematik dersi için büyüklerimden destek alıyorum.	Evet	25	39,1%	9	28,1%	11	37,9%	11	34,4%	56
	Kısmen	26	40,6%	14	43,8%	8	27,6%	9	28,1%	57
	Hayır	13	20,3%	9	28,1%	10	34,5%	12	37,5%	44
Matematik dersinde kendimi başarılı görüyorum.	Evet	36	56,3%	22	68,8%	12	41,4%	19	59,4%	89
	Kısmen	25	39,1%	9	28,1%	8	27,6%	11	34,4%	53
	Hayır	3	4,7%	1	3,1%	9	31,0%	2	6,3%	15

Tablo 1'e göre anket içerisinde yer alan olumsuz soruların dışında tüm sorularda olumlu ifadeler yer almıştır. 4, 5, 6, 7. sınıflarda öğrenimlerine devam eden öğrenciler matematik dersine yönelik olumsuz bir tutum göstermemektedirler.

Tablo 2 II. Bölüm 1. Soruya Göre Oluşan Genel Kategoriler

Kategoriler	F	%
Zor ve yorucu ders	46	39,7
Gereksiz ve istenmeyen ders	11	9,5
Eğlenceli ama zor ders	14	12,1
Hayatımızın parçası	19	16,4
Mantık içeren ders	20	17,2
Karmaşık ders	6	5,2
Toplam	116	100%

Tablo 2'ye göre "Matematik.....dır. Çünkü....." sorusuna öğrencilerin verdikleri cevaplar doğrultusunda üretilen 46 metafor 6 kategoride sınıflandırılmıştır.

Tablo 3 II. Bölüm 1. Soruya Göre Oluşan Kategori ve Metaforlar

No	Kategoriler	Metaforlar	N
1	Zor ve yorucu ders	Anlamsız(1), engel(1), gereksiz(3), karmaşık(1), mutsuzluk(1), pişmanlık(1), sıkıcı(13), uğraştırıcı(3), umutsuzluk(1), yorucu(1), zor(17), zorunlu(3)	46
2	Gereksiz ve istenmeyen ders	Gereksiz(7), ilaç(1), sıkıcı(2), zor(1)	11
3	Eğlenceli ama zor ders	Çikolata(1), eğlenceli(10), huzur(1), iyi(1), mutluluk(1)	14
4	Hayatımızın bir parçası	Araç(1), düşünce(1), gelecek(4), hayat(2), herşey(4), hukuk(1), ilgilenmek(1), mantık(1), sınav(1), varoluş(2), zorunlu(1)	19
5	Mantık içeren ders	Beceri(1), belirleyici(1), bilim(1), bilmece(1), formül(1), ilaç(1), ilgilenmek(1), mantık(10), öğretici(1), terapi(1), zor(1)	20
6	Karmaşık ders	Bilinmeyen(3), karmaşık(2), zor(1)	6
Toplam		46	116

Tablo 3'e göre öğrenciler tarafından üretilen 46 metafor 6 kategoride

sınıflanmıştır. Bu soru doğrultusunda metafor üreten öğrenciler matematiği, 1. kategori doğrultusunda zor ve yorucu bir ders şeklinde değerlendirerek olumsuz olarak ilgilendirmektedirler.

Tablo 4 II. Bölüm 2. Soruya Göre Oluşan Genel Kategoriler

Kategoriler	F	%
Zor ve yorucu ders	33	28,4
Birçok ayrıntıyı içinde barındıran ders	15	12,9
Farklı ve bilinmeyen ders	12	10,3
Günlük hayatta yararları olan ders	5	4,3
Eğlenceli ama zor ders	46	39,7
İlgi isteyen ders	2	1,7
Yapabildiğin sürece ilerleyebildiğin ders 3		2,6
Toplam	116	100%

Tablo 4'e göre "Matematik bir meyve olsaydı.....olurdu. Çünkü....." sorusuna öğrencilerin verdikleri cevaplardan üretilen 51 metafor 7 kategoride sınıflandırılmıştır.

Tablo 5 II. Bölüm 2. Soruya Göre Oluşan Kategori ve Metaforlar

No	Kategoriler	Metaforlar	N
1	Zor ve yorucu ders	Ananas(1), avokado(4), ayva(4), erik(1), greyfurt(8), kivi(1), limon(7), muz(2), nar(3), patates(1), vişne(1)	33
2	Birçok ayrıntıyı içinde barındıran ders	Domates(1), karpuz(4), limon(1), mandalina(1), nar(6), portakal(1), üzüm(1)	15
3	Farklı ve bilinmeyen ders	Ananas(5),kaktüs mey-portakal(1), vesi(2),kaşeftali(1)	12
4	Günlük hayatta yararları olan bir ders	Elma(2), havuç(1), çilek(1), muz(1)	5
5	Eğlenceli ama zor ders	Ananas(1), avokado(2), cennet elması(3), ejder meyvesi(3),elma(2), erik(2), greyfurt(8), hindistan cevizi(2), kabak(1), karpuz(2), kavun(1), kivi(6), limon(3), mandalina(3), muz(3), nar(1), şeftali(1), vişne(1)	45

6	İlgi isteyen ders	Kiraz(2)	2
7	Yapabildiğin sürece ilerleyebildiğin ders	Ayva(1), çilek(1), greyfurt(1), muz(1)	4
Toplam		51	116

Tablo 5'e göre öğrenciler tarafından üretilen 51 metafor, 7 kategoride sınıflandırılmıştır. Bu sorudan metafor üreten öğrenciler matematiği, 5. kategori doğrultusunda eğlenceli ama zor bir ders şeklinde değerlendirerek olumlu algılamaktadırlar.

Tablo 6 II. Bölüm 3. Soruya Göre Oluşan Kategoriler

Kategoriler	F	%
Zor ve yorucu ders	35	30,2
Hazırlık yapılması gereken ders	18	15,5
Dikkat ve planlama gerektiren ders	7	6,0
Eğlenceli ama zor ders	13	11,2
Sürekli geliştiren ders	6	5,2
Zeka gerektiren ders	3	2,6
Gereksiz ve istenmeyen ders	9	7,8
Karmaşık ders	15	12,9
Günlük hayatta sürekli gündemde olan ders	3	2,6
Yapabildiğin sürece ilerleyebildiğin ders	7	6,0
Toplam	116	100%

Tablo 6'ya göre "Matematik bir spor dalı olsaydı.....olurdu. Çünkü....." sorusuna öğrencilerin verdikleri cevaplardan üretilen 69 metafor 10 kategoride sınıflandırılmıştır.

Tablo 7 II. Bölüm 3. Soruya Göre Oluşan Kategori ve Metaforlar

No	Kategoriler	Metaforlar	N
1	Zor ve yorucu ders	Amerikan Futbolu(2), atletizm(2), bilardo(2), boks(3), buz pateni(1), futbol(8), golf(1), güreş(1), halter(1), hentbol(2), kick box(1), off road(1), tenis(7), voleybol(2), yüzme(1)	35
2	Hazırlık yapılması gereken ders	Atletizm(5), futbol(7), güreş(1), hentbol(1), jimnastik(1), sörf(1), yüzme(2)	18
3	Dikkat ve planlama gerektiren ders	Basketbol(1), formula 1(2), muay-thai(1), tenis(1), voleybol(1), yamaç paraşütü(1)	7

4	Eğlenceli ama zor ders	Basketbol(1), bilardo(1), eskrim(3), futbol(3), golf(2), trekking(1), voleybol(2)	13
5	Sürekli geliştiren ders	Atletizm(2), boks(1), futbol(1), halter(2)	6
6	Zeka gerektiren ders	Basketbol(1), futbol(1), satranç(1)	3
7	Gereksiz ve istenmeyen ders	Atletizm(1), badminton(1), basketbol(2), boks(1), futbol(2), golf(1), okey(1)	9
8	Karmaşık ders	Badminton(1), basketbol(3), bilardo(1), body burning(1), futbol(2), güreş(1), halter(1), hentbol(1), karate(1), paten(1), satranç(1), yüzme(1)	15
9	Günlük hayatta sürekli gündemde olan ders	Atletizm(1), futbol(1), basketbol(1)	3
10	Yapabildiğin sürece ilerleyebildiğin ders	Futbol(2), eskrim(1), atletizm(2), kayak(1), fitness(1)	7
Toplam		69	116

Tablo 7'ye göre öğrenciler tarafından toplam 69 metafor 10 kategoride sınıflandırılmıştır. Bu sorudan metafor üreten öğrenciler matematiği, 1. kategori doğrultusunda zor ve yorucu bir ders şeklinde değerlendirerek olumsuz algılamaktadırlar.

Tablo 8 II. Bölüm 4. Soruya Göre Oluşan Kategoriler

Kategoriler	F	%
Zor ve yorucu ders	21	18,1
Gereksiz ve istenmeyen ders	11	9,5
Yapabildiğin sürece ilerleyebildiğin ders	45	38,8
Sürekli geliştiren ders	2	1,7
Sonu olmayan ders	7	6,0
Dikkat ve planlama gerektiren ders	6	5,2
Günlük hayatta yararları olan ders	15	12,9
Zorunluluğu olan ders	7	6,0
Karmaşık ders	2	1,7
Toplam	116	100%

Tablo 8'e göre "Matematik bir araç olsaydı.....olurdu. Çünkü....." sorusuna verdikleri cevaplardan 57 metafor 9 kategoride sınıflandırılmıştır. Oluşan kategorilere ilişkin grafik altta verilmiştir.

Tablo 9 II. Bölüm 4. Soruya Göre Oluşan Kategori ve Metaforlar

No	Kategoriler	Metaforlar	N
1	Zor ve yorucu ders	Bıçak(1), bisiklet(1), ceviz kıracağı(1), jet sky(1), kağıdı(1), kamyon(1), motorsiklet(2), otomobil(5), pergel(1), tır(3), tren(1), uçak(3)	21
2	Gereksiz ve istenmeyen ders	Biblo(1), gemi(2), helikopter(2), kara kalem(1), otomobil(1), telefon(2), teneke(1), tuvalet(1)	11
3	Yapabildiğin sürece ilerleyebildiğin ders	At Arabası(2), bisiklet(8), füze(1), gemi(2), golf arabası(1), otobüs(1), otomobil(14), para(1), silgi(1), telefon(1), uçak(10), uçurtma(1), uzaygemisi(2)	45
4	Sürekli geliştiren ders	Kamyon(1), uçak(1)	2
5	Sonu olmayan ders	Kamyon(1), otomobil(1), tren(5)	7
6	Dikkat ve planlama gerektiren ders	Kamyon(2), motorsiklet(2), otomobil(2)	6
7	Günlük hayatta yararları olan ders	Ayakkabı(1), bisiklet(3), can yeleği(1), isveç çakısı(1), kamyon(1), makyaj malzemesi(1), otomobil(2), para(1), tablet(1), tebeşir(1), telefon(1), yatak(1)	15
8	Zorunluluğu olan ders	Anahtar(1), halk otobüsü(6)	7
9	Karmaşık ders	Halk otobüsü(1), uzay gemisi(1)	2
Toplam		57	116

Tablo 9'a göre öğrenciler, 57 metafor 9 kategoride sınıflandırılmıştır. Bu sorudan metafor üreten öğrenciler matematiği, 3. kategori doğrultusunda yapabildiğin sürece ilerleyebildiğin bir ders şeklinde değerlendirerek olumlu algılamaktadırlar.

Tablo 10 II. Bölüm 5. Soruya Göre Oluşan Kategoriler

Kategoriler	F	%
Değerlerimizle birlikte çaba gerektiren ders	12	10,3
Gereksiz ve istenmeyen ders	9	7,8
Dikkat ve planlama gerektiren ders	16	13,8
Birçok ayrıntıyı içinde barındıran ders	8	6,9
Yapabildiğin sürece ilerleyebildiğin ders	17	14,7
Zor ve yorucu ders	15	12,9
Eğlenceli ama zor ders	3	2,6
Zeka gerektiren ders	32	27,6
Karmaşık ders	3	2,6

Kuralları olan ders 1		0,9
Toplam	116	100%

Tablo 10'a göre "Matematik bir oyun olsaydı.....olurdu. Çünkü....." sorusuna verdikleri cevaplar doğrultusunda 52 metafor 9 kategoride sınıflandırılmıştır.

Tablo 11 II. Bölüm 5. Soruya Göre Oluşan Kategori ve Metaforlar

No	Kategoriler	Metaforlar	N
1	Değerlerimizle birlikte çaba gerektiren ders	Sek sek(1), ip atlama(2), saklambaç(6), sessiz sinema(1), elim sende(1), yakalamaca(1)	12
2	Gereksiz ve istenmeyen ders	Candy crush(1), futbol(1), pac-man(1), pubg(2), room 3(1),saklambaç(1), sek sek(2)	9
3	Dikkat ve planlama gerektiren ders	El kızartmaca(1), futbol(1), iskambil(1), körebe(6), köşe kapmaca(2), mayın tarlası(1), satranç(3), sıcak-soğuk(1)	16
4	Birçok ayrıntıyı içinde barındıran ders	Körebe(4), rainbow(1), saklambaç(1), sek sek(2)	8
5	Yapabildiğin süreçlerleyebildiğin ders	Minecraft(1), monopoly(2), PES(3), saklambaç(3), sek sek(2), sudoku(4), yakalamaca(2)	17
6	Zor ve yorucu ders	Beştaş(1), csgo(1), elim sende(1), körebe(1), langirt(1), saklambaç(2), satranç(3), sudoku(4), twister(1)	15
7	Eğlenceli ama zor ders	Çelik Çomak(1), pubg(1), saklambaç(1)	3
8	Zeka gerektiren ders	Köşe kapmaca(1), nevka(1), saklambaç(7), satranç(22), sudoku(1)	32
9	Karmaşık ders	Bilmece(1), saklambaç(2)	3
10	Kuralları olan ders	Erik dalı(1)	1
Toplam		52	116

Tablo 11'e göre öğrenciler tarafından 52 metafor üretilerek 10 kategoride sınıflandırılmıştır. Bu soruda metafor üreten öğrenciler matematiği, 8. kategori doğrultusunda zeka gerektiren bir ders şeklinde değerlendirerek olumlu algılamaktadırlar.

Tablo 12 II. Bölüm 6. Soruya Göre Oluşan Kategoriler

Kategoriler	F	%
Zeka gerektiren ders	15	12,9
Zor ve yorucu ders	15	12,9
Gereksiz ve istenmeyen ders	13	11,2
Günlük hayatta yararları olan ders	10	8,6
Eğlenceli ders	8	6,9
Birçok ayrıntıları içinden barındıran ders	13	11,2
Dikkat ve planlama gerektiren ders	1	0,9
Sürekliliği olan ders	16	13,8
Yapabildiğin sürece ilerlediğin ders	23	19,8
Karmaşık ders	2	1,7
Toplam 116		100%

Tablo 12’ye göre “Matematik bir çizgi film kahramanı olsaydı.....olurdu. Çünkü.....” sorusuna verdikleri cevaplardan 67 metafor 10 kategoride sınıflandırılmıştır. Oluşan kategorilere ilişkin grafik altta verilmiştir.

Tablo 13 II. Bölüm 6. Soruya Göre Oluşan Kategori ve Metaforlar

No	Kategoriler	Metaforlar	N
1	Zeka gerektiren ders	Bilge Can Dede(1), bugs bunny(2), dexter(1), fineas ve förb(1), jerry(1), keloğlan(2), pepee(3), şirin baba(2), tweety(1), zorro(1)	15
2	Zor ve yorucu ders	Doktor Claus(1), gargamel(7), heidi(1), hulk(1), jhoonybravo(1), john dalton(1), lady tremaine(1), samuray jack(1), spiderman(1)	15
3	Gereksiz ve istenmeyen ders	Fineas ve Förb(1), frankenstein(1), gargamel(1), gumball(1), jerry(1), pepee(2), speedy gonzales(1), tazmanya canavarı(5)	13
4	Günlük hayatta yararları olan ders	Casper(1), pepee(4), spiderman(1), süperman(3), tinkerbelle(1)	10
5	Eğlenceli ama zor ders	Garfield(1), Jhoony Bravo(2), Niloya(1), Pokemon(1), Rick Sanchez(1), Scooby Doo(1), Tsubasa(1)	8

6	Birçok ayrıntıları içinden barındıran ders	Arthur(1), ben teen(3), jhoony bravo(1), johny test(1), mabel(1), marsupilami(2), power puff girls(1), roadrunner(1), tweety(1), voltran(1)	13
7	Dikkat ve planlama gerektiren ders	Jungeem(1)	1
8	Sürekliliği olan ders	Coyote(1), jerry(8), road runner(4), skips(2), şirinler(1)	16
9	Yapabildiğin sürece ilerleyebildiğin ders	Dedektif Gadget(5), gargamel(1), heman(1), joker(1), keloğlan(1), red kit(2), road runner(5), sid(1), temel reis(3), tom (3)	23
10	Karmaşık ders	Keloğlan(1), luxor(1)	2
Toplam		67	116

Tablo 13'e göre öğrenciler tarafından toplam 67 metafor 10 kategoride sınıflandırılmıştır. Bu soruda metafor üreten öğrenciler matematiği, 9. kategoriden yapabildiğin sürece ilerleyebildiğin bir ders şeklinde değerlendirerek olumlu algılamaktadırlar.

Tablo 14 II. Bölüm 7. Soruya Göre Oluşan Kategoriler

Kategoriler	F	%
Birçok ayrıntıları olan ders	12	10,3
Gereksiz ve istenmeyen ders	15	12,9
Farklılıkları ortaya çıkaran ders	9	7,8
Zamana göre değişen bir değişen ders	6	5,2
İlgi isteyen ders	9	7,8
Zor ve yorucu olan ders	29	25,0
Erişilmesi zor olan ders	8	6,9
Eğlenceli ama zor ders	19	16,4
Sürekliliği olan ders	7	6,0
Karmaşık ders	2	1,7
Toplam 116		100%

Tablo 14'e göre "Matematik bir renk olsaydı.....olurdu. Çünkü....." sorusuna verdikleri cevaplardan 39 metafor 10 kategoride sınıflandırılmıştır.

Tablo 15 II. Bölüm 7. Soruya Göre Oluşan Kategori ve Metaforlar

No	Kategoriler	Metaforlar	N
1	Birçok ayrıntıları olan ders	Beyaz(5), gri(1), mor(1), siyah(3), turkuaz(2)	12
2	Gereksiz ve istenmeyen ders	Gri(3), kahverengi(2), lacivert(1), pembe(2), sarı(1), siyah(4), yeşil(2)	15
3	Farklılıkları ortaya çıkaran ders	Beyaz(5), kırmızı(2), ten rengi(2)	9
4	Zamana göre değişen ders	Gri(2), mavi(3), siyah(1)	6
5	İlgi isteyen ders	Beyaz(2), kırmızı(5), sarı(1), turuncu(1)	9
6	Zor ve yorucu olan ders	Kırmızı(2), lacivert(1), siyah(25), yeşil(1)	29
7	Erişilmesi zor olan ders	Lila(1), sarı(3), siyah(4)	8
8	Eğlenceli ama zor ders	Lacivert(1), mavi(12), mor(2), pembe(1), siyah(1), yeşil(2)	19
9	Sürekliliği olan ders	Mavi(4), siyah(3)	7
10	Karmaşık ders	Gri(1), siyah(1)	2
Toplam		39	116

Tablo 15'e göre öğrenciler tarafından toplam 39 metafor üretilerek 10 kategoride sınıflandırılmıştır. Bu soruda metafor üreten öğrenciler 6. kategoride matematiği zor ve yorucu bir ders şeklinde değerlendirmektedirler.

Tablo 16 II. Bölüm 8. Soruya Göre Öğrenci Değerlendirmeleri

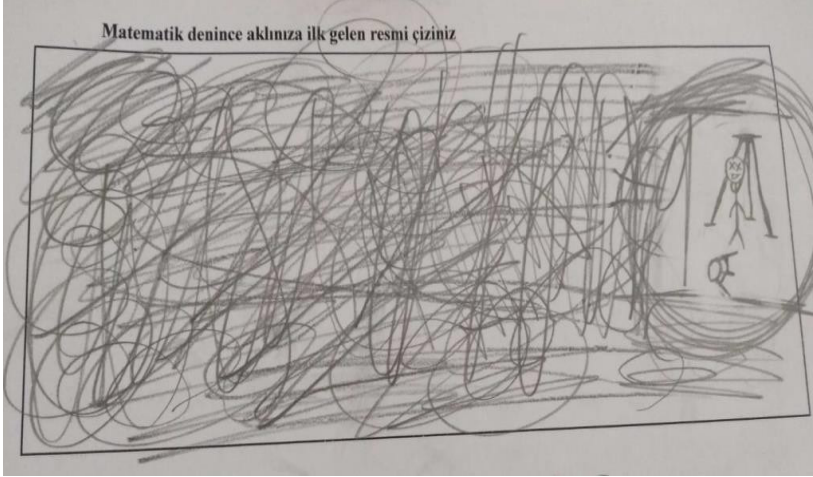
İlk akla gelen kelimeler	F
Matematsel Terimler(İşlem, terim, artı, denklem, problem vb.)	94
Geleceği belirleyecek olan konular(Sınav, TYT, AYT, soru, meslek, para vb.)	49
Matematiğe bakış açısı(Eğlenceli, çalışmak, azim, sevgi, mutluluk, modernlik vb.)	37
Matematiğe Yakınlık(Ulaşılamaz, bilinmeyen, boşluk, gereksiz, karmaşık vb.)	29
Matematik ve okul(Öğretmen, ders, öğrenci, kitap, kalem, ders, kurs vb.)	22
Matematik ve duygular(mutsuzluk, umutsuzluk, korku, üzünlük, pişmanlık vb.)	15
Matematik ve olumsuzluklar(Sıkıcı, Kaos, Mezar, ölüm, zorluk, zorunluluk, sıkıcı vb.)	72
Matematik ve kazanımlar(Mantık, yetenek, akıl, tecrübe, zeka vb.)	30
Toplam	348

Tablo 16'ya göre öğrencilerden matematik denince akıllarına gelen ilk üç kelimeyi yazılmaları istenmiştir. Bu doğrultuda matematiksel terimlerle oluşturulan kategori toplam 348 kelime arasından en yüksek frekansı olan 94 kelime ile ilk sırada yer almakta ve oranı 27%'dir. Bu soruda öğrenciler tarafından birbirine yakın anlamlar şeklinde yazılan kelimeler aynı kategoride yer almıştır. İkinci sırada yer alan kategori ise matematik ve olumsuzluklar 72 kelime ile analiz edilerek oranı 21%'e ulaşmıştır.

Öğrencilerin Resimlerle Matematik Dersine Yönelik Algıları

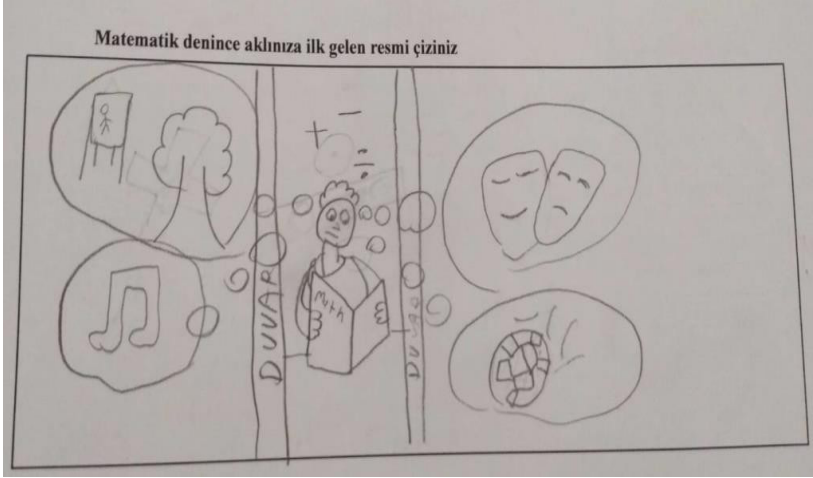
Matematik dersi denince öğrencilerin aklına gelen ilk resmi çizmeleri istenmiştir. Bu doğrultuda 116 öğrencinin çizmiş olduğu resimler arasından uzman kişilerin görüşleri doğrultusunda belirlenen 10 adet resimden 2 adet resim analiz edilecektir.

Resim 1 11.K.90



11.K.90 kodlu öğrenci tarafından çizilen resim 1'de, öğrenci matematik dersinden dolayı kendini karmaşa içerisine sürüklediği ve çıkmaz yola girdiğini anlatmaya çalıştığı görülmektedir. Ayrıca kız öğrencinin matematiğe yönelik uç noktalarda tepkilerinin bulunduğu ve matematiği idam sehvası ile ilişkilendirdiği şeklinde değerlendirilebilir. Öğrenci resim için ayrılan bölümün tamamını kullanarak alanın dışına da taşıdığı resimden anlaşılmaktadır.

Resim 2 11.E.74



11.E.74 kodlu öğrenci tarafından çizilen resim 2’de öğrenci kendisini iki duvar arasında sıkışmış halde matematik dersi ve terimleriyle uğraştığını yansıtmaya çalışmıştır. Ayrıca duvarın dışında ise parkta resim çizmeyi, müzik dinlemeyi, tiyatroya gitmeyi ve futbol oynamayı hayal etmektedir.

SONUÇ VE TARTIŞMA

Araştırmada öğrencilerin matematik ile ilgili algı ve tutumlarını belirlemeye yönelik 273 öğrenciden elde edilen veriler analiz edilmiştir. İlkokul ve ortaokul öğrencilerine yönelik araştırmacılar tarafından uzman kişilerin görüşleri doğrultusunda oluşturulan anket sonrasında 4., 5., 6. ve 7. sınıf öğrencilerine uygulama gerçekleştirilmiştir. Bu uygulamada elde edilen verilerde bu sınıf düzeylerinde matematiğe yönelik olumsuz bir tutum sergilenmediği sonucuna ulaşılmıştır. Matematiğe yönelik öğrenci tutumlarının özellikle 8. sınıf düzeyi ile birlikte değişime uğradığı çeşitli araştırmalarda ortaya çıkmıştır. Bu durum Özdoğan ve Uyar(2012) tarafından yapılan araştırma sonuçları ile örtüşmektedir. Ayrıca Memnun’un(2015) yapmış olduğu araştırmada öğrencilerin büyük çoğunluğunun matematik ve matematik dersi hakkında olumlu inanca sahip oldukları sonucuna ulaşması araştırma sonuçlarımızı doğrular niteliktedir.

Lisede öğrenim gören 116 öğrencinin ürettiği metaforlar, her bir soru için farklı kategoriler oluşumunu sağlamıştır. 7. soruda toplam 381 metafor üretilerek 62 kategoride sınıflandırılmıştır. Analizler doğrultusunda öğrencilerin farklı sorular ve kategorilerde aynı metafora farklı anlamlar yüklediği sonucuna ulaşılabilir. Bu sonuç doğrultusunda 62 kategori içeri-

sinde “zor ve yorucu bir ders olarak matematik”, “gereksiz ve istenmeyen bir ders olarak matematik”, “karmaşık bir ders olarak matematik”, “eğlenceli ama zor bir ders olarak matematik”, “birçok ayrıntıları içinde barındıran bir ders olarak matematik” ve “günlük hayatta yararları olan bir ders olarak matematik” kategorileri yoğun olarak sorularda yer almıştır. Her soruda “zor ve yorucu bir ders olarak matematik” kategorisi oluşmuştur. Kategori doğrultusunda öğrencilerin matematiğe yönelik olumsuz algıları ile birlikte oluşan önyargıları doğrultusunda başarısızlık düşünceleri ön plana çıkmaktadır.

Araştırma sürecinde öğrencilerin matematik denince akıllarına ilk gelen kelimeler bağlamında elde edilen sonuçlara bakıldığında çoğunlukla matematik terimleri, sonrasında ise matematiğe yönelik olumsuz algıları ifade eden kelimeler vurgulanmıştır.

Öğrencilerin matematik denince akıllarına gelen ilk resmi çizimleri istenilen soruda öğrencilerin daha çok olumsuzlukları ifade eden durumları resme aktardıkları görülmüştür. Resimlerinde çoğunlukla mezar ve mezarlık, idam sehpasındaki asılmış kişi, uçurumun ucunda duran kişi gibi durumları vurgulamaları dikkat çekmektedir. İkinci sırada ise matematiğe ilişkin terimleri resmettikleri anlaşılmaktadır.

Sonuç olarak araştırma sürecinde belirlenen araştırma soruları edilen veriler doğrultusunda cevaplanmıştır.

ÖNERİLER

Öğrencilerin matematiğe yönelik olumlu tutumların gelişerek ders başarılarını arttırmada aşağıdaki önerilerde bulunulabilir:

- Öğretmenlerin değerler eğitimini temel alarak matematik dersini işlemeleri öğrencilerde matematiğe yönelik algıların gelişmesinde etkili olacaktır.
- Matematik dersi drama etkinlikleri ile desteklenirse öğrenciler derse karşı daha istekli olacaktır.
- Tüm öğretim kademelerindeki matematik dersleri zeka oyunları ile desteklenirse öğrencilerdeki olumlu tutumların gelişmesinde etkili olacaktır.
- Öğretmenler öğrencilerin hazırbulunuşluk seviyelerini dikkate alarak matematik derslerin işlemeleri yararlı olacaktır.
- Matematik dersi klasik eğitimden uzaklaşarak “Yaparak-Yaşayarak Öğrenme Modeli” doğrultusunda eğitimlerin yapılması öğrenciler açısından daha yararlı olacaktır.

KAYNAKLAR

- Ada, S. (2013). Öğrencilerin Matematik Dersine ve Matematik Öğretmenine Yönelik Algılarının Metaforlar Yardımıyla Belirlenmesi. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Baki, A., ve Gökçek, T., (2012). Karma Yöntem Araştırmalarına Genel Bir Bakış, Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt:11, Sayı:42, 1-21.
- Başar, M., Ünal, M. ve Yalçın, M. (2002, Eylül). İlköğretim kademesinde başlayan matematik korkusunun nedenleri, V. Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitimi Kongresinde sunulan bildiri, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Ankara.
- Bekdemir, M. (2007). İlköğretim matematik öğretmen adaylarındaki matematik kaygısının nedenleri ve azaltılması için öneriler (Erzincan Eğitim Fakültesi örneği). Erzincan Eğitim Fakültesi Dergisi, 9(2), 131-144.
- Kemal, M. (2003). Buddhist Türk Çevresi Eserlerinde Metafor, Ankara.
- Memnun, D. S. (2015). Ortaokul beşinci ve altıncı sınıf öğrencilerinin matematik hakkındaki inanç ve tutumlarının nitel ve nicel analizi, Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (KEFAD), 16(2), 23-42.
- Özdoğan E., ve Uyar M., (2012). Aramızda Matematiği sevmeyen var mı?, Jret Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi, Cilt:1 Sayı-3, 64-69.
- Peker, M. ve Mirasyedioğlu, Ş. (2003). Lise 2.sınıf öğrencilerinin matematik dersine yönelik tutumları ve başarıları arasındaki ilişki. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Sayı 14, 157-166
- Türk Dil Kurumu (2007). Türkçe Sözlük, Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

OYUN ARKADAŞIM OLUR MUSUN?

Uzman Psikolojik Danışman Fatih ARSLAN

Milli Eğitim Bakanlığı
upues2023_0000000623

ÖZET

Teknolojik gelişimin beraberinde getirdiği olumsuz etkilerin bir belirtisi olarak öğrenciler; aileleri ve çevre ile yeterli ve sağlıklı bir iletişim kurmada, dil gelişiminde, sosyal gelişimde, motor gelişimde ve zihinsel gelişim alanlarında sorunlar yaşamaktadırlar. Her geçen gün dikkat eksikliği belirtileri gözlenen öğrenci sayısının hızla artması, öğrenme kapasitesi yavaşlayan öğrencilerin çoğalması, kurallara uymayan, kural tanımayan, yaşlılarına zorbalık yapan öğrencilerin yaygınlaşması, problemlerin çözümü için farklı fikirleri arama ihtiyacı doğurmuştur. Değişik düşünce teknikleri uygulanmıştır. Ve öğrencilerin oyunlar sırasında, kendilerine verilen rollere göre sözel ve sözel olmayan iletişim becerilerini pratik edecekleri ayrıca oyun içerisinde bulunan diğer arkadaşlarının duygularını da tanıyabilecekleri tezi üzerine durulmuş, beceri ve davranışları oyun yoluyla çocuklarımıza kazandırabilme fikri ortaya çıkmıştır. Öğrenciler arasında iletişimin ve kendini ifade etme yeterliliğinin olmamasından kaynaklanan akran zorbalığı, şiddet, küfür vb. davranışların sınıflar arasında yapılacak olan takım oyunları ile aşılabileceği, öğrencilerin kendi sınıfı dışındaki öğrencilerle arkadaşlık kurarak iletişimde bulunduğu kişi sayısını artırmaları, öğrencilerimizin okul ortamını sahiplenmelerine, okul kültürüne, arkadaşlar arası dayanışmaya olumlu katkı sağlayacağı, bizzat oyun oynayan çocuklarda kurallara uyma davranışının gelişeceği, dikkat eksikliği ve hiperaktivite sorunlarının giderileceği yapılan literatür taraması sonucu elde edilen bulgular arasındadır. Biz yetişkinler küçük yaşlarda özgürce sokaklarda oyunlar oynardık ve bir çok yeni oyunu sokaklarda ve okullarımızda öğrenirdik. Teknoloji çağı çocukları özgürce sokağa çıkamıyor. Bazen de çıkmak istemiyor. Arkadaşlık kuramıyor. Arkadaşlarıyla oyun oynamıyor. Arkadaşlarla oynanabilecek oyunları öğrenemiyor. Sosyal hayata kapalı bir fanusta yaşıyorlar. Evlerinde onlara sunulan oyuncak, tablet, cep telefonu, bilgisayar gibi araçların sunduğu doğal olmayan, sanal bir dünyayı yaşıyorlar. Bu şekilde öğrendiklerini somutlaştıramıyorlar ve soyut kavramları algılama yaşları ise uzuyor. Öğrencilerimizi, maruz kaldıkları

bu çıkmazdan kurtarabilmek için okulun mükemmel ve güvenli bir ortam sunuyor. Projemizi somutlaştırmak amacıyla bu konuda yapılan çalışmaları incelenerek literatür çalışması yapıldı. Geçmişte sokaklarımızda ve okullarımızda oynadığımız oyunlar araştırıldı. Eğitim öğretim yılı içerisinde bu oyunların öğrencilere öğretileceği ve sonuçlandırılacağı oyun sayıları ve tarih akışını belirlendi. Buna göre 2016-2017 eğitim öğretim yılının 2. döneminde çalışmalar başladı. Covid19 salgın döneminde ara verilen Oyun Arkadaşım Olur musun? projesi düzenli olarak devam etmektedir. Çalışmaların alt yapısını oluşturmak için toplantılar yapıldı. Anketler uygulandı. Elde edilen verilere dayanarak proje tasarlanarak geliştirildi. Bu çalışmalar sonucu 6 adet oyunu 2. 3. ve 4. Sınıflara uygulandı. Bu oyunlar 7 Kiremit, kış aylarına gelen dönemde sınıf içerisinde oynanabilecek olan 9 Taş ve 12 Taş oyunları, Sek sek oyunu, Çelik çomak oyunu ve Tombik oyununu, ip sekme oyununu okul ortamında öğrencilere öğretmeye ve sınıflar arası karşılaşmalarla proje hedeflerini gerçekleştirmek için çalışmalar başladı. İlk test ve son test anketleri, Proje memnuniyet anketleri düzenlendi. Sonuçlar paydaşlarla paylaşıldı. Proje çalışma ekipleri oluşturuldu. Karşılaşmalar için Hakem ekipleri oluşturuldu. Başarılı olanlar madalya, sertifika ve kupa ile ödüllendirildi. Öğrenci, aile ve öğretmenlere unutulmaz hatıralar kazandırıldı. Okul ortamında belirgin değişiklikler gözlemlendi. Okul ortamında en yaramaz olarak nitelendirilen çocukların sınıf takımlarına girebilmek için gösterdikleri çaba ve davranışlarında gözlemlenen belirgin değişimler herkesin dikkatini çekti. Rehberlik servisimize gelen şikayet sayılarının azalmasında, öğretmenlerle yapılan yüz yüze görüşmelerde, yapılan memnuniyet anketlerinde, hedeflere ulaşıldığı görülmüştür. Bu projenin yaygınlaşması, oyunların öğretilmesi ve uygulanması çok kolay olduğu için ülkemizdeki diğer okullarımızda da sosyal etkinlikler kapsamında uygulanıp başarılı sonuçlar alınabilir.

Anahtar Kelimeler: Oyun, geleneksel, arkadaş, okul, çocuk,

WILL YOU BE MY PLAYMATE?

Abstract: As a symptom of the negative effects of technological development, students; They have problems in establishing an adequate and healthy communication with their families and the environment, in language development, social development, motor development and mental development. It has led to the need to search for different ideas for the solution of problems. Different thinking techniques have been applied. And the thesis that students will practice their verbal and non-verbal communication skills according to the roles given to them during the games, and

that they can also recognize the emotions of their other friends in the game, has been emphasized, and the idea of gaining skills and behaviors to our children through games has emerged. Peer bullying, violence, swearing, etc., caused by the lack of communication and self-expression competence among students. Behaviors can be overcome with team games between classes, students increase the number of people they communicate with by establishing friendships with students outside their class, it will contribute positively to our students' ownership of the school environment, school culture, and solidarity among friends, the behavior of obeying the rules will develop in children who play personally, attention deficit and It is among the findings obtained as a result of the literature review that hyperactivity problems will be resolved. The school offers an excellent and safe environment. In order to embody our project, a literature study was conducted by examining the studies on this subject. The games we played on our streets and in our schools in the past were investigated. During the academic year, the number of games in which these games will be taught to students and concluded, and the history flow were determined. Accordingly, the studies started in the second semester of the 2016-2017 academic year. Will You Be My Playmate, which was interrupted during the Covid19 epidemic period? The project continues regularly. Meetings were held to establish the infrastructure of the studies. Surveys were administered. Based on the data obtained, the project was designed and developed. As a result of these studies, 6 plays were applied to the 2nd, 3rd and 4th grades. These games 7 Tile, 9 Stone and 12 Stone games, which can be played in the classroom in the coming winter months, the hopscotch game, the steel club game and the Tombik game, have started to be taught to the students in the school environment and to realize the project goals with inter-class encounters. First test and post test surveys, Project satisfaction surveys were organized. Results were shared with stakeholders. Project work teams were formed. Referee teams were formed for the matches. The successful ones were rewarded with medals, certificates and cups. Unforgettable memories were brought to students, families and teachers. Significant changes were observed in the school environment. It has been observed that the targets have been achieved in the decrease in the number of complaints coming to our guidance service, in the face-to-face meetings with the teachers, and in the satisfaction surveys made.

Keywords: game, friend, school, trophy, medal

GİRİŞ

Geleceğimizin teminatı olan çocuklarımızda gözlenen, teknolojinin yaygınlaşması ve yanlış kullanımı sonucu oluşan olumsuz tutum ve davranışların, oyun yoluyla engellenebileceği ve iyileştirilebileceği mesajını vermektedir. Bu çalışma; zamanının büyük kısmını televizyon, bilgisayar, tablet, telefon başında geçiren öğrencilerimize sözel ve sözel olmayan iletişim becerileri kazandırma, ortak bir payda da buluşmak için işbirliği yapma, problem çözme davranışı geliştirebilme, duygularını yönetebilme ve ifade edebilme, diğer arkadaşlarının duygularını tanıyabilme, gibi bir çok önemli değeri oyun yoluyla kavratmayı amaçlayan geniş çaplı bir projedir.

Bu proje ile öncelikle okullarda öğrenciler arasında iletişimin ve kendini ifade etme yeterliliğinin olmamasından kaynaklanan akran zorbalığı, şiddet, küfür vb. davranışların sınıflar arasında yapılacak olan takım oyunları ile aşılabilecektir. Öğrencilerin kendi sınıfı dışındaki öğrencilerle arkadaşlık kurarak iletişimde bulunduğu kişi sayısını artırmaları, öğrencilerin okul ortamını sahiplenmelerine, okul kültürüne, arkadaşlar arası dayanışmaya olumlu katkı sağlayacaktır.

Artık çocuklarımız özgürce sokağa çıkamıyor. Arkadaşlık kuramıyor. Arkadaşlarıyla oyun oynayamıyor. Arkadaşlarla oynanabilecek oyunları öğrenemiyor. Sosyal hayata kapalı bir fanusta yaşayan çocuklarımıza evlerinde sunulan oyuncak, tablet, cep telefonu, bilgisayar gibi araçlar doğal olmayan, sanal bir dünyayı yaşıyor. Bu şekilde yaşayan çocuklarımız öğrendiklerini somutlaştıramıyorlar ve soyut kavramları algılama yaşları ise uzuyor. Öğrencilerimizi, maruz kaldıkları bu çıkmazdan kurtarabilmek için okul mükemmel ve güvenli bir ortam sunacaktır. Okulda öğrencilerin tüm gelişim alanları, iletişim becerileri, dikkat, algı ve motor becerileri oyun yolu ile gelişebilecektir.

KURAMSAL ÇERÇEVE

Alanyazın incelendiğinde oyun kavramının ne olduğuna ve neler içerdiğine ilişkin birbirinden farklı tanımlamaların olduğu görülmektedir (Burghardt, 2005; Else, 2009; Sutton-Smith, 1997). Çocuklar gelişimsel özellikleri bakımından belli bir döneme kadar kendilerini kavramlarla ve sözel olarak ifade etmekte güçlük yaşarlar. İşte bu dönemlerde oyun çocuğun kendini ifade etme yolu olarak değerlendirilmelidir. Çünkü oyun çocuğun doğal dilidir (Axline, 1981; Kottman; 2011)

Oyun, çocukların hayatının hatırı sayılır bir bölümünü kapladığı için önemli bir süreç olarak ele alınmakta ve bu önemli etkinlik çocuğun hayatında pek çok gelişimsel amaca hizmet etmektedir. Oyunun basitçe gerçekleş-

tirilebilmesi ve güvenli bir ortam oluşturması çocukların karmaşık sosyal etkileşimleri daha rahat deneyimlemelerini sağlamaktadır. Ayrıca oyunun sıklıkla bir bağlanma etkisi oluşturduğu ve oyun oynayanların genellikle bir arada kalmak istedikleri gözlemlenmektedir. Dolayısıyla arkadaşlar, kardeşler ve ebeveynlerle oynanan oyunlar çocukların sağlıklı bağlar, bağlantılar ve sonuç olarak güvenli bağlanma geliştirmelerine yardımcı olur. Oyun oynayarak oluşan sağlıklı ve güvenli bağlanma çocukların güvenli sınırlar içinde kendi otantiklikleriyle dünyayı keşfetmelerini sağlamaktadır (VanFleet ve diğerleri, 2010).

Örneğin oyun oynayan çocuklar yaşadıkları öfkeyi karşılakilere ya da kendilerine yansıyacak şekilde ifade etmekten ziyade güven içinde dile getirmeyi öğrenirler. Böylelikle çocuklar yaşantılarıyla içsel bir uyum yakalar ve sonraki gerçek olaylarda daha sağlıklı bir baş etme süreci yaşayabilirler. Oyun ve çocukla ilgili kritik olan başka bir noktanın da oyunun çocuğun sosyal, duygusal, fiziksel, entelektüel vb. gibi bütün gelişim alanlarıyla bağlantılı olmasıdır. Çocuklara uygun olan oyunların bu özelliklere Göre belirlenmesine dikkat edilmesi gerektiği belirtilmektedir. Çocukların en yüksek düzeyde fayda sağlayabileceği süreçler oluşturmak için sözü edilen alanlarda en uygun oyunların belirlenmesinin katkı sağlayacağı anlaşılmaktadır (McMahon, 1992).

PROBLEM DURUMU

Okulumuzda kız ve erkek öğrenci sayılarında dengeli bir dağılım göstermektedir. Öğrencilerimiz, orta ve dar gelirli ailelerden gelmektedir. Velilerimizin eğitim düzeyi düşük bir dağılım göstermektedir. Okul risk haritasında, risk gruplarında belirtilen öğrencilerimizin, olumsuz davranışlarının sağaltımı ve risk teşkil etmeyen diğer öğrencilerimizin bu olumsuz davranışlardan etkilenmemeleri için çalışmalar yapılması fikri; rehberlik servisimiz ve sınıf öğretmenlerimiz tarafından yapılan toplantılarda sık sık dile getirilmiştir.

Öğrencilerimizin olumlu davranışları kavramakta, öğrenmekte ve yaşantılarına aktarmakta zorluk çekmelerine rağmen, olumsuz davranışları taklit yoluyla hemen kaptıkları ve olumsuz davranışları sorgulamadan sergileme yoluna gittikleri gözlenmiştir. Yaptığımız değerlendirmeler sonucu, olumsuz davranış kalıplarının öğrenciler tarafından benimsenip normal bir davranışmış gibi sergilenmesi ve Ailelerin de normal dışı bu davranışlara duyarsızlaşmaları problem kaynağı olarak saptanmıştır.

AMAÇ VE ALT AMAÇLAR

Genel amacımız, oyunlar aracılığı ile öğrencilerin olumsuz davranışlarının sağaltımını sağlamak ve onlara olumlu davranışlar kazandırmaktır. Geçmiş günümüze taşıyan oyunların, teknoloji oyunlarından farklı olarak, sözel ve sözel olmayan iletişim kanallarını kullandığı, arkadaşlık ilişkilerini geliştirdiği, kurallara uyma davranışlarını pekiştirdiği araştırmalar sonucu tespit edilen bir gerçektir.

Bu kapsam da; arkadaşlık ilişkileri, iletişim yetenekleri, takım ruhu, kurallara uyma davranışları, olumlu rekabet etme davranışları, kazanma ve kaybetme sonrası sergileyecekleri davranışlar, öz güven, akıl yürütme yetenekleri, yaptığı işe odaklanma ve bitirme becerileri, bedensel ve zihinsel koordinasyon, öfke kontrolü ve çatışma çözme davranışları gibi konularda öğrencilerimizin gelişimini sağlamak ve onları olumsuz davranışlardan uzak tutmak amaçlarımız arasındadır.

Sonuç olarak, akran zorbalığı, şiddet, kavga, küfür, şikayet gibi olumsuz davranışları, hedeflediğimiz oranda azaltarak öğrencilerimizin arkadaşlık, kardeşlik, huzur, sevgi, paylaşma ve mutluluk duygularını yaşadıkları bir okul yaşantısı geçirmelerini sağlamak da amaçlarımız arasındadır. Akran zorbalığı, şiddet, kavga, küfür, şikayet olaylarına karışan öğrenci sayısını mevcut durumdan % 30 oranında azaltmak, öğrencilerimizin, oyunlar aracılığı ile kazandığı arkadaş sayılarını mevcut durumun % 60 oranında artırmak hedeflenmiştir.

YÖNTEM

Çalışma kapsamında; beyin fırtınası, alan taraması, veri inceleme, değerlendirme, anket çalışması, bireysel görüşmeler, grup eğitimi, problem çözme yöntem ve teknikleri, random yöntemi, risk haritası oluşturma, gibi bilimsel yöntemlerden yararlanılmıştır. Daha sonra etkinlikler kapsamında, yaparak yaşayarak öğrenme, birlikte uygulama yöntemi, anlatım yöntemi, soru cevap yöntemleri kullanılmıştır. Projenin fikir aşamasında beyin fırtınası yöntemi ile yapmak istenilen ve yapılabilecek çalışmaların ön planlaması oluşturulmuştur. Arkasından alan taraması ile veriler inceleyerek bu konuda yapılan çalışmalarını değerlendirilmiştir.

Proje de yer alacak oyunları belirlemek ve proje takvimini oluşturmak için tekrardan beyin fırtınası yöntemine başvurulmuştur. Proje planı oluşturulmuştur. Ön anket uygulaması yaparak bu konu hakkında ki görüşleri ve proje hedeflerinde yer alan mevcut durumları tespit edilmiştir. Risk haritası oluşturularak sınıfların risk durumlarının analizini yapılmıştır. Risk teşkil eden sınıflar ve öğrencileri tespit edilmiştir. Risk yüzdesi fazla olan sınıflar örneklem olarak belirleyerek öfke tanıma formu uygulanmıştır.

Projenin uygulama aşamasına başlarken, proje, amaçları, proje takvimi ve oyunlar öğretmenlere tanıtılmıştır. Proje uygulamasını öğrencilerimize tanıtılmasını, oyun kurallarının öğretimini; yaparak yaşayarak öğrenme, birlikte uygulama yöntemi, anlatım yöntemi, soru cevap yöntemleri uygulanarak gerçekleştirilmiştir. Bu çalışma ile başka bir yere, proje veya ödül amacı ile başvuru yapılmamıştır. Ülkemizde ki diğer okullarda da uygulanarak yaygınlaştırılmasının sağlanması amacıyla düşünülp, tasarlanmıştır.

BİLDİRİ TANIMI

Çalışma ekibi ve hakem ekipleri oluşturulmuştur. Ön anket çalışması yapılmıştır. Çalışma ve oyunlar hakkında öğretmenler bilgilendirilmiştir. Çalışma takvimine göre oyun kuralları ve bu oyunlara katılacak öğrenci sayıları tespit edilmiştir. Oyunların öğretimi sürecinde tüm öğrenciler bu oyunlarda yer almıştır. Sınıf karşılaşmalarında sınıflarında ön plana çıkan öğrencilerle diğer sınıflarla karşılaşmalar düzenlenmiştir.

Öğretmenlere bu oyunları pekiştireç (Olumlu davranış gösteren öğrenciler takımlarda yer alabilecek, olumsuz davranışlarda bulunan öğrenciler takımında yer alamayacak gibi) olarak kullanmaları söylenmiştir. Oyunlardaki amacın oyunları öğrenmek olduğu bunun yanında, okul ve sınıf kurallarına, takım kurallarına, arkadaşlık ilişkilerine uymamanın yaptırımı olduğu öğrencilere anlatılmıştır. Proje takvimi sırasına göre oyun tarihleri ve kuralları öğretmenlere ve öğrencilere verilmiştir.

Çalışma ekibi tarafından sınıf karşılaşmalarında oynayacak öğrenci sayıları yüksek tutulmuştur. (7 Kiremit oyunu 8x8 kişi, 9 Taş oyunu 9x9 kişi, 12 Taş oyunu 11x11 kişi, Sek sek oyununda 12x12 kişi, Çelik çomak oyununda 8x8 kişi, Tombik oyunu 6x6 kişi). Daha sonraki yıllarda İp Sekme 9x9 ve Mendil Kapmaca 8x8 oyunları da listeye alınmıştır. Sınıf karşılaşmaları öncesi kura çekilmiş ve hangi sınıfların karşılaşacağı belirlenmiştir. Karşılaşmalar hakem heyeti nezaretinde yapılmıştır. Karşılaşmalar sonucunda kazanan sınıflar ilan edilmiştir. Kazanan sınıflar ve öğrenciler ödüllendirilmiştir. Ara değerlendirme yapmak amacıyla hedef kitleye random yöntemi ile memnuniyet anketi düzenlenmiştir. Anket sonucunda %88 oranında memnuniyet sonucu alınmıştır.

Görsel 1. 1. Sınıflar Arası Karşılaşmalar



Görsel 1. 2. Sınıflar Arası Karşılaşmalar



SONUÇLAR

Öğretmenlerimiz ve öğrencilerimiz çalışmada aktif olarak yer almışlardır. Öğretmenlerimiz, öğrencilere oyunların tanıtılmasında ve öğrenci davranışlarının kontrol edilmesinde, öğrencilerimiz ise kurallara uyararak ve takım kaptanlarının nezaretinde, oyunlara tam katılımı sağlayarak çalışmanın hedeflerine ulaşması için katkıda bulunmuşlardır. Öğrenciler takım ruhunu sınıfa genellemişlerdir. Bu şekilde kendi sınıf arkadaşları tarafından gerçekleşen olumsuz davranışları oto kontrol mekanizması ile engelleme ve söndürme davranışı gösterdikleri gözlenmiştir.

Oyunlar ve sınıf karşılaşmaları öğretmenlerimiz ve öğrencilerimiz tarafında heyecan ile beklenmiş, karşılaşmalar sırasında ve sonrasında heyecan ve sevinç coşkuya dönüşmüştür. Öğrencilere asıl kazancın oyunları öğrenmek olduğu vurgusu defalarca yapılmış bu oyunlardaki amacın dışında hareket edip olumsuz davranışlar sergileyen öğrenciler uyarılmıştır. Öğrencilerimiz okula severek gelmişlerdir. Hasta olmalarına rağmen, ailelerinden ısrarla okula gidip oyunlara katılmak istiyorum diyen öğrenciler olmuştur. Okul içerisinde akran zorbalığı, şiddet, kavga, küfür, gibi problem davranışların görülme oranında önemli ölçüde azalma sağlanmıştır. Oyunlarda yönergeler açık ve net bir şekilde ifade edilmiştir. Yönergeler hem sesli hem de yazılı olarak öğrencilere bildirilmiştir.

Zaman bildirimini bazı oyunlarımızda mevcuttur. Fakat süre sınırlaması yapılmayan oyunlar da vardır. Oyunlarla öğretilen yeni bilgi ve beceriler, öğrencilere zihinsel stratejileri ve takım stratejilerini birlikte kullanmaya sevk etmektedir. Böylece öğrenciler düşünmeye sevk edilmektedir. Oyunlar kullanımları açısından basit ve sadedir. Yardım gerektirmeyecek düzeydedirler. Bu durum öğrencilerin kendilerine güvenmelerini sağlamaktadır. Oyunlar yoluyla öğrenciler olumlu bağlılık, yüz yüze etkileşim, iletişim ve sosyal becerilerinin gelişmesi, bireysel sorumluluk gibi değerleri kazandılar. Ayrıca öğrencilerde özgüvenin gelişmesi, farklı düşüncelerin ve ilgi alanlarının ortaya çıkmasıyla birlikte liderlik becerilerinin de gelişmesi sağlanmıştır.

Öğretmenlerimizin katkılarıyla öğrencilerimizin; sırasını bekleme, kurallara uyma paylaşma, yardımlaşma, sorumluluk alma, arkadaşlık kurma, lider olma, kendine güven, hoşgörü, nazik olma ve iletişim kurma gibi davranışları kazanması desteklenendi. Yani oyunlar aracılığı ile öğrencilerimizin, duygusal, sosyal, zihinsel ve bedensel yönleri ve öğretmen ve akranlarıyla sağlıklı sosyal ilişkiler kurma davranışlarında gelişme sağlandığı öğretmen ve velileri tarafından belirtildi.

Görsel 4.1. Çalışma Planı (Her Oyun İçin Aylık Hazırlanmıştır)

..... İLKOKULU
2017-2018 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI
ARKADAŞIM OLUR MUSUN? PROJESİ ÇALIŞMA PLANI

UYGULAMALAR	BAŞLAMA TARİHİ	BITİŞ TARİHİ	SORUMLULAR	AÇIKLAMALAR
1. Dokuztaş oyununun tanıtılması	13.11.2017	01.12.2017	Çalışma Ekibi	
2. Sınıflar arasında Dokuztaş oyununun karşılaşmalarının yapılması	04.12.2017	15.12.2017	Hakem Ekibi	

9 TAŞ OYUNU

9 Taş oyunu amaç: Oyun alanında 3 tane aynı renk taşı yan yana getirerek puan toplamak ve müsabakaları kazanmak

9 Taş oyunu Malzemeleri içeriği: 1 adet oyun alanı ve $9 \times 2 = 18$ adet kırmızı-beyaz oyun taşı

9 Taş oyunu beceri alanı: Hafıza, ~~koordinasyon~~, strateji, düşünme becerisi

9 taş oyun kuralları:

- Dokuztaş oyunu 2 kişi ile oynanır.
- Oyuncular oyuna kura ile başlarlar.
- Kura sonunda kazanan oyuncu ilk taşı koyarak oyuna başlar. Sonra rakibi bir taş koyar. Her iki oyuncunun elindeki 9 taş bitineye kadar sırası ile taşları oyun tahtası üzerine koyarlar. Bu esnada oyunculardan biri yatay ya da dikey olarak taşlarını üçlü yapmışsa (per) rakibinin bir taşını alır. Rakibin üçlü perni varsa üçlü perni bozamaz. Üçlü olmayanlardan birini alır. Ancak üçlü perdede diğnde başka taş yoksa üçlüyü bozarak bir taş alır. Çapraz olarak yapılan üçlemeler taş yemek için geçerli değildir.
- Oyuncular elindeki 9 taşı da oyun alanına bırakmadan oyun alanındaki hiçbir taşı oynatamazlar. Yani hamle yapamazlar.
- Oyuncular dokundukları taşı oynamak zorundadırlar.
- Oyuncular yaptıkları üçlüleri ileri – geri yaparak rakibin taşını yiyebilirler.
- Oyun süresi en fazla 20 dakikadır. Bir oyuncu en az 3 dakika içinde hamle yapmak zorundadır. 3 dakika içinde hamle sırasını kaybeder, hamle sırası rakibe geçer. 20 dakika sonunda oyun bitmemişse oyun tahtası üzerindeki taşlar sayılır. Tahta üzerinde taş sayısı fazla olan oyuncu mağı kazanır. Oyun tahtası üzerindeki taşlar eşitse oyun yeniden başlatılır. İlk taş alan oyuncu mağı kazanmış olur. Eğer taş yeme olayı gerçekleşmemiş ise 10 dakika sonunda kazanan kura ile belirlenir.
- Oyun tahtasında üçtaşı kalan oyuncu taşlarını istediği gibi hareket ettirebilir. Yani en yakındaki nokta ile en uzakındaki nokta arasında istediği bir noktaya taşını koyabilir.
- Oyun normal devam ediyorsa oyunu 2 taşı kalan oyuncu kaybetmiş sayılır

Görsel 5.1. Karşılaşma Fikstürü

4. SINIFLAR YEDİ KİREMİT OYUNU MAÇ FİKSTÜRÜ					
TARİH	SAAT	TAKIM 1	TAKIM 2	SONUÇ	HAKEMLER
07.03.2023	2.DERS SAATI	A/B	A/M	A/M 3-0	
07.03.2023	3.DERS SAATI	A/B	A/D	A/D 0-0	
07.03.2023	4.DERS SAATI	A/C	A/B	A/C 2-1	
07.03.2023	5.DERS SAATI	A/I	A/P	A/P 3-0	
07.03.2023	8.AY	A/K	A/L DİPİ YARISMAZAN ÇIKIŞI		

TARİH	SAAT	TAKIM 1	TAKIM 2	SONUÇ	HAKEMLER
08.03.2023	2.DERS SAATI	A/C	A/D	A/D 3-0	
08.03.2023	3.DERS SAATI	A/M	A/P	A/P 0-0	

FİNAL

TARİH	SAAT	TAKIM 1	TAKIM 2	SONUÇ	HAKEMLER

3. SINIFLAR YEDİ KİREMİT OYUNU MAÇ FİKSTÜRÜ					
TARİH	SAAT	TAKIM 1	TAKIM 2	SONUÇ	HAKEMLER
07.03.2023	3.DERS SAATI	A/B	A/C	A/B 2-0	
07.03.2023	4.DERS SAATI	A/B	A/D	A/B 2-0	
07.03.2023	5.DERS SAATI	B/D	A/A	B/D 2-0	
07.03.2023	8.AY	A/B			

TARİH	SAAT	TAKIM 1	TAKIM 2	SONUÇ	HAKEMLER
08.03.2023	2.DERS SAATI	A/D	A/B	A/D 3-0	
08.03.2023	3.DERS SAATI	A/B	A/B	A/B 2-0	

FİNAL

TARİH	SAAT	TAKIM 1	TAKIM 2	SONUÇ	HAKEMLER
08.03.2023	3.DERS SAATI	B/D	A/B	A/B 2-0	



2.3. ve 4. Sınıflardan **Random** Yöntemi ile alınan örneklem sonucu 50 öğrenciye ön anket uygulanmıştır. Daha sonra aynı öğrencilere yapılan son anket çalışması ile elde edilen veriler grafikte gösterilmiştir.

Görsel 6.2. Anket Çalışması



2.3. ve 4. Sınıflardan **Random** Yöntemi ile alınan örneklem (25 öğrenci velimize, 50 öğrencimize ve 25 öğretmenimize) memnuniyet anketi uygulanmıştır. Memnuniyet anketi sonucu grafikte belirtilmiştir.

Görsel 6.3. Anket Çalışması



Hedeflere Ulaşma Düzeyi

Okul ortamında gözlemlenen değişiklikler. Rehberlik servisimize gelen şikayet sayılarının azalmasında, öğretmenlerle ve velilerle yapılan yüze görüşmelerde, yapılan memnuniyet anketlerinde, hedeflere ulaşıldığı görülmüştür. Çalışmamız, çalışma takvimimizde planlandığı gibi tamamlanmıştır.

Çalışmamız 2. 3. Ve 4. Sınıf öğrencilerini kapsamaktadır. 1. Sınıf öğrencilerimiz okuma yazma öğrenmek için yoğun bir sene geçirmekte oldukları için projede yer almamaktadır. Oyunlarımız sonra ki senelerde de devam edeceği için öğrencilerimiz bu oyunları öğrenmeden okulumuzdan ay-

rılmamıştır. Oyunlarımız, öğretilmesi ve uygulanması çok kolay olduğu için ülkemizdeki diğer okullarımızda da sosyal etkinlikler kapsamında uygulanıp başarılı sonuçlar alınabilir.

ÖNERİLER

Oyunlar aracılığı ile akran zorbalığı, şiddet olayları azalmakta ve öğrencilerin kurallara uyma konusundaki duyarlılıkları artmaktadır. Çocuklar oyun takımlarına katılmak için öğretmenlerinin dediği her şeyi dikkatle dinleyip uyguluyorlar. Oyunların maliyeti yok denecek kadar azdır. Maliyeti öğrenciler karşılıyor. Örneğin 7 kiremit oyunu için yedi adet kiremit taşı ve bir adet top ile 16 kişi rahatlıkla oynayabiliyor. Ödüller ve katılım belgeleri için gerekli maliyet ise okul tarafından karşılanıyor.

Araştırmacılar Oyun Terapi yöntemlerini büyük gruplar üzerinde deneyebilir ve sonuçlarını genelleyebilir ve yaygınlaştırabilirler. Olumlu davranış kazandırma da yeni bir yaklaşım olarak bu çalışmayı ele alabilirler. Davranış Değiştirme yöntemi olarak bu çalışmayı araştırabilirler kullanabilirler. Bu çalışmanın çocuklarda hangi gelişim alanlarına katkı sağladığı araştırılabilir.

KAYNAKLAR

Semra KİYE ve İlhan YALÇIN, (2021). Oyun Terapisi ve Oyun Terapisinin Gruplarda Kullanımı, derleme makale, Buca Eğitim Fakültesi Dergisi, 2021, Sayı 51, s. 287-303 Okul.com.tr 2023, Uyumsuz Davranışların Okul Ortamında Eğitimi, Bu makale Umud Arslan tarafından 07 Ekim 2022 tarihinde güncellenmiştir. <https://okul.com.tr/okul-oncesi/makaleleri/uyumsuz-davranislarin-oyun-ortaminda-egitimi-481>

ÇEVRECİ GENÇ LİDERLER VE SAVUNUCULAR YETİŞTİRMEK

Aslı Çelik

Kaynartaş Ortaokulu, Ordu
ORCID ID: 0009-0005-6257-2237

ÖZET

Bu proje ortaokul öğrencilerinin çevreye karşı pozitif tutum ve değer yargılarının oluşması ve çevre eğitimini okul kültürüne yaymak amacıyla öğrenci liderliği ilkelerini benimsemeleri amacıyla yapılmıştır. Proje Ordu ili İkizce ilçesine bağlı Kaynartaş Ortaokulu öğrencilerinden 5. 6. 7.ve 8. sınıflara devam eden 55 öğrenci ile yürütülmüştür. Projenin ilk aşamasında 55 ortaokul öğrencisine çevreye yönelik tutum ve algılarını belirlemek için 10 maddelik 3'lü Likert tipi ölçekte "Çevre Eğitimi Tutum Anketi" kullanılmıştır. Elde edilen verilerin ışığında ortaokul öğrencilerinin çevre eğitiminde aktif görev aldıkları, okulumuzun ihtiyaç ve özelliklerine hitap eden bir "Kaynartaş Ortaokulu Çevre Eğitim Modeli" geliştirilmiş ve sekiz hafta (on altı saat) uygulanmıştır boyunca uygulama yapılmıştır. Projenin son aşamasında "Çevre Eğitimi Tutum Anketi" son test olarak uygulanmış ve "Kaynartaş Ortaokulu Çevre Eğitim Modeli" uygulamasının ortaokul öğrencilerinin çevre eğitimi kavramına ve çevre eğitiminde öğrenci liderliği konularına yönelik olumlu yönde değişen tutum ve algılarını tespit etmek için kullanılmıştır. Araştırma bulgularına göre: "Kaynartaş Ortaokulu Çevre Eğitim Modeli" uygulaması süresince çevre eğitiminde karar alma mekanizmalarında aktif rol alan öğrencilerin oranının 85% olduğu; çevre eğitiminde öğrenci liderliği ilkelerinin benimsendiği ve öğrencilerin çevreye ve çevre eğitimine yönelik olumlu yönde tutum ve davranış değişimi gösterdikleri saptanmıştır. Dolayısıyla araştırmadan elde edilen sonuçlar, çevresel tutum ve değerlerin, yapısal olarak bu değer ve prensipler çerçevesinde biçimlenmiş olan "Kaynartaş Ortaokulu Çevre Eğitim Modeli" uygulamasından kaynaklandığı görülmüştür. Araştırma verilerinden alınan sonuçlara göre, çevre eğitimi ve bilincinin, yapısal olarak bu değer ve prensipler çerçevesinde biçimlenmiş olan çevre eğitimi modeli uygulamasından kaynaklanmıştır denilebilir. Bu "Kaynartaş Ortaokulu Çevre Eğitim Modeli" uygulaması sayesinde elde edilen sonuçlar doğrultusunda

çevre eğitimi uygulamasının hem öğretmenlerin çevre eğitimin gerekliliklerini daha bütüncül bir bakış açısıyla ele alabilmelerine ve hem de kendi uygulamalarını değerlendirebilmelerine katkı sunacağı düşünülmekte; ortaokulda öğrenci liderliğinin benimsendiği yenilikçi ve özgün bir çevre eğitim modeli olan “Kaynartaş Ortaokulu Çevre Eğitim Modeli”nin çevre eğitimini okul kültürüne entegre etmek konusunda devamlılığının sağlanması gerektiği saptanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Çevre eğitimi, Ortaokul, Öğrenci liderliği

RISING ENVIRONMENTALIST YOUTH LEADERS AND ADVOCATES

ABSTRACT

This project was carried out to create positive attitudes and values of secondary school students towards the environment and to adopt student leadership principles to disseminate environmental education to the school culture. The project was conducted with 55 (5th, 6th, 7th, and 8th grade) students of Kaynartaş Secondary School in İkizce district of Ordu province. In the first part of the project, the “Environmental Education Attitude Questionnaire” was used on a 3-point Likert-type scale with ten items to determine the attitudes and perceptions of 55 secondary school students towards the environment. In light of the data obtained, a “Kaynartaş Secondary School Environmental Education Model” was developed, in which secondary school students took an active role in environmental education, addressing the needs and characteristics of our school, and it was implemented during eight weeks (16 hours). In the last part of the project, the “Environmental Education Attitude Questionnaire” was applied as a post-test, and the “Kaynartaş Secondary School Environmental Education Model” application was used to determine the positive changing attitudes and perceptions of secondary school students towards the concept of environmental education and student leadership in environmental education. According to the research findings, 85% of the students took an active role in the decision-making mechanisms in ecological education during the implementation of the “Kaynartaş Secondary School Environmental Education Model”; it has been determined that student leadership principles have been used in environmental education and students have shown positive attitudes and behavior changes towards the environment. Therefore, it can be said that the research results from applying the environmental education model, which is structurally shaped within the framework of these values and principles. The results obtained from the research show

that ecological attitudes and values have stemmed from the “Kaynartaş Secondary School Environmental Education Model” application, which is structurally shaped within the framework of these values and principles. In line with the results obtained thanks to this application, it has been determined that environmental education practice will contribute to teachers’ ability to address environmental education requirements from a more holistic perspective and evaluate their practices and the continuity of the “Kaynartaş Secondary School Environmental Education Model,” which is an innovative and original environmental education model in which student leadership is adopted in secondary school, should be ensured in disseminating ecological education into school culture.

Keywords: Environmental education, Secondary school, Student leadership

GİRİŞ

Eğitimin amacı, araştıran, geliştiren, bulduklarını sınavan ve uygun davranışlarla elde ettiği birikimleri kullanan, yorumlayan ve üstüne yeni şeyler koyabilen insanı yetiştirmek olmalıdır (Yücel & Morgil, 1999). Hızla artan çevre sorunlarının çözümünde ve çevrenin korunup iyileştirilmesinin temelinde de yatan eğitim, bu tür bir eğitimidir ve “çevre eğitimi” adı altında genelleştirilebilir (Yücel & Morgil, 1999). Çevre eğitiminin temel amacı; bireyleri ve toplumları çevre konusunda bilinçlendirmek, bu konuda yeterli bilgi ve beceri kazandırmak, olumlu yönde kalıcı tutum ve davranışlar sergileyebilmelerine yardımcı olmak ve en önemlisi etkin katılımlarını sağlamak biçiminde ortaya konulabilir (Demir & YALÇIN, 2014). Ülkemizde çevre eğitimi, genel olarak kendiliğinden gelişen bir süreç şeklinde yürüdüğünden eğitim seviyesinin de istenilen düzeyde olmadığı bilinmektedir (Demir & YALÇIN, 2014). Toplumsal ve kültürel özelliklerin iyi analiz edilmemesinden kaynaklı olarak bilginin yeterince verilememesi, sunum tekniklerinin geliştirilememesi, halk eğitimi çalışmalarını yürüten kişi, kurum ve kuruluşların yeterli araç ve gereçlerle donatılamaması ve gerekli olanakların sağlanamaması vb. birçok nedenden ötürü belirlenen / istenilen hedeflere varılamadığı görülmektedir. Bunun sonucu olarak, toplumun çevreye ve çevre sorunlarına karşı bilinç düzeyi ve duyarlılığının oldukça alt seviyede kaldığı görülmektedir (Çolakoğlu, 2010). Çevre eğitiminde ilgi ve tutumlar büyük önem taşımaktadır (Gökçe, N., Kaya, E., Aktay, S., Özden, M., 2007).Poortinga, Steg, ve Vlek (2004), çalışmalarında kişilerin çevreye yönelik davranışlarında sahip oldukları bilgilerin yanı sıra ilgi ve tutum gibi özelliklerinin etkili olduğunu vurgulamaktadırlar. Ancak, çevreye yönelik etkinliklerin öğrencilerin davranışlarını ya da tutumlarını nasıl etkilediği hakkında çok fazla bilgi bulunmamaktadır (Chawla, 1992).

Literatür incelendiğinde, çevresel tutumlara yönelik çok sayıda araştırma yapıldığı görülmektedir (Hacıeminolu, Alp ve Ertepinar, 2006; Ekici 2005; Özmen, Çetinkaya ve Nehir 2005; Uzun 2005; Yılmaz, Bone ve Andersen 2004; ama 2003; Uljas 2001; Kilbourne, Beckmann, Lewis ve Dam 2001; Pooley ve O'Connor 2000). Bu bilgiler ışığında yola çıkılan bu araştırma, ortaokul öğrencilerinin çevreye karşı pozitif tutum ve değer yargılarının oluşması ve öğrenci liderliği ilkelerini benimsenerek çevre eğitimini okul kültürüne yaymak amacıyla yapılmıştır.

YÖNTEM

Projeye Ordu ili İkizce ilçesinde bulunan Kaynartaş Ortaokulunun 5. 6. 7. ve 8. sınıf şubelerine devam eden 1113 yaş grubunda toplam 55 öğrenci katılmıştır. Öğrencilerin 41,81%’i (23) kız, 58,18%’i (32) erkektir. Öğrencilerin 26,78%’i beşinci; 24,99%’i altıncı; 24,99%’i yedinci ve 23,21%’i sekizinci sınıf öğrencisidir. Çalışmanın ilk aşamasında (25 Ekim 2023) toplamda 55 ortaokul öğrencisine çevreye yönelik tutum ve algılarını belirlemek için 10 maddelik 3’lü Likert tipi ölçekte “Çevre Eğitimi Tutum Anketi” uygulanmıştır. Ön test uygulamasından önce 55 ortaokul öğrencisinin velisinden “Veli Onam Belgesi” alınmıştır. Doldurulan anketler incelenmiş ve ortaokul öğrencilerinin çevreye yönelik algı ve tutumları belirlenmiştir. Elde edilen verilerin ışığında ortaokul öğrencilerinin çevre eğitiminde aktif görev aldıkları, okulumuzun ihtiyaç ve özelliklerine hitap eden bir “Kaynartaş Ortaokulu Çevre Eğitim Modeli” geliştirilmiş ve on iki hafta boyunca uygulama yapılmıştır. Çalışmanın ikinci aşaması olarak hazırlanan uygulama 20232024 eğitim öğretim yılında Ordu ili İkizce ilçesine bağlı Kaynartaş Ortaokulu’nda uygulanmıştır. Çevre eğitimi modeli uygulaması sekiz hafta (16 saat) uygulanmıştır. Çevre eğitimi modeli uygulaması ile öğrencilerin çevre eğitimini aktif olarak uygulama imkânı bularak çevreye yönelik pozitif tutum ve davranış geliştirme ve çevre bilincini içselleştirmeleri amaçlanmıştır. Projenin son aşamasında (3 Ocak 2024) toplamda 55 ortaokul öğrencisine son test olarak demokrasi kavramına yönelik tutum ve algılarını belirlemek için “Çevre Eğitimi Tutum Anketi” uygulanmıştır. Doldurulan anketler incelenmiş ve ortaokul öğrencilerinin çevre eğitimine ve çevre bilincine yönelik algı ve tutumları belirlenmiştir. Son test uygulaması çevre eğitim modeli uygulamasının ortaokul öğrencilerinin çevre eğitimine yönelik olumlu yönde değişen tutum ve algılarını tespit etmek için uygulanmıştır. Öncelikle 110 anket gözden geçirilmiştir. Daha sonra geçerli metafor belirtilen 110 ankette sunulan veriler bilgisayar ortamına aktarılarak ham veri metinleri elde edilmiştir. Karşılaştırmalı analizler sonucu çevre eğitim modeli uygulamasının ortaokul öğrencilerinin çevre eğitimi kavramına ve çevre eğitiminde öğrenci liderliği konularına yönelik olumlu yönde değişen tutum ve algılarını tespit etmek için kullanılmıştır.

BULGULAR VE YORUMLAR

Ortaokul öğrencilerinin çevre eğitim modeli uygulaması öncesinde çevre eğitimi ile ilgili edinilen bilgilere göre öğrencilerin 65%'nin çevre eğitiminin planlanması, düzenlenmesi ve yönetilmesi aşamalarında öğrenciler aktif görev almadıklarını belirttikleri görülmüştür. Elde edilen verilere göre öğrencilerin 45%'nin okulda öğrencilerin koordine ettiği ekoloji temalı etkinlikler düzenlenmesi gerektiğini vurgulamışlar ve öğrenci liderliği konusunda yeterince bilgi ve tecrübeye sahip olmadıklarını belirtmişlerdir. Ortaokul öğrencilerinin (5. 6. 7. ve 8. sınıf) çevre eğitimi modeli uygulaması öncesi durumlarına kıyasla uygulama sonrası çevre eğitimi ve çevre bilinci ile ilişkin görüşlerinden elde edilen sonuçlar şöyledir: Ortaöğretim öğrencilerinin çevre eğitimi modeli uygulaması sonrası farkındalıklarının en fazla arttığı (69%) unsur olarak çevre eğitimi ilkeleri öne çıkmaktadır. Öğrencilerin çevre eğitimi modeli uygulama sürecinde aktif rol almaları sonucunda en fazla artışın yaşandığı (38%) ikinci unsur karar alma süreçlerinde öğrencilerin aktif katılımı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Akran Meclisi uygulaması sonucunda sınıf içerisinde söz hakkı aitliğinin öğretmen merkezli anlayıştan öğrenciyi merkeze alan bir anlayışa yöneldiği ortaya çıkmıştır. Öğrencilerin daha fazla söz hakkına sahip olduğu bir eğitim anlayışının çevre bilinci oluşmasına ortam hazırladığı sonucuna ulaşılmıştır. Öğrencilerinin katılımlarının en az olduğu iki unsurun öğrencilerin çevre eğitiminde düzenli öğretme ve öğrenme çevresi ve çevre iklimi oluşturma süreçlerine aktif katılımı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. En az olumlu tutum ve davranış geliştirilen bu iki unsurun birbirleriyle ilişkili olduğu sonucunu da ulaşılmıştır. Çevre eğitimi modeli uygulaması sonrasında dahi öğrenci liderliği konusunun çevre eğitime entegrasyonu konusunda öğrencilerin en fazla kararsız kaldıkları unsurun (evet38%, hayır32%, kararsızım30%) olduğu ortaya çıkmıştır. Araştırma sonucunda öğrencilerin çevre eğitimi ilkelerine yönelik algılarının olumlu yönde değiştiği görülmüştür. Bu sonuçlar öğrencilerin çevre eğitimi modeli uygulaması sayesinde çevre eğitimi ilkelerini algıladıkları fakat öğrenci liderliği konusunda olumlu yönde ilerlemeleri için gerekli değişikliklerin çevre eğitimi modelinde yapılması şeklinde yorumlanmıştır. Dolayısıyla araştırmadan elde edilen sonuçlar, çevre eğitimi ve bilincinin, yapısal olarak bu değer ve prensipler çerçevesinde biçimlenmiş olan çevre eğitimi modeli uygulamasından kaynaklanmıştır denilebilir. Bu araştırmada öğrencilerin sınıfta ve okulda karar alma süreçlerinde ve çevre eğitimine yönelik yapılan etkinliklerde aktif rol almaya istekli olduklarını belirtmeleri de bu görüşü destekler niteliktedir. Araştırmadan elde edilen sonuçlar çevre eğitimi modeli uygulaması öncesi öğrencilerin demokrasi içinde yer alan demokratik katılım ilke ve kavramlarının farkında olmadıklarını ve okulun demokratik bir sınıf ve okul ortamı oluşturulmasında eksikleri olduğunu göstermiştir. Bu araştır-

manın sonuçları literatürdeki diğer araştırma ve çalışmalarla da paralellik göstermiştir. (Seçil Erökten & Nazmi Durkan, 2010) çalışmasında, çevre konusunda bireysel ve öğrenci merkezli öğrenme teşvik edilerek, öğrencilerdeki çevre bilincinin artmasına katkıda bulunduğunu belirtmişlerdir. (Yağmur vd., 2015) çalışmada da çevre sorunlarının önlenmesi ve çevre eğitimi alanındaki uzman olan bireylerin görüşlerinden yararlanılarak çevre eğitimi açısından nitelikli bir içerik geliştirilebilir. Çevre eğitimi uygulamasında Türkiye’de çevre eğitime yönelik hazırlanan kazanımlar ve bunun paralelinde hazırlanan içerik öğrencinin gelişim düzeyi ve ihtiyaçları göz önüne alınarak hazırlanabilir. Ortaokullarda görev yapan öğretmenler ve idarecilere çevre eğitimi çerçevesinde sempozyumlar, hizmet içi eğitim kursları, konferanslar ve çalıştaylar düzenlenerek; öğrenci, öğretmen ve idarecilerin çevre eğitime ilişkin algısal tutumları geliştirilebilir. Çevre eğitimi uygulamasının hem öğretmenlerin çevre eğitimin gerekliliklerini daha bütüncül bir bakış açısıyla ele alabilmelerine ve hem de kendi uygulamalarını değerlendirebilmelerine katkı sunacağı düşünülmektedir.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Araştırmadan elde edilen sonuçlar doğrultusunda şu önerilerde bulunulabilir: Öğrencilerin çevre eğitimi bilinciyle entegre edilmiş bir okul kültüründe eğitim almanın yaşantılarına nasıl etkilediğini anlamalarına olanak sağlayan fırsatlar yaratılarak, kendilerini ilgilendiren konularda okulun karar alma süreçlerine katılımları sağlanabilir. Ortaokulda çevre eğitim modeli uygulamasının devamlılığı sağlanabilir ve uygulama kalitesi arttırılabilir. Çevre eğitimi modeli uygulamasını kalitesini arttırmak için çevre eğitimi alanında uzman olan bireylerin görüşlerinden yararlanılarak çevre eğitimi açısından nitelikli bir içerik geliştirilebilir. Çevre eğitimi uygulamasında Türkiye’de çevre eğitime yönelik hazırlanan kazanımlar ve bunun paralelinde hazırlanan içerik öğrencinin gelişim düzeyi ve ihtiyaçları göz önüne alınarak hazırlanabilir. Ortaokullarda görev yapan öğretmenler ve idarecilere çevre eğitimi çerçevesinde sempozyumlar, hizmet içi eğitim kursları, konferanslar ve çalıştaylar düzenlenerek; öğrenci, öğretmen ve idarecilerin çevre eğitime ilişkin algısal tutumları geliştirilebilir. Çevre eğitimi uygulamasının hem öğretmenlerin çevre eğitimin gerekliliklerini daha bütüncül bir bakış açısıyla ele alabilmelerine ve hem de kendi uygulamalarını değerlendirebilmelerine katkı sunacağı düşünülmektedir.

KAYNAKLAR

- AKINOĞLU, O., & Aylin, S. (2013). İlköğretim programlarında çevre eğitimi. Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi, 30(30), 5-29.
- Çolakoğlu, E. (2010). Haklar söyleminde çevre eğitiminin yeri ve Türkiye'de çevre eğitiminin anayasal dayanakları. Tbb Dergisi, 88(2), 151-171.
- Demir, E., & YALÇIN, H. (2014). Türkiye'de çevre eğitimi. Türk Bilimsel Derlemeler Dergisi, 2, 7-18.
- Gökçe, N., Erdoğan, K., Aktay, S., & Özden, M. (2007). İlköğretim öğrencilerinin çevreye yönelik tutumları. İlköğretim Online, 6(3), 452-468.
- Seçil Erökten & Nazmi Durkan. (2010). ÇEVRE EĞİTİMİ DERSİNİN ÖĞRENCİLERİN ÇEVREYE KARŞI TUTUMLARI VE DAVRANIŞLARI ÜZERİNE ETKİLERİ.
- Şimşekli, Y. (2004). Çevre bilincinin geliştirilmesine yönelik çevre eğitimi etkinliklerine ilköğretim okullarının duyarlılığı. Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 17(1), 83-92.
- Yağmur, Ö., ARTUN, H., TEMUR, A., & TOZLU, İ. (2015). Ortaokul öğrencilerinin çevre eğitimine yönelik tutumlarının değerlendirilmesi. Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 12(1), 27-48.
- Yücel, A. S., & Morgil, F. İ. (1999). Çevre eğitiminin geliştirilmesi. Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi, 1(1), 76-89.

ANADOLU ERENİ YUNUS EMRE ETWINNING PROJESİ

Betül Funda ŞAHİN
FATİH SULTAN MEHMET İLKOKULU
ORC ID:0009-0009-1586-4593

ÖZET

2021 yılı Yunus Emre'nin 700. vuslat yıldönümüdür. Bu çerçevede 2021, Unesco'ya Yunus Emre yılı olması teklif edilmiştir. 1991'de Unesco çapında Yunus Emre Türkiye tarafından teklif edilmiş, anılmıştır. Türkiye 700'üncü vuslat yıldönümünde daha geniş olarak anılması için bir teklifte bulunmuştur. 2021 yılı, UNESCO tarafından tüm dünyada Yunus Emre yılı ilan edilmiştir. Bu vesileyle Yunus Emre'nin gönül dünyasındaki güzellikleri öğrencilerin istifadesine sunmak ihtiyacı doğmuştur. 2021 senesindeki faaliyetlerin önceki faaliyetlerden farklı olması hedeflenmiştir. Bu büyük etkinliği vesile kılarak "Anadolu Ereni Yunus Emre" adlı uluslararası e Twinning projesi kurulmuştur. Bu proje Türkiye, Azerbaycan proje ortakları ile gerçekleştirilmiş yenilikçi bir öğrenme projesidir. Sınıf teknolojilerinin güvenlik kurallarına uygun kullanmaya yönlendirildiği, yeniden yapılandırıcı ve yenilikçi yaklaşımlara bakış açılarını geliştirildiği bir proje gerçekleştirilmiştir. Yunus Emre kültürü, okullarımız için bir hazinedir. Projemiz ile öğrencilerimize değerlerimizi erken yaşlarda kazandırmak ve kültürümüzü uluslararası kültürlere tanıtmak gayemiz olmuştur. Öğrencilerimizin günlük hayatlarında değerlerimizi Yunus Emre'nin şiiirleri ile benimseyip davranışa dönüştürmeleri amaçlanmıştır. Projede, 10 proje ortağı bulunmaktadır. 2021-2022 Eğitim-Öğretim yılı ekim ayı itibarıyla başlamış mayıs ayı sonunda uygulama tamamlanmıştır. Proje etkinlikleri yıl boyunca eğitim müfredatına entegre edilmiştir. Proje sonrasında öğrencilerimizin sevgi, saygı, dürüstlük, doğruluk, yardımseverlik, adalet, sorumluluk, özdenetim gibi konularda farkındalıklarının arttığı gözlenmiştir. Ayrıca öğrencilerimiz kendi kültürel değerlerinin farkına vararak, farklı kültürleri tanıma imkânı bulmuştur. 18. Milli Eğitim Şurasının gündem maddeleri arasında da yerini alan "Değerler" kavramı son yılların en fazla dile getirilen kavramlarından biridir. Velilerimiz de projemize destek vermiş, çevirim içi etkinliklerde çocuklarıyla katılmış, kardeş ülkedeki arkadaşlarına online görüşmelerde rehberlik ederek arkadaşlık değerinin pekişmesini sağlamışlardır. Ortak ürünlerin yapılması ortaklar

arası iletişim ve iş birliğini artırmıştır. Yapılan çalışmalar öğrencilerimize yeni deneyimler kazandırmış ve farklı okul uygulamalarını görmelerini de sağlanmıştır. Projemiz e Twinning Türkiye, okul web, blog, instagram, facebook, gibi sosyal medya hesaplarında paylaşılarak yaygınlaştırılmıştır. Projemiz “Ulusal Kalite Etiketi” almıştır.

Anahtar Kelimeler: Değerler Eğitimi, okul

ABSTRACT

2021 is the 700th anniversary of Yunus Emre’s reunion. In this context, 2021 has been proposed to UNESCO as the year of Yunus Emre. In 1991, Yunus Emre was proposed and commemorated by Türkiye throughout UNESCO. Türkiye made a proposal to commemorate it more broadly on the 700th anniversary of their reunion. The year 2021 has been declared the year of Yunus Emre all over the world by UNESCO. On this occasion, the need arose to present the beauties of Yunus Emre’s heart to the benefit of students. The activities in 2021 are aimed to be different from the previous activities. By making this great event possible, an international eTwinning project named “Anadolu Ereni Yunus Emre” was established. This project is an innovative learning project carried out with project partners from Turkey and Azerbaijan. A project was carried out in which classroom technologies were directed to use in accordance with security rules and perspectives on reconstructive and innovative approaches were developed. . Yunus Emre culture is a treasure for our schools. With our project, our aim is to teach our students our values at an early age and to introduce our culture to international cultures. It is aimed for our students to adopt our values in their daily lives through Yunus Emre’s poems and turn them into behavior. There are 10 project partners in the project. The 2021-2022 academic year started in October and the implementation was completed at the end of May. Project activities have been integrated into the education curriculum throughout the year. After the project, it was observed that our students’ awareness of issues such as love, respect, honesty, truthfulness, helpfulness, justice, responsibility and self-control increased. In addition, our students became aware of their own cultural values and had the opportunity to get to know different cultures. The concept of “Values”, which was among the agenda items of the 18th National Education Council, is one of the most frequently mentioned concepts of recent years. Our parents also supported our project, participated in online events with their children, and strengthened the value of friendship by guiding their friends in the sister country in online meetings. Common products This has increased communication and cooperation between partners. The

studies provided our students with new experiences and enabled them to see different school practices. Our project was disseminated by sharing it on social media accounts such as eTwinning Turkey, school website, blog, Instagram, Facebook. Our project received the “National Quality Label”.

Keywords: Values Education, school

GİRİŞ

Yunus Emre, Anadolu’da 13 ve 14.yüzyılda tasavvufi ilim, irfan ve Allah aşkıyla yayılan sevgisini şiirleri, menkıbeleri ve ilahileri ile dilden dile, gönülden gönüle ulaştırmıştır. Yunus Emre, Orta Asya’dan Balkanlara kadar bu medeniyetin dinî ve tasavvufî düşüncelerini etkileyen büyük bir mutasavvıftır. İslam dinini yaşama tarzı ve tasavvufî metodu ile toplumda etkili olmuştur. Değerler eğitiminin çocukluk döneminde başlayıp ilerleyen yıllarda bu dönemin temel teşkil ettiği düşünüldüğünde bu konuların öğretilmesine rehberlik edilmesi çok önemlidir. Değerlerimiz konusunda çocuğun hayatında Yunus Emre gibi olumlu rol model kişilerin olması gerekmektedir.

Öğrenciler her ay Yunus Emre’nin bir şiirine odaklanarak etkinlikleri paylaşmanın bir yolunu organize edebileceğini öğrenmişlerdir.Çocuklar, Yunus Emre’nin şiirlerinin etkilerinden yola çıkarak kendi eserlerini oluşturmuşlardır.

AMAÇLAR

2021 yılı Yunus Emre’nin 700. vuslat yıldönümüdür. Bu çerçevede 2021, Unesco’ya Yunus Emre yılı olması teklif edilmiştir. 1991’de Unesco çapında Yunus Emre Türkiye tarafından teklif edilmiş, anılmıştır. Türkiye 700’üncü vuslat yıldönümünde daha geniş olarak anılması için bir teklifte bulunmuştur. 2021 yılı, UNESCO tarafından tüm dünyada Yunus Emre yılı ilan edilmiştir. Bu vesileyle Yunus Emre’nin gönül dünyasındaki güzellikleri öğrencilerin istifadesine sunmak ihtiyacı doğmuştur.2021 senesindeki faaliyetlerin önceki faaliyetlerden farklı olması hedeflenmiştir. Bu büyük etkinliği vesile kılarak “Anadolu Ereni Yunus Emre” adlı uluslararası eTwinning projesi kurulmuştur.

- Yunus Emre’nin şiirlerinin etkilerinden yola çıkarak değerlerimizin gelecek kuşaklara aktarılmasına rehberlik etmek
- Öğretmenlerimizin rehberliğinde yapılan etkinliklerle öğrencilerimize Yunus Emre’nin öğretilmesi ve öğrenilen değerlerin olumlu davranışlara dönüşmesine katkı sağlamak

- Sevgi, saygı, dürüstlük, doğruluk, yardımseverlik, adalet, sorumluluk, özdenetim gibi değerlerle yarınlarımızı güvenle teslim edeceğimiz çocuklar yetiştirilmesine rehberlik etmek.
- Öğrencilerimizin sevgi, saygı, dürüstlük, doğruluk, yardımseverlik, adalet, sorumluluk, özdenetim gibi değerlerimiz hakkında bilinçlenmesi sağlamak.
- Öğrencilerimizin sevgi, saygı, dürüstlük, doğruluk, yardımseverlik, adalet, sorumluluk, özdenetim gibi soyut olan değerler konusunda somut öğrenme ortamları oluşturmak.

KURAMSAL ÇERÇEVE

Çocuklar, sevgi, saygı, dürüstlük, doğruluk, yardımseverlik, adalet, sorumluluk, özdenetim gibi değerlerle ilgili bilgileri erken yaşta öğrenirler ve hayatları boyunca öğrenmeye devam ederler. Bu nedenle, ilk çocukluk yaşlarından itibaren bireylere sevgi, saygı, dürüstlük, doğruluk, yardımseverlik, adalet, sorumluluk, özdenetim gibi değerler eğitimi verilerek, bu prensipleri hayatlarında uygulamaları teşvik edilmelidir. Küçük yaşlardan itibaren öğretilen sevgi, saygı, dürüstlük, doğruluk, yardımseverlik, adalet, sorumluluk, özdenetim gibi değerler çocuğun ileriki yaşamında olumlu etki meydana getirmektedir.

Alanyazın sonuçlarına göre; çocukların sevgi, saygı, dürüstlük, doğruluk, yardımseverlik, ...vb. gibideğer kavramlarının farkında oldukları, günlük yaşamları açısından bu kavramları tanımlayıp algılayabildikleri ve davranışlarında da gösterebildikleri ortaya çıkmıştır. Konu ile ilgili araştırmalar incelendiğinde, değerlerin yaşamın ilk yıllarından itibaren kazanılmasının sadece değerlerin gelişimine değil, çocuğun sosyal ve duygusal gelişimine de katkı sağladığı görülmektedir. Bu nedenle, çocukların sevgi, saygı, dürüstlük, doğruluk, yardımseverlik, adalet, sorumluluk, özdenetim gibi değerlerle ilgili bilgileri öğrenmesi, sosyal ve duygusal gelişimi için en uygun temeli oluşturmak için değerleri kazanmaya ve geliştirmeye çalışmak önemlidir.

PROJE HAKKINDA

“Anadolu Ereni Yunus Emre” uluslararası eTwinning projesi kapsamında olup Türkiye-Azerbaycan proje ortakları ile gerçekleştirilmiş yenilikçi bir öğrenme projesidir. Öğrencilerin sınıf teknolojilerini güvenlik kurallarına uygun kullanmaya yönlendirildiği, yeniden yapılandırmacı ve yenilikçi bir proje gerçekleştirilmiştir. Projenin önceliği etkinlik çalışmaları ile değerler eğitimi yönünde öğrencileri geliştirmektir. Projede, 10 proje

ortağı bulunmaktadır. 2021-2022 Eğitim-Öğretim yılı ekim ayı itibariyle başlamış mayıs ayı itibariyle uygulama tamamlanmıştır. Proje etkinlikleri yıl boyunca eğitim müfredatına entegre edilmiştir.

Proje Uygulama Sürecinde Gerçekleştirilen Etkinlikler

Her ay Yunus Emre'den sevgi, saygı, dürüstlük, doğruluk, yardımseverlik, adalet, sorumluluk, özdenetim gibi değerlerle ilgili bir değere odaklanarak sanat eserlerini paylaşmanın bir yolunu organize edebileceğini öğrenmişlerdir. Çocuklar, Yunus Emre'nin düşüncelerinin etkilerinden yola çıkarak kendi sanat eserlerini(takvim, kitap ayracı, kurumuş yapraklarla proje adını yazmak, görsel sanatlar ile özgün çalışmalar yapmak, e-kitaplar hazırlamak, sergi hazırlamak) oluşturmuşlardır. Çocukların dünyasından Anadolu Ereni Yunus Emre'den öğrendiklerine yönelik sanat eserleri oluşturulmuştur.

Projemiz ile değerler eğitiminin çocuklarda sağlam bir kişilik temeli oluşturma, bununla birlikte teknolojik bilgilerini geliştirmeleri ve kültürel kodlarını dijital çağa entegre edebilme becerilerini geliştirmeleri planlanmıştır. Teknolojik gelişimle birçok işlem sanal mecralarda gerçekleştirildiğinden dolayı dijital eğitim araçlarının öğretim programında daha çok yer alacağı gözlenmiştir.

Şekil 3.1. Proje Çalışmalarından Örnekler





Ulaşılan Genel Hedefler

Proje ile ilkokul çağındaki çocuklarda değerler temeli oluşturma, teknoloji becerilerini geliştirme, kültürel kodlarını dijital çağa entegre edebilme becerilerine ulaşıldığı görülmüştür. Proje ile hedeflenen amaçlara ulaşılmasının gözlemlenebilmesi için proje tanıtımının öncesinde öğrencilerin hazırbulunuşluklarını ölçmek amaçlı değerlendirme yapılmıştır. Proje sonunda uygulanan son test ile öğrencilerin neler kazandığı ölçülmeye çalışılmıştır. İlk ve son değerlendirme sonuçları incelendiğinde projenin belirlediği amaçlara ulaştığı değerlendirmeler ve anketler sonucu görülmüştür.

Öğrencilerle İlgili Edinimler

Proje ortağı öğretmenlerin rehberlik yaptığı, öğrencinin merkezde yer aldığı bir şekilde yürütülmüştür. Etkinlikler planlanırken kazanımların içerisine yerleştirilmeye özen gösterilmiştir. Disiplinler arası bir yaklaşım gözetilmiştir. Projede kullanılan web2.0 araçları ile öğrencilerin eser oluşturma yönlerini ortaya çıkarmanın yanı sıra öğrenme stillerinin farkına varmaları ve eğlenerek öğrenmeleri amaçlanmıştır. Öğrencilere bilgisayar, projeksiyon ve güvenli internet kullanımı yönünde rehberlik edilmiş ve güvenilir, doğru bilgiye nasıl ve nereden ulaşacağı gösterilmiştir. Projemiz ile birlikte video çekmek, kelime bulutu oluşturmak, fotoğraf kolajlamak gibi pek çok farklı ve keyifli etkinliklere katılan öğrenciler, projeyi de amacına ulaştırmıştır. Bu projede kullanılan web2.0 araçlarından bir kaçışunlardır: Proje ortak çalışma alanı için Twinspace, ortaklarımızla iletişim kurabilmek için adobe connect, proje posterini için canva,puzzle oluşturmak

için jigsawplanet, videoları oluşturmak için kizoa, proje fotoğraf düzenlemesi için RetroCollage, proje fotoğraflarını hareketli hale getirmek için pixiz, proje değerlendirmesi yapmak için Google Formlar, proje çalışmalarını bir araya toplamak için e kitap oluşturmak için storyjumper, proje videolarını paylaşmak için youtube projeyi yaygınlaştırmak için Facebook grubu, İnstagram, ve blog.

Yaygınlaştırma İle İlgili Edinimler

Projemizin bloğunda ,facebook proje grubunda,Youtube’de,okul sitele-
rinde,EBA’da çalışmalar yaygınlaştırılmış.

Görünürlükle İlgili Edinimler

Projeye ait online sergi açılmış ve proje tanıtılmıştır.

Projeye ait padlet,blog çalışmaları bulunmaktadır.

Mesleki Gelişim

Web 2.0 araçları kullanılarak mesleki becerilerine katkı sağlanmıştır.Bu web 2.0 araçları aşağıdaki gibidir. Proje ortak çalışma alanı için Twinspace, ortaklarımızla iletişim kurabilmek için adobe connect, proje posterleri için canva, puzzle oluşturmak için jigsawplanet, videoları oluşturmak için kizoa, proje fotoğraf düzenlemesi için RetroCollage, proje fotoğraflarını hareketli hale getirmek için pixiz, proje değerlendirmesi yapmak için Google Formlar, proje çalışmalarını bir araya toplamak için e kitap oluşturmak için storyjumper, proje videolarını paylaşmak için youtube projeyi yaygınlaştırmak için Facebook grubu, Youtube, ve blog kullanılmıştır.

Ödüller

Projemiz“Ulusal Kalite Etiket Ödülü” almıştır.

Öneriler

- Öğrencilerimizin Anadolu Ereni Yunus Emre’den değerler eğitimi ile ilgili farkındalık düzeylerinin artırılması önerilmektedir.
- Yunus Emre’den sevgi, saygı, dürüstlük, doğruluk, yardımseverlik, adalet, sorumluluk, özdenetim gibi değerlerin çocukluk döneminde başlayıp ilerleyen yıllarda bu dönemin temel teşkil ettiği düşünüldüğünde bu konuların öğretilmesine rehberlik edilmelidir.
- Anadolu Ereni Yunus Emre gibi örnek kişilerin çocuğun hayatında olumlu model olması gerekmektedir.
- Proje sürecinde velinin bilgilendirilmesi ve yapılan çalışmalarda desteğinin alınması çok önemlidir.

- Öğretmenler ve veliler çocukların olumlu davranışlarını pekiştirmeli ve bu davranışların devam etmesi konusunda yönlendirmelidir.
- İşbirliği artırıcı etkinliklerin planlanarak uygulanması ve hedeflerin ulaşılmasını kolaylaştıracaktır.
- Proje çalışmaları karşılıklı iletişim, iş birliği ve ekip ruhu ile yapılmalıdır.
- Yapılan çalışmaların müfredatla ilişkilendirilmesi, öğrenci seviyesine uygun olması, çocuğun yaparak ve yaşayarak tecrübe ettiği kalıcı öğrenme ortamlarının hazırlanması sağlanmalıdır.
- Proje çalışmalarının web-2 araçlarıyla desteklenerek zenginleştirilmesi önerilmektedir.

SONUÇLAR

Araştırma, öğrencilerimizin Yunus Emre hakkında bilgilenmelerini, Yunus Emre'nin şiirleri ile değerler eğitiminin pekişmesi sağlanmıştır. Araştırma kapsamında ele alınan değerler öğrenci merkezli olarak planlanmış ve uygulanmıştır. Araştırma kapsamında her ay farklı bir konu ile bir değer ele alınmış ve etkinliklerle pekiştirilmiştir. Araştırma kapsamında sevgi, saygı, dürüstlük, doğruluk, yardımseverlik, adalet, sorumluluk, özdenetim gibi değerler hakkında çalışmalar yapılmıştır. Müfredat ile ilişkili olarak disiplinler arası çalışmalar yapılmıştır.

Öğrencilerimizin değerlerimizi küçük yaşlarda benimsendiği ve olumlu davranış değişikliği kazandıkları görülmüştür.

Öğrencilerimizin sevgi, saygı, dürüstlük, doğruluk, yardımseverlik, adalet, sorumluluk, özdenetim konularında farkındalıkları arttığı gözlenmiştir. Araştırma çalışmalarıyla öğrencilerin sorumluluk bilinci gelişmiş, farklı illerdeki ve ülkelerdeki kültürel değerlerimize yönelik uygulamaları görmemizi ve bizlere yeni deneyimlerin yanı sıra farklı okul uygulamalarını görmemizi de sağlamıştır.

Projenin sonunda, katılan her okul, kendi okullarında sergileyebilecekleri bir sergi koleksiyonuna sahip olmalıdır. Ayrıca her okulun, çocuklarına Yunus Emre'yi anlatan ve çocuklarla paylaşabilecekleri bir kaynağı olacaktır. Amaçlanan beceriler derslerle beraber kazandırılmaya çalışılmış, kazanımlara entegre edilmiştir. Sanat eserleri ile geleneksel sanatların farklı kültürleri nasıl yansıttığını açıklanmıştır. Millî kültürüne ve diğer kültürlerle öğrencilere kazandırılması hedeflenen öğeler şekillendirilerek yenilikçi düşünme ve üretmeye teşvik edilmiştir.

Ortaklarımızla sanal sergi, güvenli internet günü, eTwinning Günü, online öğrenci buluşmaları gibi birçok işbirlikçi çalışmalar ve ortak ürün oluşturarak iletişim ve iş birliğimizi daha da artırmıştır. Yunus Emre'nin şiirlerinden ele alınan değerler öğrenci merkezli olarak planlanmış ve uygulanmıştır. Yunus Emre'nin şiirleri kapsamında her ay farklı bir değer ele alınmış ve farklı disiplinler arası etkinliklerle pekiştirilmiştir. Araştırma kapsamında sevgi, saygı, dürüstlük, doğruluk, yardımseverlik, adalet, sorumluluk, özdenetim gibi değerler hakkında çalışmalar yapılmıştır. Müfredat ile ilişkili olarak disiplinler arası çalışmalar yapılmıştır.

Projemiz okul web, blog, facebook, instagram, eTwinning Türkiye gibi sosyal medya hesaplarında paylaşılarak yaygınlaştırılmıştır Ayrıca öğrencilerimiz kendi kültürel değerlerinin farkına vararak, farklı kültürleri tanıma imkânı bulmuştur. Projemiz, Türkiye, Azerbaycan, proje ortakları ile "Ulusal Kalite Etiketi" almıştır.

KAYNAKLAR

<http://mufredat.meb.gov.tr>

LİSTEN TO THE HZ.MEVLANA ETWINNING PROJESİ

Betül Funda ŞAHİN
FATİH SULTAN MEHMET İLKOKULU
ORC ID:0009-0009-1586-4593

ÖZET

“Listen To The Hz.Mevlana” uluslararası eTwinning projesi kapsamında olup Türkiye, Azerbaycan, Litvanya, Romanya proje ortakları ile gerçekleştirilmiş yenilikçi bir öğrenme projesidir. Öğrencilerin sınıf teknolojilerini güvenlik kurallarına uygun kullanmaya yönlendirildiği, yeniden yapılandırmacı , yenilikçi yaklaşımlarla bakış açılarını geliştirildiği bir proje gerçekleştirilmiştir.Projemiz ile öğrencilerimize değerlerimizi erken yaşlarda kazandırarakve kendi kültürünü uluslararası kültürle tanışması gayemiz olmuştur. Öğrencilerimizin günlük hayatlarında değerlerimizi Hz.Mevlana'nın yedi öğüdü ile benimseyip davranışa dönüştürmeleri amaçlanmıştır. Projenin önceliği sanat çalışmaları ile değerler eğitimi yönünde öğrencileri geliştirmektir. Projede, 12 proje ortağı bulunmaktadır. 2021-2022 Eğitim-Öğretim yılı ekim ayı itibariyle başlamış mayıs ayı itibariyle uygulama tamamlanmıştır. Proje etkinlikleri yıl boyunca eğitim müfredatına entegre edilmiştir. Proje ile yaparak yaşayarak öğrenilen, değerlerimizin farkına vararak geliştirilen ve gelecek kuşaklara aktarılmasını sağlayan etkinlikler yapılmıştır. Proje sonrasında öğrencilerimizin cömertlik, yardımseverlik, merhametli olmak, başkalarının kusurunu örtmek, öfkesine hakim olmak, mütevazı olmak, hoşgörülü olmak gibi konularda farkındalıklarının arttığı gözlenmiştir. Velilerimiz de projemize destek vermiş, çevirim içi etkinliklere çocuklarıyla katılmış, diğer ülkedeki arkadaşlarına online görüşmelerde rehberlik ederek arkadaşlık değerinin pekişmesini sağlamışlardır. Ortak ürünlerin ve etkinliklerin yapılması ortaklar arası iletişim ve iş birliğini artırmıştır. Yapılan çalışmalarla öğrencilerimizin yeni deneyimler kazanmasının yanında farklı okul uygulamalarını görmeleri de sağlanmıştır. Projemiz okul web, blog, facebook, instagram, eTwinning Türkiye gibi sosyal medya hesaplarında paylaşılarak yaygınlaştırılmıştır Ayrıca öğrencilerimiz kendi kültürel değerlerinin farkına vararak, farklı kültürleri tanıma imkânı bulmuştur. Projemiz “Ulusal Kalite Etiketini” ve “Avrupa Kalite Etiketini Ödülü” almıştır.

Anahtar Kelimeler:Değerler Eğitimi,okul

ABSTRACT

“Listen To Hz.Mevlana” is within the scope of the international eTwinning project and is an innovative learning project carried out with project partners from Türkiye, Azerbaijan, Lithuania and Romania. A project was carried out in which students learned a foreign language, were directed to use classroom technologies in accordance with safety rules, and developed their perspectives on reconstructive and innovative approaches. With our project, our aim is to teach our students our values at an early age and to introduce their own culture to international cultures. It is aimed for our students to adopt our values with the seven advices of Hz.Mevlana in their daily lives and turn them into behavior. The priority of the project is to develop students in values education through art studies. There are 12 project partners in the project. The 2021-2022 academic year started in October and the implementation was completed in May. Project activities are integrated into the training curriculum throughout the year. With the project, activities were carried out that enabled people to learn by doing, to develop by realizing our values, and to pass them on to future generations. After the project, it was observed that our students’ awareness on issues such as generosity, helpfulness, being compassionate, covering up others’ faults, controlling their anger, being humble, and being tolerant increased. Our parents also supported our project, participated in online events with their children, and strengthened the value of friendship by guiding their friends in the sister country in online meetings. Making common products and events increased the communication and cooperation between partners. The studies carried out not only enabled our students to gain new experiences but also to see different school practices. Our project was disseminated by sharing on social media accounts such as school website, blog, Facebook, Instagram, eTwinning Turkey. In addition, our students became aware of their own cultural values and had the opportunity to get to know different cultures. Our project has received the “National Quality Label” and the “European Quality Label Award”.

Keywords: Values Education, school

GİRİŞ

Her toplumun ortak değerleri vardır. Bizim kültürümüzün, değerlerimizin yaşatılması ve sürdürülmesi konusunda sorumluluklarımız bulunmaktadır. Toplumsal kültürümüzde değerlerimizi öğretmek ve sürdürmek son derece önemlidir. Öğrencilerimiz değerlerimizi öğrenip gelecek kuşaklara aktarmakta önemli bir vazife almışlardır. Bu araştırma ile öğrencilerimizin erken yaşlarda kendi kültürünün değerlerini tanıması, olumlu davranışlara dönüştürmesi amaçlanmıştır.

Her ay Hz. Mevlana'nın bir öğüdüne odaklanarak dünyanın dört bir yanından sanat eserlerini paylaşmanın bir yolunu organize edebileceklerini öğrenmişlerdir. Çocuklar, Hz. Mevlana'nın öğütlerinin etkilerinden yola çıkarak kendi sanat eserlerini oluşturmuşlardır. Her okulun, çocuklarına bu sanat eserlerini anlatan ve çocuklarıyla paylaşabilecekleri bir kaynağı olmuştur.

Proje ortakları, çocukların sanat eserlerini paylaşarak, diğer ülkelerin nasıl iletişim kurduklarını göstermek de dahil olmak üzere, farklı ülkeler hakkında da bilgi edinmişlerdir. Çocukların dünyasından değerler eğitimine yönelik sanat eserleri oluşturulmuştur. Sanat eserlerinde yetişkinçocuk algı farklılıklarını gözlemlenmiştir.

AMAÇLAR

Değerlerimiz davranışlarımıza yön verir, kişiliğimizi şekillendirir; toplumsal huzurumuzun ve mutluluğumuzun artmasını sağlar. Günlük yaşamda öğrencilerimizin değerlerimizle ilgili çalışmalara ihtiyaç duymaları projemizi başlatma sebeplerindendir. Çünkü değerlerimiz davranışlarımıza yön vermektedir. Kişiliğimiz değerlerimizle şekillenmektedir. Böylece toplumsal huzurumuz ve mutluluğumuz sağlanmaktadır. Bu araştırma ile;

- Öğrencilerimizin okul çağında değerlerimizi öğrenip benimseyerek gelecek kuşaklar aktarılmasına rehberlik etmek
- Öğretmenlerimizin rehberliğinde değerlerimizin yapılan etkinliklerle öğrencilerimize öğretilmesi ve olumlu davranışlara dönüşmesine katkı sağlamak
- Cömertlik, yardımseverlik, merhametli olmak, başkalarının kusurunu örtmek, öfkesine hakim olmak, mütevazî olmak, hoşgörülü olmak gibi değerlerle yarınlarımızı güvenle teslim edeceğimiz çocuklar yetiştirilmesine rehberlik etmek.
- Öğrencilerimize değerlerimiz hakkında bilinçlenmesi sağlamak.
- Öğrencilerimizin soyut olan değerler konusunda somut öğrenme ortamları oluşturmak.

KURAMSAL ÇERÇEVE

Çocuklar değerlerle ilgili bilgileri erken yaşta öğrenirler ve hayatları boyunca öğrenmeye devam ederler. Bu nedenle, ilk çocukluk yaşlarından itibaren bireylere değerler eğitimi verilerek, bu prensipleri hayatlarında uygulamaları teşvik edilmelidir. Bireyler çocukluk çağlarından itibaren

büyüdüğü toplumun değerlerine uygun davranışları öğrenir. İnsanların yaşadıkları dünyayla uyum sağlaması ve kişiliğini değerleriyle inşa etmesi, toplumun saygı duyduğu bireylere dönüşmesi bir süreç almaktadır. Bu süreçte değerler eğitimi önem kazanmaktadır. Küçük yaşlardan itibaren öğretilen değerler eğitiminin çocuğun ileriki yaşamında olumlu etki meydana getirmektedir.

Alanyazın incelendiğinde çocukların değer kavramına ilişkin algıları ve bunu nasıl yorumladıklarına yönelik araştırmalar bulunmaktadır. Bu araştırmaların sonuçlarına göre; çocukların değer kavramının farkında oldukları, günlük yaşamları açısından bu kavramı tanımlayıp algılayabildikleri ve davranışlarında da gösterebildikleri ortaya çıkmıştır. Konu ile ilgili araştırmalar incelendiğinde, değerlerin yaşamın ilk yıllarından itibaren kazanılmasının sadece değerlerin gelişimine değil, çocuğun sosyal ve duygusal gelişimine de katkı sağladığı görülmektedir. Bu nedenle, çocukların öğrenmesi, sosyal ve duygusal gelişimi için en uygun temeli oluşturmak için değerleri kazanmaya ve geliştirmeye çalışmak önemlidir.

PROJE HAKKINDA

“Listen To The Hz.Mevlana” uluslararası eTwinning projesi kapsamında olup Türkiye, Azerbaycan, Litvanya, Romanya proje ortakları ile gerçekleştirilmiş yenilikçi bir öğrenme projesidir. Öğrencilerin yabancı dil kullandığı, sınıf teknolojilerini güvenlik kurallarına uygun kullanmaya yönlendirildiği, yeniden yapılandırmacı ve yenilikçi yaklaşımlara bakış açılarını geliştirildiği bir proje gerçekleştirilmiştir. Projenin önceliği sanat çalışmaları ile değerler eğitimi yönünde öğrencileri geliştirmektir. Projede, 12 proje ortağı bulunmaktadır. 2021-2022 Eğitim-Öğretim yılı ekim ayı itibariyle başlamış mayıs ayı itibariyle uygulama tamamlanmıştır. Proje etkinlikleri yıl boyunca eğitim müfredatına entegre edilmiştir.

Proje Uygulama Sürecinde Gerçekleştirilen Etkinlikler

Her ay Hz. Mevlana'nın bir öğüdüne odaklanarak dünyanın dört bir yanından sanat eserlerini paylaşmanın bir yolunu organize edebileceğini öğrenmişlerdir. Çocuklar, Hz. Mevlana'nın öğütlerinin etkilerinden yola çıkarak kendi sanat eserlerini oluşturmuşlardır.

Her okulun, çocuklarına bu sanat eserlerini anlatan ve çocuklarıyla paylaşabilecekleri bir kaynağı olmuştur. Çocukların dünyasından değerler eğitimine yönelik sanat eserleri oluşturulmuştur.

Projemiz ile değerler eğitiminin okul çağındaki çocuklarda sağlam bir

kişilik temeli oluşturma bununla birlikte teknolojik bilgilerini geliştirmeleri ve kültürel kodlarını dijital çağa entegre edebilme becerilerini geliştirmeleri planlanmıştır. Teknolojik gelişimle birçok işlem sanal mecralarda gerçekleştirildiğinden dolayı dijital eğitim araçlarının öğretim programında daha çok yer alacağı gözlenmiştir.

Şekil 3.1. Proje Çalışmalarından Örnekler





Ulaşılan Genel Hedefler

Proje ile amaçlanan 'ilkokul 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 hazırbuluşluklarını ölçmek amaçlı değerlendirme yapılmıştır. Proje sonunda uygulanan son test ile öğrencilerin neler kazandığı ölçülmeye çalışılmıştır. İlk ve son değerlendirme sonuçları incelendiğinde projenin belirlediği amaçlara ulaştığı değerlendirmeler ve anketler sonucu görülmüştür.

Öğrencilerle İlgili Edinimler

Proje ortağı öğretmenlerin rehberlik yaptığı, öğrencinin merkezde yer aldığı bir şekilde yürütülmüştür. Etkinlikler planlanırken kazanımların içerisine yerleştirilmeye özen gösterilmiştir. Disiplinler arası bir yaklaşım gözetilmiştir. Projede kullanılan web2.0 araçları ile öğrencilerin eser oluşturma yönlerini ortaya çıkarmanın yanı sıra öğrenme stillerinin farkına varmaları ve eğlenerek öğrenmeleri amaçlanmıştır. Öğrencilere bilgisayar, projeksiyon ve güvenli internet kullanımı yönünde rehberlik edilmiş ve güvenilir, doğru bilgiye nasıl ve nereden ulaşacağı gösterilmiştir. Projemiz ile birlikte video çekmek, kelime bulutu oluşturmak, fotoğraf kolajlamak gibi pekçok farklı ve keyifli etkinliklere katılan öğrenciler, projeyi de amacına ulaştırmıştır. Bu projede kullanılan web2.0 araçlarından bir kaçışunlardır: Proje ortak çalışma alanı için Twinspace, ortaklarımızla iletişim kurabilmek için adobe connect, proje posterini için canva, puzzle oluşturmak için

jigsawplanet, videoları oluşturmak için kizoa, proje fotoğraf düzenlemesi için RetroCollage, proje fotoğraflarını hareketli hale getirmek için pixiz, proje değerlendirmesi yapmak için Google Formlar, proje çalışmalarını bir araya toplamak için e kitap oluşturmak için storyjumper, proje videolarını paylaşmak için youtube projeyi yaygınlaştırmak için Facebook grubu, Instagram, ve blog.

Yaygınlaştırma İle İlgili Edinimler

Projemizin bloğunda, facebook proje grubunda, Youtube'de, okul sitelerinde, EBA'da çalışmalar yaygınlaştırılmış.

Görünürlükle İlgili Edinimler

Projeye ait online sergi açılmış ve proje tanıtılmıştır.

Projeye ait padlet, blog çalışmaları bulunmaktadır.

Mesleki Gelişim

Web 2.0 araçları kullanılarak mesleki becerilerine katkı sağlanmıştır. Bu web 2.0 araçları aşağıdaki gibidir. Proje ortak çalışma alanı için Twinspace, ortaklarımızla iletişim kurabilmek için adobe connect, proje posterleri için canva, puzzle oluşturmak için jigsawplanet, videoları oluşturmak için kizoa, proje fotoğraf düzenlemesi için RetroCollage, proje fotoğraflarını hareketli hale getirmek için pixiz, proje değerlendirmesi yapmak için Google Formlar, proje çalışmalarını bir araya toplamak için e kitap oluşturmak için storyjumper, proje videolarını paylaşmak için youtube projeyi yaygınlaştırmak için Facebook grubu, Youtube, ve blog kullanılmıştır.

Ödüller

Proje "Ulusal Kalite Etiketli Ödülü" ve "Avrupa Kalite Etiketli Ödülü" almıştır.

Öneriler

- Öğrencilerimizin Hz. Mevlana ile ilgili bilimsel çalışmaların sayısı artırılarak okul çağı çocuklarında farkındalık düzeylerinin artırılması önerilmektedir.
- Değerler eğitiminin çocukluk döneminde başlayıp ilerleyen yıllarda bu dönemin temel teşkil ettiği düşünüldüğünde bu konuların öğretilmesine rehberlik edilmelidir.
- Hz. Mevlana gibi örnek kişilerin çocuğun hayatında olumlu model olması gerekmektedir.

- Proje çalışmalarında velinin bilgilendirilmesi ve yapılan çalışmalarda velilerin desteğinin alınması çok önemlidir.
- Öğretmenler ve veliler çocukların olumlu davranışlarını pekiştirmeli ve olumlu davranışların devam etmesi konusunda yönlendirmelidir.
- İşbirliği artırıcı etkinliklerin planlanarak uygulanması, hedeflerin ulaşılmasını kolaylaştıracaktır.
- Çalışmalar karşılıklı iletişim, iş birliği ve ekip ruhu ile yapılmalıdır.
- Yapılan çalışmalar müfredat ile ilişkilendirilmeli, öğrenci seviyesine uygun olmalı, çocuğun yaparak ve yaşayarak tecrübe ettiği kalıcı öğrenme ortamları hazırlanmalıdır.
- Çalışmaların web-2 araçlarıyla desteklenerek zenginleştirilmesi önerilmektedir.

SONUÇLAR

Araştırma ile öğrencilerimizin Hz. Mevlana hakkında bilgilenmelerini, Hz. Mevlana'nın yedi öğüdü ile değerler eğitiminin pekişmesi sağlanmıştır. Araştırma kapsamında ele alınan değerler öğrenci merkezli olarak planlanmış ve uygulanmıştır. Araştırma kapsamında her ay farklı bir öğüt ile bir değer ele alınmış ve etkinliklerle pekiştirilmiştir. Araştırma kapsamında cömertlik, yardımseverlik, merhametli olmak, başkalarının kusurunu örtmek, öfkesine hakim olmak, mütevazı olmak, hoşgörülü olmak gibi değerler hakkında çalışmalar yapılmıştır. Müfredat ile ilişkili olarak disiplinler arası çalışmalar yapılmıştır.

Öğrencilerimizin değerlerimizi küçük yaşlarda benimsendiği ve olumlu davranış değişikliği kazandıkları görülmüştür.

Öğrencilerimizin cömertlik, yardımseverlik, merhametli olmak, başkalarının kusurunu örtmek, öfkesine hakim olmak, mütevazı olmak, hoşgörülü olmak konularında farkındalıkları arttığı gözlenmiştir. Araştırma çalışmalarıyla öğrencilerin sorumluluk bilinci gelişmiş, farklı illerdeki ve ülkelerdeki kültürel değerlerimize yönelik uygulamaları görmemizi ve bizlere yeni deneyimlerin yanı sıra farklı okul uygulamalarını görmemizi de sağlamıştır.

Projenin sonunda, katılan her okul, kendi okullarında sergileyebilecekleri, Avrupa'daki diğer okullardan bir sanat eseri koleksiyonuna sahip olmalıdır. Ayrıca her okulun, çocuklarına bu sanatçıları anlatan ve çocuklarıyla paylaşabilecekleri bir kaynağı olacaktır. Amaçlanan beceriler derslerle beraber kazandırılmaya çalışılmış, kazanımlara entegre edilmiştir. Millî

kültürüne ve diğer kültürlerle ait eserleri karşılaştırma imkanı bulmuştur. Özgün içeriklerle öğrencilere kazandırılması hedeflenen öğeler şekillenilerek yenilikçi düşünme ve üretmeye teşvik edilmiştir.

Ortaklarımızla sanal sergi, güvenli internet günü, eTwinning Günü, online öğrenci buluşmaları gibi birçok işbirlikçi çalışmalar ve ortak ürün oluşturarak iletişim ve iş birliğimizi daha da artırmıştır.

Hz. Mevlana'nın yedi öğüdünden ele alınan değerler öğrenci merkezli olarak planlanmış ve uygulanmıştır. Hz. Mevlana'nın yedi öğüdü kapsamında her ay farklı bir değer ele alınmış ve farklı disiplinler arası etkinliklerle pekiştirilmiştir. Araştırma kapsamında cömertlik, yardımseverlik, merhametli olmak, başkalarının kusurunu örtmek, öfkesine hakim olmak, mütevazı olmak, hoşgörülü olmak gibi değerler hakkında çalışmalar yapılmıştır. Müfredat ile ilişkili olarak disiplinler arası çalışmalar yapılmıştır.

Projemiz okul web, blog, facebook, instagram, eTwinning Türkiye gibi sosyal medya hesaplarında paylaşarak yaygınlaştırılmıştır. Ayrıca öğrencilerimiz kendi kültürel değerlerinin farkına vararak, farklı kültürleri tanıma imkânı bulmuştur. Projemiz, Türkiye, Azerbaycan, Litvanya, Romanya proje ortakları ile "Ulusal Kalite Etiket" ve "Avrupa Kalite Etiket Ödülü" almıştır.

KAYNAKLAR

<http://mufredat.meb.gov.tr>

GREEN CHALLENGE

Fatma KUL, Kemalettin AK, Serhat CENGİZ, Fulya AYAS, Erdem CİVELEK, Seçil KÖKLÜ GÜLSEVEN, Erkam GÜNEŞ, Juan Antonio Rincón CARBALLO, Nusreta MURTIĆ, Pia CHIAPPELLA, María Pilar GÓMEZ BLASCO, Paulina KAŻMIERCZAK-MAJDZIŃSKA, Gayane MAYİLYAN, Danijela ŠAJTAR, Víctor SÁNCHEZ, Sonia SEGURA, Anna Maria PAIANO, Monica AVADANIİ, Mevhibe Kübra HANÇER, Dilek KEÇELİOĞLU

Fatmakul50.yil@gmail.com

ABSTRACT

The goal of the Green Challenge initiative was to enhance teenagers' perspectives on being engaged global citizens while also enhancing their ICT and English proficiency. The project was carried out by 33 partners from Portugal, Türkiye, Poland, Spain, Croatia, Armenia, and Italy. All of the partners won NQLs and EQLs after a unique effort. This project centered on the difficulties we encounter daily to come up with solutions and consider many angles from which to view the world from the perspectives of the environment, society, and humanity. By examining the issues, exchanging ideas and viewpoints, working together, and producing, the goal was to foster critical-creative thinking, entrepreneurship, active citizenship, and democratic involvement. The kids were urged to consider their goals for the future and how they may make a positive impact on the globe and their communities by engaging in small, peaceful acts of kindness regularly. Many warm-up and discussion exercises were planned to accomplish the aforementioned goals. These exercises encouraged students to consider global issues and straightforward, workable solutions. They wrote a story in multinational groups to express their outlook on the future. Challenge events amongst partner schools were then implemented. Lastly, they were instructed to create awareness campaigns and consider Sustainable Development Goals. Teens were able to become more conscious of global and social issues and realized that they could address these challenges with reason and nonviolence, thereby becoming contributing members of society, all because of this effort.

Keywords: Sustainable Development, Global Citizens, Challenge

INTRODUCTION

As social creatures, we must understand our obligations in light of the numerous global issues the globe has been suffering lately. The effects of these issues will ultimately influence every one of us. Teenagers in particular need to become more knowledgeable and conscious of the world's problems because they will be the ones to address them shortly. There have already been global efforts to raise awareness of these issues, but occasionally these have resulted in violence and social instability. Therefore, a well-intentioned deed could become a major issue.

Educators must help pupils become conscious of global issues, take action to enlighten others about these issues, at the very least in their immediate surroundings, and provide solutions. But they need to be trained to intentionally perform meaningful, nonviolent, and productive actions. If not, teens could readily tend to engage in some violent behaviors on a subconscious level. We need to educate kids to be responsible, engaged citizens and true entrepreneurs so they can play roles in society and help find solutions, rather than shielding them from all societal challenges.

The most effective way to accomplish these goals in education is to plan activities and require pupils to act in groups. eTwinning programs provide special chances to accomplish that through working with schools abroad as well as within schools. The project team, who united for a brighter future, designed exercises to compel students to consider, evaluate, and take action on global issues. Through their inquiry and education on the most pressing issues facing their planet, they were led to understand the significance of nonviolent deeds. Additionally, they got the opportunity to witness and utilize a few well-known nonviolent protests to gain attention at school, in their community, or on social media. It was a great chance for the project students to be socially active as entrepreneurs to organize events.

This project's goal was to enhance students' English language proficiency because it was an international one. Working on a project's material with individuals from many nations created a genuine environment for using English. By intentionally learning new words and phrases and using them to create something, students acquire lifelong learning. Students realized how much they had improved by the end and that they could utilize English when necessary. It was a natural process. Being an international initiative also meant that the participants, teachers, and students alike, got to experience the power of diversity in Europe and learn about various cultures and lifestyles.

MATERIALS AND METHODS

Climate change and global warming pose unprecedented challenges to our planet, demanding urgent and collective efforts for mitigation and adaptation. This abstract outlines a project-based learning initiative designed to empower students as active agents in the fight against environmental issues. The project seeks to integrate climate change education into curricula, fostering a deep understanding of the scientific, social, and economic dimensions of the crisis.

In this educational framework, students are not passive recipients of information but rather engaged participants in hands-on, solution-oriented projects. Through collaborative efforts, learners develop critical thinking skills, creativity, and a sense of responsibility towards the environment. The curriculum integrates real-world scenarios, enabling students to explore and address local and global environmental challenges.

The proposed project not only aims to enhance climate literacy but also emphasizes the importance of taking action. Students are encouraged to develop and implement tangible initiatives within their communities, promoting sustainable practices and raising awareness about the impacts of climate change. By instilling a sense of ownership and agency, the project seeks to inspire a new generation of environmentally conscious leaders.

Key components of the project include interdisciplinary learning modules, interactive workshops, and mentorship programs. These elements are designed to foster a holistic understanding of climate change, encouraging students to explore its intersectionality with social justice, economic disparities, and global equity.

Ultimately, the project-based learning initiative outlined in this abstract strives to cultivate a sense of environmental stewardship among students, preparing them to actively contribute to the ongoing efforts to combat climate change. By equipping the next generation with the knowledge, skills, and motivation needed to address environmental challenges, this approach seeks to create a ripple effect, fostering a sustainable and resilient future for our planet.

Theoretical Framework

According to P. Kumar et al. (2023), education plays a crucial role in enhancing individuals' climate literacy and comprehension, enabling them to respond effectively to the consequences of global warming and climate change. Climate literacy forms the bedrock for well-informed decision-making regarding adaptation and mitigation strategies. Innovative

educational initiatives have the potential to lead solutions by promoting cleaner air, generating employment opportunities, restoring ecosystems, and fostering economic growth. Irrespective of political affiliations, religious beliefs, or worldviews, scientific education, and interventions can significantly influence individuals' perspectives on climate change.

Education for Sustainability (EFS), as commonly acknowledged in various educational systems (UNESCO 2009), is frequently perceived as an inclusive extension of environmental education. It goes beyond the ecological aspect by integrating social and economic dimensions (Kopnina 2014). In formal education, this integration entails combining ecological science content with interdisciplinary or multidisciplinary collaborative work involving social and economic aspects (Scott and Gough 2003). The conceptualization of sustainable development in terms of the interconnected and equally significant dimensions of environment, economy, and society is commonly known as the 'three pillars' of sustainability. (G. Parra et al., 2020)

The authors, Hadjichambis and Paraskeva-Hadjichambis, propose a pedagogical approach to Education for Environmental Citizenship (EEC) with the aim of fostering environmental citizens. This approach emphasizes active and contextualized learning tied to the investigation and resolution of local or global environmental problems. The key characteristics of an environmental citizen, including knowledge, skills, values, and dispositions, form the basis for personal development and are aligned with action competence for sustainability. EEC should equip citizens with the competences necessary to actively contribute to building a more sustainable society, along with the knowledge, attitudes, and values motivating responsible action. The desired outcomes of acting as an environmental citizen, termed "outputs," encompass solving current environmental problems, preventing new ones, achieving sustainability, developing healthy relationships with nature, practicing environmental rights and duties, identifying structural causes of problems, promoting engagement and justice, and supporting interand intra-generational justice. The framework envisions environmental citizens contributing to sustainability and social justice on various levels—individual or collective, private or public, and local, national, or global. (M. R. Ariza et al.)

RESULT AND DISCUSSION

We carried out our project in the 2021-2022 academic year in partnership with 33 teachers and 672 students from 9 different countries. Our project is student-centered and appropriate for the students 12-15 age group. We aimed to arouse curiosity and mobilize students about the causes of

Climate Change and Global Warming, how we can take action against the environment, what we can do for the environment, and to raise individuals who can express themselves well with mixed teams, use web2 tools, think creatively, collaborate, and have 21st-century skills. Students learned about the problems related to the environment and protect them -interacted in L2 and collaborated with foreign partners to achieve a common goal We developed students' imagination and creativity – We raised awareness about daily energy/water use and potential saving Students improved their critical thinking and problem-solving skills – We encouraged the feeling of European citizenship and increased personal awareness to know about natural disasters as a result of climate change and took measures against them. Studies cleaned our world so that life can be maintained healthily and examined the events that cause climate change.

Our knowledge and understanding of climate change and its causes and effects on the natural world is still evolving, but there is now a clear consensus within the scientific community that climate change is real. Change is occurring at rates that exceed those of history and human-caused carbon emissions into the atmosphere are contributing to this accelerated rate of global climate change. It is the biggest environmental crisis of our time. It threatens the future of the planet that we depend on for our survival and we are the last generation that can do something about it. Our unsustainable lifestyles as well as economic and production models are so deeply rooted in our lives that it seems almost impossible to change them. However, this transformation is the only chance we have if we want to save our planet.

As teachers, we strongly believe that our students need to be connected with a global movement of people who are determined to change the world. We developed their technological literacy by using many innovative Web2 tools; bookcreator, quizizz, metaverse, artsteps, etc. We prepared individually and in small groups. We realized web-based learning and game-based learning with the games we prepared and played. Since the process is important in project-based learning, students exchanged ideas in forums with their friends in mixed teams.

The main goal of our project was to make our student groups from mixed schools aware of the importance of climate change, protecting our planet, and sustainability by working together. We did collaborative work on daily life, the impact of lifestyles on the environment, climate change, environmental protection, and how they can change their lifestyles for a better future. Our students also developed their foreign language and digital competencies using different tools. We planted saplings with our students for sustainable agriculture. We interviewed the provincial AFAD director and various NGOs, they prepared questions in cooperation by

doing research from EBA. We organized activities for the implementation of a multidisciplinary curriculum to raise individuals with an international mindset. For the educational game environment; (Shadow play) we organized activities by living, playing, and animating. We made a lot of collaborative products related to the environment and reduction with innovative tools such as a dictionary with Flphtml5, a story with story jumper, and animation with renderforest. While doing their activities, they learned to question, think critically, creativity, problem solving, and most importantly to be tolerant and respectful. They learned e-safety rules while preparing and adding activities. It is an innovative project where we try to keep their excitement high by making competitions in live interviews. We carried out all our activities in accordance with our school curriculum.

Collaboration Between Partner Schools

We had a very good collaboration between partner schools. We exchanged ideas with the Brainstorming method to determine the name of our project. We applied preand post-surveys. We determined our project name by voting. We created a map with Google maps for school addresses. We created Twinspace, Facebook, Instagram, Twitter, EBA, Whatsapp groups for cooperation and communication. In collaboration with mixed teams of students, we prepared dictionary, calendar, story, diary and played digital games about eSafety and climate change related – Kahoot and Quizizz. We chose our logo by voting. Virtual exhibition in collaboration with our partners in mixed teams, metaverse museum, diary, homemade food and recipe books from food waste, comics about climate change, animation Sustainable agriculture (they grew seedlings, flowers they grew their own vegetables and fruits and we combined them in Canva), We prepared presentations and videos with teamwork with sustainable transportation (with Genially, students brought together examples from their daily lives), recycling (they made new products from waste) and reduction (they talked about what they can reduce in daily life in the forum and prepared a joint video). We prepared a PSA video, students paired up in pairs to prepare and send a New Year's card, we prepared our joint work by coming together in forums, and we held student and teacher meetings with Adobe and zoom.

Use Of Technology

Since our project is a technology-based project, we have provided our students with smart board-computer usage skills and awareness about safe internet. We created rules on our e-safety page. When adding videos and pictures to the project, we paid attention not to see student faces, blurred

them and shared them unlisted. When choosing music, we paid attention to copyright and obtained parental permissions. ICT tools increased the success of pedagogical goals in the project. Our teachers and students gained 21st century skills such as creativity, problem solving, digital citizenship and used web 2.0 tools. We provided cooperation and communication with students and partners in project applications with Twinspace, Forum, Chatroom, Project Diaries, interactive board, phone, tablet, Whatsapp, Messenger, Adobe, zoom, school website, facebook, twitter, Instagram, EBA. For instance, Mentimeter, Fliphtml 5, Genially, cpresentation, Artsteps, Metaverse, Storyjumper, Calameo, Bookcreator, Renderforest, Flaming text, avatar creation, Videoshow, Canva, Thinglink etc. You can find all the tools here: <https://www.thinglink.com/card/1559289347197370370>

Impact And Documentation

The objectives set for the project were achieved through the timely processing and implementation of the topics in the project work calendar. After the activities, we made evaluations by conducting student and teacher surveys on the pages and in the forum, at the beginning and at the end of our project, we analyzed them one by one using google slides, we put our analyzes on our pages. We often used forums for students and teachers to exchange ideas by sharing their comments. When we look at the comments and survey analysis in the forums; we have seen that we have achieved our goal of raising individuals who use technology well, pay attention to e-safety, express themselves, develop language-ITC skills, are more sensitive to the environment, know the causes and consequences of climate change, take action for the environment, are aware of sustainable agriculture, transportation issues, grow their own fruits and vegetables, recycle waste materials and use web 2 tools well. At the end of the project, we created a virtual exhibition, museum, common climate dictionary-calendar-story, logo voting, collaborative games with mixed teams, books, brochure, comic book, animation, new year video, and PSA promotion video. During the project process, we brought our students together with experts (American writer Tracy B. Dr. Ebru Caymaz, Pro. Alberto Basset, ÇEVKO management, asked questions about climate change and received information. We received feedback after our webinars. Hacivat Karagöz's climate change-shadow play attracted attention. We brought a different perspective to our project with the bicycle riding activity. We promoted and disseminated the project by sharing our work in the local and national press, website, and social med. Teachers' meetings, club work, boards, and online environment. All teachers and students want to participate in the project next year. Our founder participated in the EU-Youth Climate Forum

and introduced our project. We disseminated our work on the school web-sites and social media, and we ended our project by making evaluations.

CONCLUSION

A final survey was given to the teachers and students who took part to evaluate the project's impact and determine the degree to which the objectives were met. In the final survey, there was a poll and space for comments about the project's progress. A report was written after all of the results were assessed. It is evident from the evaluation and the observations that this initiative largely succeeded in achieving its objectives.

This project increased the awareness of the participants towards global issues and sustainable development goals. Through watching and participating in a variety of educational and inspiring movies, students were inspired to understand the significance of taking modest, calm actions. Thanks to the project activities, they got the opportunity to take action to improve their surroundings.

When we compare pre and post-surveys for the students, We can state that for a very high percentage of pupils, the project is perfect, the teachers have carried out and organized all aspects of the project efficiently.

A group of pupils made suggestions for improvement regarding meetings, activities, group organization, and the eTwinning platform, which are discussed below.

About meetings or videoconferences, they would like to see an increase in the number of meetings and a longer duration. They are an excellent tool to get to know and work with colleagues from other countries.

About the activities, they would like them to increase in number; they would like to encourage more groups and communication; they would like to have more time to carry them out. They consider that the following typology of activities should always be present: artistic, sightseeing, and webinars with experts in the field.

As for the groups, they propose that they should be formed taking into account age homogeneity. They could have had some difficulties in carrying out some of the proposed tasks.

Thanks to the project, values such as respect and care for the environment have been promoted; the valuation and good use of the natural resources we have. They believe that with their positive actions, they can help to rebuild the effects of the past. To do so, they have to take action, and what better way to do it than through activities such as planting trees or making recycled food recipes?

It is beautiful to wake up every day and know that there are thousands of people working for a better environment. They have felt lucky to participate in this eTwinning project and hope that soon, similar projects will take place.

The teachers in GREEN CHALLENGE project included expert eTwinners and novice teachers. All of them stated to be full of hope, and excited to cooperate in international teams and undertake tasks. The educators declared they were aware of cultural differences and ready to raise their environmental and cultural awareness.

The teachers hoped their students' social skills would be improved via international cooperation, as it is usually the key factor pushing educators to take up project activities.

Many educators stressed the real need to discuss and tackle environmental issues in international teams. The educators involved in the project strongly believe the young generation is the future of the planet, and that is why they have decided to bring students to this project.

The project met teachers' expectations in terms of the activities, the tools used and the pace. Interestingly, an added value has been highlighted by quite a few educators. Due to the teacher's engagement, strong bonds between teachers and students are likely to result in future partnerships in new projects.

Almost all teachers highlighted how important the tools employed in the task were for the students to grow tech-savvy. The educators have observed a profound improvement in their students' communication skills thanks to the collaboration in the international teams. The teachers enjoyed the different work dynamics in the project activities. They have also noticed that their students understood that even taking small actions matters when talking about such a profound issue as the future of Mother Earth.

All the teachers' survey entries unanimously point out the two biggest highlights of the project. First, environmental consciousness is raised. One of the aims of the project was to keep and protect the environment, the city, and the environment in which the students and the teachers live. It has been vividly strengthened by the teachers that after the project has come to an end they see their students as more active environmental activists believing that even small actions matter. The other is the practical use of ICT tools. Numerous activities in GREEN CHALLENGE meant learning how to use new tools to perform the given activity.

Consequently, the students and the teachers have acquired the knowledge of how to practically use digital tools. Another, obvious benefit of this

eTwinning project is a better command of English among its participants. It was boosted by the variety of instructions, cooperation, support, and dialogues conducted in English.

SUGGESTION

This study demonstrated the value of teaching children in schools the principles of a sustainable lifestyle and how to protect the environment, which will be their future. To help students understand the value of environmental issues, sustainability, the 3Rs, active citizenship, entrepreneurship, and critical thinking, extracurricular activities can be incorporated into the texts that they utilize in class. If schools plan events within their curricula, expert meetings, or webinars through projects to develop these skills, it will be advantageous for the students. To protect their future, today's youth need to learn how to take action against environmental issues. The greatest locations to genuinely teach teenagers about it are schools; by doing so, we may produce more considerate and accountable adults for a better future. There should be more eTwinning initiatives on these topics because they offer special chances to engage in fieldwork in a motivating, cooperative, and global manner. Furthermore, addressing environmental issues and implementing projects to address them is one of the best ways to teach English with four competencies. They offer a comfortable setting in which to speak the language as well as the chance to interact and work together in English with others around the globe. Pupils get the self-assurance and drive to put it to use. Therefore, it is strongly advised that English teachers employ project-based learning techniques.

REFERENCES

- P. Kumar, J. Sahani, N. Rawat, S. Debele, A. Tiwari, A. P. M. Emygdio, K.V. Abhijith, V. Kukadia,
 K. Holmes, S. Pfautsch. (2023).Using empirical science education in schools to improve climate change literacy. *Renewable and Sustainable Energy Reviews*, Volume 178.
<https://doi.org/10.1016/j.rser.2023.113232>.
https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1364032123000886?ref=pdf_download&fr=RR-2&rr=8498e27659507240
- Parra, G. et al. (2020). Education for Environmental Citizenship and Education for Sustainability. In: Hadjichambis, A.C., et al. *Conceptualizing Environmental Citizenship for 21st Century Education. Environmental Discourses in Science Education*, vol 4. Springer; Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-20249-1_10
https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-20249-1_10
- Ariza MR, Boeve-de Pauw J, Olsson D, Van Petegem P, Parra G, Gericke N. Promoting Environmental Citizenship in Education: The Potential of the Sustainability Consciousness Questionnaire to Measure Impact of Interventions. *Sustainability*. 2021; 13(20):11420. <https://doi.org/10.3390/su132011420>
<https://www.mdpi.com/2071-1050/13/20/11420>
- Jabareen,C.Y. (09 July 2006), A New Conceptual Framework for Sustainable Development, *Environment, Development and Sustainability* 179–192 (2008).
<https://doi.org/10.1007/s10668-006-9058-z>
- Jansen,L. (May 2003)The Challenge of Sustainable Development, *Journal of Cleaner Production*,Volume 11, Issue 3,, Pages 231-245
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0959652602000732#!>
- Johan, P.(2001/2) Hattingh,Conceptualizing Ecological Sustainability and Ecologically Sustainable Development in Etnical Terms Issues and Challenges
<http://scholar.sun.ac.za/>
- Harding, R. (5 February 2006) Ecologically Sustainable Development: Origins, Implementation and Challenges , *Desalination*,Volume 187, Issues 1–3, 5 February 2006, Pages 229-239,
<https://www.sciencedirect.com/journal/desalination>
 Sustainable Development Commission
<https://www.sd-commission.org.uk/pages/what-is-sustainable-development.html>

ORKOP SOSYAL GELİŞİM MERKEZİ PROJESİ

Okul Müdürü Ergün ÇINAR
100.Yıl İlkokulu
ORCID ID: 0000-0001-8530-8829

Müdür Yardımcısı Resul VAROL
ORCID ID: 0009-0004-1862-3203

Sınıf Öğretmeni Adem AKBIYIK
Orhaniye 125.Yıl İlkokulu

ÖZET

Projemiz, 2023 Vizyon Belgesi, Bilişim ve Teknolojileri Dersi Programı, KOP Başvuru kılavuzu çerçevesinde hazırlanmış ve KOP'a İlgın İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü olarak başvurulmuş, Orhaniye 125.Yıl İlkokul-Ortaokulunda gerçekleştirilmiştir. KOP'a sunulan projemiz 2019 mali yılı içerisinde kabul edilmiştir. Proje ile okulumuzun dijital okuryazarlığını, 3D tasarım, elektronik tasarım benzeri bilişimle üretim becerilerinin öğrenme geliştirme, öğrencilerimizin kitap okuma oranlarını artırmak, zekâ oyunları ile becerilerini artırmak amaçlarımız olmuştur. Okulumuz kendi köyümüzün dışında 9 köyün öğrencilerinin taşınmasını yaptığı taşıma merkezi bir okul olup proje amaçlarını kendi imkânları ile karşılama olasılığı az olan bir yapıya sahiptir. Yapılan proje okulumuzun imkânları üst seviyeye çıkarmış, örnek bir okul görünürlüğüne sahip olmuştur. Verilen hibe ile içerisinde kodlama atölyesi, kütüphane, zeka oyunları atölyesi, ebru atölyesi kurulmuştur. Kodlama atölyesine ender 3 pro 3D yazıcı alımı, arduino süper başlangıç setleri alımı, arduino sensör setleri, çizgi izleyen sensör setleri, makeBlok mBot bluetooth kiti, esun PLA filamentler malzeme alımları yapıldı, kodlamada kullanılacak bilgisayarların donanımları uygun hale getirildi. Fiziki olarak hazır hale getirilen atölyemizde kodlama ile ilgili bugüne kadar hazır bulunurluğu olmayan öğrencilerimiz bilişim dersinde ve halk eğitim kursları açarak kodlama eğitimi almaya başladılar. Ortaokul öğrencilerimizin yazdıkları kodlar ve kullandıkları sensörlerle garaj giriş kapısı, yangın alarm sistemi gibi projeler yapıp İlgın Halk eğitim Merkezi Müdürlüğü'nün yılsonu sergisinde stant açarak ilçe içerisinde kodlama ile ilgili büyük bir farkındalık oluşturmuşlardır.3D yazıcısı için kullanın program olan tinkercad programını öğrencilerimiz

en iyi şekilde kullanmaya başlamışlar ve bu program üzerinde tasarımlar yapmaya başlamışlardır. Yaptıkları tasarımları 3d yazıcıdan çıkartılarak öğrencilerimizin 3d tasarım oluşturma becerileri üst seviyeye çıkmıştır. Millî Eğitim Bakanlığımızın Okul Bazlı Mesleki Gelişim kapsamında öğretmenlerimize Temel Kodlama kursu vererek atölyemiz öğretmenlerimizin de mesleki gelişiminde hizmet vermiştir. 3D yazıcı ile pandeminin ilk döneminde sağlık çalışanlarımıza siperlik, maske tutacağı basarsak sağlık çalışanlarımıza dağıtılmıştır. Proje kapsamında yaptığımız kütüphane ile okulumuzun kütüphanesi yenilenerek, öğrencilerimizin, öğretmenlerimizin, velilerimizin seviyelerine ve uygun kitaplar alınmıştır. Kütüphanedeki kitap sayımız 3000 adet olmuş olup çeşitliliğinde artırılmıştır. Her eğitim ve öğretim yılı içerisinde ödüllü kitap okuma yarışmaları yapılmıştır. Zekâ oyunları atölyesine 62 adet 10 çeşit zeka oyunları alınmıştır. Zeka oyunları atölyesinin kullanıma başlanmasıyla okulumuzda zeka oyunları egzersiz dersi yapılmaya başlanmıştır. Bütün öğrencilerimiz zekâ oyunları oynama becerileri artmış, oyunların kazanımlarını kazanması daha önceki süreçlere göre artmıştır. İlçemizde yapılan zekâ oyunları yarışmalarına katılımlar ile derceler elde edilmiştir. Projemiz ile öğrencilerimiz fırsat eşitliğinde kurulan atölyeler ile eşit duruma gelmişlerdir. Sunulan eğitim olanakları ile vizyonları daha fazla gelişmiş, dijital okuryazarlıkları artmış, stratejik düşünme, problemleri çözme yeteneklerini geliştirmiş, geliştirme yollarını öğrenmiş, kitap okuma oranları artmıştır. Okulumuza da yeni vizyon ve misyonlar eklemiş, genel eğitim yapısında da 21. Yüzyıl eğitim olanaklarına yaklaşmasında da büyük adımlar atmıştır.

Anahtar Kelimeler: Anahtar Kelimeler, Kodlama, Eğitim, Kütüphane, Zeka Oyunları

ORKOP SOCIAL DEVELOPMENT CENTER PROJECT

ABSTRACT

Our project was prepared within the framework of the 2023 Vision Document, Information and Technologies Course Program, KOP Application Guide and applied to KOP as Ilgın District National Education Directorate, and was carried out at Orhaniye 125.Yıl Primary School-Secondary School. Our project, submitted to KOP, was accepted in the 2019 fiscal year. With the project, our aims were to increase the digital literacy of our school, to improve the learning of production skills with informatics such as 3D design and electronic design, to increase the book reading rate of our students, and to increase their skills with intelligence games. Our school is a transportation center school where the students of 9 villages outside our own village are transported, and it has a structure that is unlikely to meet

the project objectives with its own resources. The project has increased the facilities of our school to the next level and has gained the visibility of an exemplary school. With the grant given, a coding workshop, a library, a brain games workshop and a marbling workshop were established. Ender 3 pro 3D printer, Arduino super starter sets, Arduino sensor sets, line following sensor sets, makeBlok mBot bluetooth kit, Esun PIA filaments were purchased for the coding workshop, and the hardware of the computers to be used in coding was made suitable. In our workshop, which was physically prepared, our students, who were not available about coding until now, started to receive coding training in informatics classes and by opening public education courses. Our secondary school students created great awareness about coding in the district by making projects such as a garage entrance door and a fire alarm system with the codes they wrote and the sensors they used, and by opening a stand at the year-end exhibition of the İlgin Public Education Center Directorate. Our students started to use the Tinkercad program, which is the program used for 3D printers, in the best way. and they started to make designs on this program. Our students' 3D design creation skills have increased by printing their designs on a 3D printer. Our workshop also served in the professional development of our teachers by giving a Basic Coding course to our teachers within the scope of School-Based Professional Development of our Ministry of National Education. During the first period of the pandemic, we printed visors and mask holders with a 3D printer and distributed them to our healthcare workers. With the library we built within the scope of the project, our school's library was renewed and books suitable for the levels of our students, teachers and parents were purchased. The number of books in the library has reached 3000 and its diversity has been increased. Award-winning book reading competitions were held every academic year. 62 intelligence games of 10 types were taken to the intelligence games workshop. With the introduction of the intelligence games workshop, intelligence games exercise classes started to be held in our school. All our students' skills in playing mind games have increased, and their ability to gain the benefits of the games has increased compared to previous processes. Rankings were obtained through participation in intelligence games competitions held in our district. With our project, our students have become equal with the workshops established for equal opportunities. With the educational opportunities offered, their vision has improved, their digital literacy has increased, they have improved their strategic thinking and problem solving skills, they have learned ways to improve, and their rate of reading books has increased. It has added new visions and missions to our school and has taken great steps in approaching 21st century educational opportunities in the general education structure.

Keywords: Keywords, Coding, Education, Library, Mind Games

GİRİŞ

Robotik kodlama sürekli geliyor ve geleceğin teknolojisi olarak kabul ediliyor. Bu nedenle ülkeler bu alanda önemli yatırımlar ve teşvikler yapmaktadır. Öyle ki robotik eğitimine küçük yaşlarda başlanmış ve çocuklara robot kodlama eğitimi verilmiştir. Robotik eğitimi sayesinde çocuklar ve gençler küçük yaşta robotik eğitimi alarak geleceğe hazırlanıyor ve analitik becerilerini geliştiriyorlar. Robot kodlama, insanların sorunları çözmesine ve organizasyonel ve hesap verebilirlik becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur. Kodlama aynı zamanda akademik becerileri de öğretir. Robotik kodlama, insanların STEM alanlarındaki (Bilim, Teknoloji, Mühendislik, Sanat ve Matematik) kodlama ve programlama becerilerini birleştirmesine olanak tanır. Robot kodlama insanlara dövüş becerisi, problem çözme, takım ruhu, işbirliği ve kararlılık kazandırıyor. Temel olarak kodlama eğitimi kişinin problem halinin farkına varması ve bu problem haline çareler üretme çabasıdır (Şahutoğlu, 2018). Gelecek çağın ihtiyaçlarını karşılayabilmek ve bu doğrultuda hareket edebilmek için kodlama eğitiminin artık bir ihtiyaçtan öte zorunluluk olduğu görülmüştür (Sayın ve Seferoğlu, 2016).

Okullarından teknolojiyi hızlı, verimli ve etkili kullanmanın yanı sıra yeni teknoloji üretebilen kişilerin de yetişmesi bekleniyor. Burada dikkat çeken kavram 'bilişim'dir. Çünkü bilgi teknolojisi olmadan gelişme olmaz. Ancak şunu da vurgulamak gerekir ki, bilgi çağı olarak adlandırılan bu çağda bunu başarmanın en temel yollarından biri de okullarımızda BT derslerinin her düzey ve sınıflarda zorunlu hale getirilmesidir. Bu bağlamda okullarımızdaki bilişim dersleri yeniden çalışacak. Elbette bunların çalışabilmesi için her okulda en az bir BT öğretmenin olması gerekiyor.

PROBLEM DURUMU

Öğretmenlerin kodlama eğitiminde karşılaştığı ve aşılması zor olan bir diğer zorluk da öğrenci ve velilerin kodlamanın öneminin farkında olmaması, kamusal olarak oluşturulmaya çalışılan kodlama etkinliklerinin farkında olmamasıdır. Ayrıca öğrencilerin özellikle de erkek öğrencilerin kodlama denince aklına hemen bilgisayar oyunu kodunun (hile, istisna vb.) geldiği tespit edilmiştir. Ayrıca öğrenci ifadeleri, öğretmen görüşleri ve sınıf gözlemleri, saat boyunca öğretilen kodlama kavramlarına yabancı oldukları için ilk birkaç hafta çok zorlandıklarını ortaya koydu. Bakanlık tarafından yeterli ödeneklerin olmaması.

Atölyenin kurulabileceği fiziki yapının standartlara uygun olmaması, Kodlama atölyesinin öğretmenlere ek sorumluluk getirmesi, Kodlama atölyesinde elektrik alt yapısının uygun olmaması gibi

SONUÇ

Öğrenciler açınma raporlarına nazaran değişik alanlara yönlendirilebilir. E-okulda her öğrencinin ilçe, il, milli ve enternasyonal yarışmalardaki derecelerinin kaydedildiği Sosyal Etkinlikler Modülü bulunmaktadır. Ayrıca öğrencinin okul yaşamı süresince katılmış olduğu etkinlikler de sene sene bu sisteme kaydedilmektedir. Dolayısı ile öğrenciler sistemden takip edilerek kabiliyetleri doğrultusunda alaka duydukları alanlara yönlendirilebilirler. Öğrencilerimize imalathane ve malzemeler tanıtılabilir ve bilgili kullanmaları sağlanabilir. Robotik kodlama atölyesi öğrenciler tarafınca kullanılmaya başlanmadan ilkin kodlama atölyesinin öğrencilere neler kazandıracığı, malzemelerin ne işe yaradığı iyi mi kullanılması gerektiği benzer biçimde mevzularda tanıtıcı eğitimler verilebilir. Atölyenin kullanılması öğretmen nezaretinde olabilir. Robotik kodlama atölyesine giriş çıkış ve malzemeleri kullanma esnasında öğretmen öğrenciler ile beraber olabilir, dikkatli bir biçimde takip edebilir. Öğretmenler MEB tarafınca hizmet içi eğitimlere alınabilirler. Kodlama hakkındaki malumat sahibi olmadan bunu karşı tarafa aktarmak olası olmayabilir. MEB tarafınca robotik kodlamaya yönelik hizmet içi eğitimler verilse de ehil olmayabilir. Hizmet içi eğitimlerin sayısı artırılabilir, ülke geneline yaymak adına daha çok öğretmene ulaşılabilir. Okulda düzenlenen yarışmalarla robotik kodlama teşvik edilebilir. Okullarda kodlamaya yönelik olarak minik yarışmalar düzenlenebilir. İlgiyi yok benzer biçimde görünen öğretmenler dâhil hepimiz mevzuya sıcak yaklaşabilir. Robotik kodlama kuruluş kültürü haline gelmeye başlayabilir. Hizmet içi tahsil (eğitici öğretmen) sayısı artırılabilir. Öğretmenlere tahsil verecek eğitici rakamları artırıldığı takdirde daha çok öğretmene ulaşmak olası olabilir. Robotik kodlama alan aslına bakarsak bir oldukça dersi içinde barındırıyor. Oldukça disiplinlerarası bir alan diyebiliriz. İçeriğindeki mevzulara baktığımızda; Matematik, İngilizce, Düşünme Becerileri, Tasarım, ve bir oldukça benzeri dersten içerikler görebiliyoruz. Hatta bu ders kapsamındaki getiriler bu sayılan bütün içerikleri ezberletmekle kalmayıp hayata geçirme, uygulama, üretme ve yaşayarak öğrenmeyi sağladığını gördük.

Özellikle kırsal bölgelerde bulunan öğrencilerin akranları gibi dahaiyi eğitim alabilmeleri için atölye kurumlarında bakanlık olarak desteklenmelidir. Bunun yanında KOP gibi ajansların direkt ya da proje yarışmaları ile kırsal kesimler desteklenmelidir .

KAYNAKLAR

- Şahutoğlu, N. G. (2018). Eba kodlama modülü kullanımının ortaokul öğrencilerinin programlamayailşkin öz yeterlilik inançlarına ve module ilişkin öğrenci görüşleri. (Yüksek Lisans Tezi) Gaziantep Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü Gaziantep. https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=Zps1nEz5_u-CSX-dUjrkxA&no=5Y2wcyhkxYJ7yT5P5v6HGQ (512852)
- Sayın, Z., & Seferoğlu, S. S. (2016). Yeni bir 21. yüzyıl becerisi olarak kodlama eğitimi ve kodlamanıeğitim politikalarına etkisi. Akademik Bilişim, 3-5 Şubat 2016, Adnan Menderes Üniversitesi, 1-13.

AN ALBÜM MY HOMELAND

Öznur Çelik, Gordana Janevska, Natasa Belic, Irena Bijelic, Zaklina Stojanovska, Alev Çeber, Мария МПенh, Arsez Özbek, Betül Köşlüoğlu, Fatmanur Çağlar, Anita Mikulandra, EAEH Mamanoy, Violeta Petkovska, Ruzica Stojanovic Djordjevic, Evaggelia Gougoulanou, Emina Zlatar, Christina Koutalou, Sladjana Dobrota, Ljiljana Sokolovic, Mirjana Glišić, Jelena Babic, Çimen Sarıaltın, Jadranka Čikić

ÖZET

Vatan, doğduğumuz, büyüdüğümüz, çocukluğumuzu geçirdiğimiz yerdir. Her birimiz doğduğumuz yeri / anavatanımızı severiz. Bu projenin amacı, öğrencileri yaşadıkları şehrin kültürel ve doğal mirasını ve daha geniş çevreyi vatanı araştırmaya teşvik etmektir. Vatan daha çok bilinirse daha çok sevilir ve kalpte taşınır. Bu nedenle çeşitli etkinliklerle şehrimizin geçmişini keşfedecek, şehrimizin ve memleketimizin güzelliklerini günümüzde ön plana çıkaracak ve dijital araçlar yardımıyla proje ortaklarımıza sunacağız. Öğrenciler atalarımızın mirasına karşı sorumlu davranışlar geliştirecek, şehirlerine ve vatanlarına sevgi geliştireceklerdir. Proje faaliyetleri Ekim 2021'den Mayıs 2022'ye kadar devam etmiştir.

ABSTRACT

Homeland is the place where we were born, grew up and spent our childhood. Each of us loves our place of birth/homeland. The aim of this project is to encourage students to investigate the cultural and natural heritage of the city they live in and the wider environment - the homeland. The more the homeland is known, the more it is loved and carried in the heart. For this reason, we will explore the past of our city through various events, highlight the beauties of our city and our country today, and present them to our project partners with the help of digital tools. Students will develop responsible behavior towards the heritage of our ancestors and develop love for their city and homeland.

GİRİŞ

Kırsal hayattan şehirleşmeye geçiş ve iletişim araçlarının kullanımının artması ile bireysel ve sosyal sorunlarla karşılaşan insanın çevresiyle anlamlı ilişkiler geliştiremediği, çevresiyle etkileşim içinde olmadıkları gözlemlenmektedir.

Bu çalışma, yaşadıkları çevreyi tanıma /çevrelerinin farkında olma, farklı çevre, kültür ve insanlarla tanışma, arkadaşlık kurma becerilerini geliştirmeyi de sağlamaya çalışmaktadır.

Kuramsal Çerçeve

Toplumsal bir varlık olan insanın çevresiyle uyum içinde yaşaması ,diğer kişilerle ve çevresiyle iletişim kurmasını zorunlu kılmaktadır.(Durmaz, M. (2004). Kişiler arası iletişim ve motivasyon, İzmir: Ege Üniversitesi Basım Evi).

Buldukları yerlerin keşfedilmesi alan gezileri, öğrencilerde tarih bilincinin gelişmesini sağlar. Öğrenci yazılı ve dokümanı olmayan kaynakları karşılaştıracak, görsel kanıtı değerlendirmeyi öğrenecektir.

Öğrenci, geçmişte yaşamış insanların günlük yaşantılarıyla ilgili bilgi sahibi olacak, bunu; kendi yaşam koşullarıyla karşılaştırarak değişim ve sürekliliği algılayacaktır. Okul dışı tarih öğretimi tarihsel çevreye empatiyi güçlendirmektedir (Ata, 2002: 109).

Çalışmanın temel amacı öğrencilere dünyayı ve yurdumuzu tanıtmak, ülkemizin kalkınmasında severek sorumluluk alma duygusunu geliştirmektir (Marmara Coğrafya Dergisi, Sayı: 3, Cilt: 2, s.31-48, İstanbul, 2001).

Proje Hakkında

Üyeler: 47Sırbistan(14), Hırvatistan(10), Türkiye(8), Yunanistan(5), Kuzey Makedonya(5), Arnavutluk(1), Ermenistan(1), Polonya(2), Bosna Hersek(1) Yaş aralığı:6-10.

Projenin çıkış noktası, öğrencileri yaşadıkları şehrin kültürel ve doğal mirasını tanımalarını sağlamak, çevrelerini, üzerinde yaşadıkları vatani araştırmaya teşvik etmektir. Bu nedenle çeşitli etkinliklerle şehrin geçmişini keşfedecek, şehirlerinin ve memleketlerinin güzellikleriniön plana çıkaracak çalışmalar yaparak farkındalık oluşturmak ve dijital araçlar yardımıyla, önemine dikkat çekmeye çalışmaktı.

Düzenlenen etkinlikler sonrasında alınan dönütlerde öğrenci öğretmen ve veliler çalışmalarından olumlu etkilendiklerini söylemişlerdir. Aynı zamanda yapılan anketlerle de bu desteklemiştir. Okul içerisinde çalışmalarla ilgili panolar hazırlanmıştır, sergiler yapılmıştır, eTwinning platformunda yeni ve istekli öğretmenlerle tanışılmış, güzel arkadaşlıklar oluşturulmuştur. İl ve ilçe çapında okullarımızın tanıtılmasına katkı sağlanmıştır. Okul web sitesinde, ilçe MEM web sayfasında ve EBA platformunda okullarımız temsil edilmiştir. Başarılı bir şekilde tamamlanan projemizin en önemli sonucu öğrenciler atalarımızın mirasına karşı sorumlu davranışlar geliştirecek, şehirlerine ve vatanlarına sevgi geliştireceklerdir.

Ayrıca öğrencilerin teknoloji ile buluşması sağlanmış ve çeşitli web2 araçları kullanmaları sağlanmıştır. Yapılan çalışmalar müfredata entegre edilmiş ve farklı disiplinlerle ilişkilendirilmiştir. Bunun yanı sıra belirli gün ve haftalarla da ilişkilendirilmiştir. Proje planı ortaklarla birlikte oluşturulmuştur. İhtiyaç duyulan alanlar hakkında beyin fırtınası yapılmıştır. Ortak kararlar alarak proje etkinlikleri belirlenmiştir.

Güvenli internet hakkında bilinçlenilmiştir ve web araçlarıyla tagul oluşturup dil becerilerini geliştirmişlerdir. Dijital araçlarla kimlik kartlarını/ avatarlarını oluşturup ilgili sayfada paylaştılar/kendilerini tanıtmışlardır. Yaptıkları çalışmalardan quiz olup belgelerini proje sayfasında paylaşmışlardır. Codeweek çalışmalarına katılarak eğlenceli kodlama aktiviteleri yapılmış alınan sertifikalar proje sayfasında paylaşılmıştır. Web2 araçlarıyla oyunlar hazırlanarak oyunlara katılarak teknolojik öğrenmelerinin yanında öğrenmeleri eğlenceli hale getirmişlerdir. Projedeki her çalışma; öğrenci/ öğretmen takım ve işbirliği içinde gerçekleşmiştir. Projenin isminde yer alan harfler de öğrenciler tarafından tasarlanarak oluşturulmuştur.

Hep birlikte ortak albüm oluşturulmuştur ve albüm, ülkeden ülkeye gönderilerek tüm katılımcı ülke öğrencilerinin çalışmalarıyla tamamlanmıştır ve sonuçta ilginç ve güzel bir albüm oluşturulmuştur. Öğrenciler, değişik ülkelerin değişik çalışmalarını görmüş oldular/kendi çalışmalarını da ekleyerek albümün tamamlanmasına katkı sağlamışlardır.

Ülkeler, yemek tariflerini paylaştılar, öğrencilerimiz birlikte yemek yaptılar, fotoğraflarını paylaştılar. Değişik ülkelerin yemekleri tanındı, kültürel etkileşim içinde olundu. Öğrenci takımları kuruldu, öğrenciler tarafından, ülkelerin geleneksel/kültürel mirası olan halı-kilim, enstrüman, kostüm, folklorik kıyafetler, kostüm çalışmaları gibi yapıldı, ortaya renkli görüntüler ortaya çıktı. Kendi ülkelerinin ve diğer ülkelerin bayraklarını tanıdılar/ çizdiler. Yapılan çalışmalar sosyal medyada paylaşılmıştır.

Ülkelerindeki dansı tanıttılar. Öğrenciler memleketlerini tanımanın yanında, ülkesinde önemli yer edinen/model olan kişileri de tanıdılar, kişilerin

biyografisini araştırıp resimlerini çizdiler ve diğer öğrencilere/ülkelere tanıttılar, genel kültürlerini geliştirdiler. Hayalindeki ülkeyi tasarladılar ve oylama ile isimlendirmişlerdir.

Kendi ülkelerini tanıma/sevmenin yanında tüm çevreyi koruma ve gelecekte nasıl bir dünyada yaşamak istediklerini hayal edip tasarlamışlardır. Aktif ve sorumlu vatandaşın özellikleri konusunda çalışmalar yapıp proje sayfalarında bu çalışmaların hepsini paylaşmışlardır ve tüm bunları yaparken web araçlarını da kullanmışlardır.

Yaptıkları her çalışmanın sonunda da web2 araçlarıyla hazırlanan değerlendirme ölçekleriyle kendilerini, çalışmalarını, öğrendiklerini değerlendirerek öğrenmelerini kalıcı hale getirmişlerdir. Çalışmalarda öğrenciler hem eğlenmiş hem de öğrendikleri ile ilgili bilgilerini ölçmüşlerdir.

Sonuçlar ve Mesleki Gelişim

- Proje işleyişi sürecinde teknolojik imkanlar ve web2 araçlarının öğrenci seviyelerine uygun olarak seçilip, etkin kullanımına gerekli özen gösterilmiştir. Öğrenciler tarafından sevilerek kullanımı gerçekleştirilmiştir. Çocukların özgüvenlerinin gelişimine katkısı sağlamıştır.
- 21. yy becerileri; eleştirel düşünme, işbirlikçi olma, takım olma, problem çözme, araştırma-sorgulama, bilgi teknolojilerini kullanma, girişimci olma, Türkçeyi doğru etkili ve güzel kullanma, üretken olma, proje tabanlı öğrenme gerçekleştirilmiştir.
- Ekip olarak çalışma ve grup disiplini öğrenilmiştir.
- Çalışmalar gönüllülük esasına göre multidisipliner yaklaşımlarla gerçekleştirilmiştir.
- Çevrimiçi sohbetler yapıp fikir ve öneriler yazılmıştır. Çalışmalara dair paylaşımlar yapılmıştır.
- Ortak kodlama etkinlikleri hazırlayarak Avrupa da okullarımızın daha görünür olmasına katkıda bulunulmuştur.
- Yapılan çalışmalar ve etkinlikler yabancı dil becerilerin gelişmesine katkı sağlamıştır.
- Yapılan çalışmalar Türkçe, Hayat Bilgisi, Sosyal Bilgiler ders müfredatlarına entegre edilmiş etkinlikler farklı disiplinlerle ilişkilendirilmiştir.
- Proje planı ortaklarla birlikte oluşturulmuştur. İhtiyaç duyulan alanlar hakkında forumda, webinarlarda ve whatsapp uygulamalarında

beyin fırtınası yapılmıştır.Ortak kararlar alarak proje etkinlikleri birlikte gerçekleştirilmiştir.

KATILDIĞIMIZ KURSLAR,ÇALIŞTAYLAR,SEMPOZYUMLAR,KODLAMA ETKİNLİKLERİ: SERTİFİKALAR

<https://docs.google.com/presentation/d/1g9wg3TSlwMHtm4gYcpqiEV-43GVKjPRXC8TRTy1jPJ84/edit?usp=sharing>

Öğrencilerle ilgili edinimler

- Bireysel çalışma ile yaparak yaşayarak öğrenme etkinlikleri yaptılar.
- Grup çalışması deneyimleyerek bir bütünün parçası olabilmeyi öğrendiler.
- Çalışmalarını hazırlarken ve sunarken web2 araçlarını kullanma becerisi edindiler. Eğlenerek öğrenmeyi gerçekleştirdiler. Özellikle resim konuşturma, avatar hazırlama, kelime bulutu oluşturmayı öğrendiler.
- Öğrencilerimizin yaşadıkları çevreden,tarihi ve kültürel süreçlerinden haberdar olmaları sağlanmıştır.
- Çevresiyle birebir etkileşim içinde olmalarını sağlayarak farkındalıkları arttırılmıştır. Öğrenmelerinin yaparak, yaşayarak daha da kalıcı olmaları hedeflenmiştir.
- Sadece öğrenciler değil öğretmen ve veliler de dahil edilmiştir. -Öğrenciler kendisini ifade etme olanağı bulmuştur. Öğrenciler katılım sağladıkları bu etkinliklerle verimli ve kalıcı sonuçlar elde etmişlerdir.
- Sorumluluk sahibi, çevresine duyarlı bireyler yetişmesinde katkı sağlanmıştır. Kişisel, sosyal, duygusal gelişimlerine, dil becerilerinin gelişimine katkı sağlanmıştır.
- Web2 araçları kullanımını yaygınlaştırarak teknolojik gelişmelerine katkı sağladı. Yaşadıkları çevre dışında, farklı çevre, kültür ve insanlarla tanışma, arkadaşlık kurma becerileri geliştirilmiştir. Öğrenmeleri zevli hale getirilmiştir. Yeni çalışmalar için gerekli özgüven oluşturulmuştur.
- Okullarımız, ülkemizin güzellikleri tanıtılmıştır.
- Mesleki gelişimime katkı sağlanmıştır (dil kullanma becerisi ve teknoloji kullanım becerisi). Yeni arkadaşlıklar edinerek yapılacak

diğer çalışmalar için başlangıç oluşturulmuştur.

- Proje öğretmenlerin ve gönüllü velilerin rehberliği merkezli olarak dayanışma içinde yürütülmüştür.
- Öğrencilere Zoom da bir araya gelerek, tanışma ve arkadaşlık edinme becerisi kazandırılmıştır.

Sonuç-Projenin ele aldığı problemin çözümüne ilişkin sonuçlar

Projede çeşitli yöntemlerin (gösterip yaptırma, gözlem, dramatize etme, canlandırma, resim yapma, şiir yazma, diyalog vb.) uygulanacağı etkinliklere yer verilmiştir. Böylece öğretmenler etkinlikleri yaparken 21. yüzyıl yenilikçi öğretim yöntemlerini kullanmış ve mesleki açıdan kendini geliştirme fırsatı bulmuşlardır. Öğrencileri yaşadıkları şehrin kültürel ve doğal mirasını ve daha geniş çevreyi vatani araştırmaya teşvik edilmiştir.

Yaygınlaştırma ile ilgili edinimler

Yapılan etkinliklerimiz videolar halinde yada kolaj resimler yapılarak twinspace üzerinde oluşturulan ilgili sayfalara yüklenerek tüm ortaklarla paylaşıldı. Twinspace de sayfa düzenimizi oluşturmak adına Padlet ve Twinboard kullanılmıştır. Proje sürecinde hem öğretmenler hem de öğrenciler bir çok web2.0 aracı kullanarak projeye dahil olmuştur.

Etkinlikler kapsamında logo, afiş ve davetiyelerimiz için Canva ve Logo Maker Free gibi tasarım araçları kullanılmıştır. Google docs uygulamasıyla anketler oluşturulmuştur, Videolarımız için Scoompa Video, VideoShow, InShot; resim paylaşımları için kolaj programı olarak Collage Maker ve Picsart; üç boyutlu ve hareketli resimler hazırlamak için Biugo ve Pixiz gibi birçok Web2.0 aracı kullanılmıştır.

Çalışmaları paylaşmak blogger, padlet, plan, anketler, google form, poster logo seçimleri için tricolor, proje takvimi ve broşür için canva, genially, ebooklar için storyjumper, bookcreator, answergardenflipsnack, google doc, yumpu araçları kullanılmıştır. Değerlendirme için sorular hazırlanmıştır. Toplantılar için google meet kullanılmıştır. Her ayın çalışmalarını içeren değerlendirme anketler yapılmıştır. Çalışmalar Twinspace veya okulweb, eba, sosyal medya aracı olan sayfalarda paylaşılmıştır. Fotoğrafların düzenlenmesi ve e-güvenlik açısından öğrencilerin yüzlerinin çok belirgin olarak görülmesini engellemek amacıyla Point Blur uygulamasından faydalanılmıştır. Öğrencilerin yüzlerinden ziyade yaptıkları çalışmalar fotoğraflanmıştır. Hazırlanan videoların paylaşımı için de youtube ve vimeo sayfaları kullanılmıştır. Youtube videoları listedışı olarak paylaşılmıştır. Güvenli internet kullanımını sağlamak amacıyla İnternet güvenliği, internet etiği ile ilgili EBA eğitim portalı üzerinden sununlar izleyerek bilgiler edinilip uygulanmıştır.

Proje çalışmaları esnasında Fatih-EBA projesinde okulda yer alan akıllı tahtalardan verimli şekilde yararlanılmıştır. Çalışmalar İzmir MEM –Arge e-Twinning platformu üzerinde yaygınlaştırmak adına haberler kısmında paylaşılmıştır. Projede yer alan ortaklarla daha etkili paylaşımlar sağlamak için blog sayfası oluşturularak paylaşımlarda bulunulmuştur. Okul web sayfasında da haberler yayınlanmıştır. Hızlı iletişim açısından Facebook kullanılmıştır. Online görüşmeler webinarlar ve akıllı telefonlarla gerçekleştirilmiştir. Okul içerisine çalışmalar için panolar hazırlanarak sunumlar yapılmıştır.

Sonuç-Proje İyileştiren Uygulamalar

Yapılan çevrimiçi toplantılar, öğretmen webinarları ve öğrenci zoom buluşması, Forum kullanımı watssApp ve grup sohbetleri

Proje çalışma sürecinde farklı Web2 araçlarının etkin kullanımı.

Karışık ülke ve okul takımları.

Uzaktan eğitim sürecinde velilerin de projeye aktif destek olması.

Web2 araçları kullanımı, karışık ülke takımları, velilerin de aktif olarak projeye katılması

ÖNERİLER

Öğrencilerin araştırdığı sorular sorduğu, etkin olarak işin içine girdiği bu tarz öğrenme yöntemiyle öğrenme daha da kolay ve zevkli hale geleceği, teorik anlatımdan ziyade pratik uygulama ve öğrenme yöntemleri kullanılarak kalıcı davranış sağlanması önerilmektedir.

Proje ile öğrencilere fırsat verildiğinde neler yapabileceklerinin somut örnekleri gözlemlenmiştir. Proje etkinlikleri tasarlanırken öğrencilerin seviyeleri göz önüne alınmıştır.

Ödüller

Proje ile Ulusal ve Avrupa Kalite Etiketini almıştır. Bu çalışmanın da katkılarıyla mükemmellik sertifikası ve süper organizatörlük sertifikası daverilmiştir



KAYNAKLAR

- TÜBAR-XXIII-/2008-Bahar/Araş. Gör. Cemil Cahit YEŞİLBURSA Aydın, M. Z. (2011). Okulda Ahlak Eğitimi ve Ahlak Öğretiminde Örnek Olay İncelemesi Yöntemi. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Boland, 2002.
- Patrick, 1993: 8.
- Callentine, 2000: 18.
- HUNTER, Kathleen, (1993), "Teaching with Historic Places", ERIC Digest, EDO-SO-93-7, September..
- DEMİRÇİOĞLU, İsmail Hakkı, (2005), Tarih Öğretiminde Öğrenci Merkezli Yaklaşımlar, Ankara: Anı Yayıncılık
- DOĞANAY, Ahmet, (2004), Sosyal Bilgiler Öğretimi. Cemil Öztürk - Dursun Dilek (Ed.), Hayat Bilgisi ve Sosyal Bilgiler Öğretimi, (ss. 16-44), Dördüncü Baskı, Ankara: PegemA Yayıncılık.
- MEB (2005), Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı İlköğretim Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı ve Kılavuzu, Ankara: Milli Eğitim Basımevi.

MULTICULTURAL AND MULTILINGUAL CALENDAR

Feray ÖZKİLİNÇ

*Kozluca Secondary School
feray15@hotmail.com*

Elif ÇAKIR

*Serdivan Şehit Mehmet Öztürk
Girl Anatolian High School*

Nazlıcan AKÇI TANIR

Fatma Aliye Vocational and Technical High School

Eva Lopez SUPULVEDA

IES Profesor Antonia Muro

Christina BARZAGHI

IC "J.&R. Kennedy"di Inzago, Italy

ÖZET

Çok Kültürlü ve Çok Dilli Takvim adlı bu çalışma kuruculuğunu iki Türk öğretmenin üstlendiği sonrasında Türkiye ve yedi Avrupa ülkesinden 25 katılımcı öğretmen ve 197 katılımcı öğrencinin yer aldığı bir eTwinning çalışmasıdır ve 2019 yılında yürütülmüştür. Çalışma 2018-2019 eğitim öğretim yılında iki dönemi kapsayan 6 aylık bir süreçten oluşmaktadır. Çalışma aralık ayında başlamış mayıs ayında sona ermiştir. Bu çalışmada, katılımcı öğrencilerin farklı kültürleri keşfetmeleri, çeşitli yabancı dilleri tanımaları ve öğrendikleri yabancı dili aktif olarak kullanmalarına fırsat yaratmak amaçlanmıştır. Bu amaçları gerçekleştirmek için ise farklı ülkelere ait önemli tarih ve günleri içeren gerçek bir takvim tasarlanması planlanmıştır. Çalışmaya sekiz farklı ülkeden katılan öğrenciler, kendi ana dillerinde aylık çeşitli aktiviteleri içeren bir takvim hazırlamışlardır. Bu takvim Türkçe, İngilizce, İtalyanca, Sicilyaca, Polonyaca, Arnavutça ve İspanyolca dillerinden oluşmuştur. Çalışmada katılımcılara 14 soruluk bir anket uygulanmış, verilen cevapların aritmetik ortalaması hesaplanmıştır. Elde edilen sonuçlar katılımcıların farklı yabancı dillerde bazı kelimeleri öğrendiklerini ortaya koymuştur. Ayrıca görüşme yöntemi ile elde edilen bulgular katılımcıların hem çeşitli yabancı dillerde gün ve ay isimlerini öğrenme fırsatı elde etmiş olduklarını hem de farklı ülkelerden tanıştıkları arkadaşlar ile fikir alışverişinde bulduklarını, diğer ülkelerin yaşam tarzlarını anlama ve dil becerilerini geliştirme fırsatı elde ettiklerini ortaya

koymuřtur. Sonu olarak, ğrenciler farklı kltrleri ğrenme, eřitli yabancı dilleri tanıma, İngilizce' yi aktif kullanma, yeteneklerini ve hayata bakıř açılarını geliştirme imkanı elde etmişlerdir. Okullarda bu tür alıřmaların sadece yabancı dil derslerinde deęil tm derslerde kullanımının ğrenci motivasyonunu arttıracakđ dřnlmektedir. Bu sebeple, ilkokuldan liseye her kademedede ğrenci seviyesine uygun olarak bu alıřmalara benzer etkinliklerin yrtlmesi ve desteklenmesi nerilmektedir.

Anahtar Kelimeler: ok dilli, ok kltrl, Takvim, Dil, Kltr

ABSTRACT

This study is an eTwinning study that was founded by two Turkish teachers and included 25 participating teachers and 197 participating students from Turkey and seven European countries, and was carried out in 2019. The study consists of a 6-month process covering two semesters in the 2018-2019 academic year. The work started in December and ended in May. It is aimed to create an opportunity for the participating students to explore different cultures, get to know various foreign languages and actively use the foreign language they have learned. In order to achieve these goals, it is planned to design a real calendar containing important dates and days of different countries. The students prepared a calendar containing various monthly activities in their mother tongue. This calendar consists of Turkish, English, Italian, Sicilian, Polish, Albanian and Spanish languages. In the study, a questionnaire of 14 questions was applied to the participants, and the arithmetic average of the answers was calculated. The results revealed that the participants learned some words in different languages. The findings obtained by the interview method revealed that the participants had the opportunity to learn the names of the days and months in various languages, as well as to exchange ideas with friends they met from different countries, to understand the lifestyles of countries and to improve their language skills. As a result, students had the opportunity to learn different cultures, to know various languages, to develop their skills and perspectives on life. It is thought that the use of such studies in schools not only in foreign language lessons but also in all lessons will increase student motivation. It is recommended to carry out and support activities similar to these studies in accordance with the level of students at all levels from primary school to high school.

Keywords: Multilingual, Multicultural, Calendar, Language, Culture

INTRODUCTION

In today's world, it is known that multilingualism is a common phenomenon and there are almost 7000 languages in the world. Multilingual means being able to use more than two languages for communication, or (of a thing) written or spoken in more than two different languages (Collins,2023). Multiculturalism is one of the much-debated issues in the social sciences (Alkın,2017). In addition, the dictionary meaning of multiculturalism is a culture made up of many heterogeneous elements; a multicultural society or collective or consisting of or relating to people of many different nationalities and cultures (Collins,2023). Multicultural learning and teaching is a multidisciplinary, peer-reviewed international journal devoted to the education of people with diverse multicultural life experiences and backgrounds (Obiakor, Festus E. and Algozzine, 2006). Multicultural education tries to create equal educational opportunities for all students by changing the total school environment so that it will reflect the diverse cultures and groups within a society and within the nation's classrooms. Not only does creating greater multicultural awareness and inclusion help students with different backgrounds and needs succeed, but it encourages acceptance and helps prepare students to thrive in an exponentially diverse world. Multiculturalism has many benefits. It encourages open-mindedness amongst different groups of people and it dispels negative stereotypes. Within the eTwinning studies focusing on multilingualism, students can see the differences in the experience of acquiring and using the language. Groot (2011) states that an individual can acquire the different languages simultaneously by being exposed to or more languages from birth or successively by being exposed to second or additional languages later in life. Speaking a foreign language helps students make a real connection with people and gives an opportunity to know different cultures and lifestyles so eTwinning studies can be a gate for the world and helps students communicate with global citizens. As a result, in this study is aimed to it is aimed to cross boundaries and contact different cultures while giving many opportunities to the students who want to improve their language competences and familiarize students with the national days of participant countries.

METHOD

The effects of eTwinning were investigated in two perspectives. Multiculturalism was handled by applying monthly activities which were sending emails, writing christmas cards, introduction of school, hometown and timetables, explaining school life and free time activities. During the

study, these activities were discussed briefly and simply. Multilingualism was handled by two activities which were designing a real calendar in multilingual form and giving presentations about important dates and days of each participant country.

In the beginning of the study, the problem observed in the school was described clearly. The participants, the procedure and activities were determined. In order to achieve these goals, it is planned to design a real calendar containing important dates and different countries. The participants completed monthly calendar in multilingual form. The participants completed two or three different activities in a month, either. As the research method mixed method research was used in the study. A questionnaire was conducted for the students and an interview was applied to the students and teachers participating in the study and other teachers at these schools. A questionnaire including 14 questions, each of which includes three items, was applied to learn the contribution of the activities included in the study to the learning of the students, which was developed by the executive teachers. Afterwards, the activities in the study were carried out in accordance with the work schedule. It was planned to hold two or three activities in each month and there are ten different activities for the multicultural and multilingual calendar in total. It has been ensured that the classroom conditions were suitable, the lessons that did not coincide with the exam week and the lessons were completed according to the unit subject distribution of the English lesson. Thus, students were prevented from being disconnected from the English curriculum in accordance with the yearly plan. After the activities were completed, a questionnaire was applied to the students. The findings were analysed qualitatively. After completing the questionnaire, arithmetic average of the answers was calculated. The participants answered 14 questions in the questionnaire when they completed the activities. The findings of the interviews were analysed by using content analysis.

FINDINGS

In the study, the participants from the participated schools answered the questions. When the students' selfevaluation of their effort was asked in this project, it is observed that students could learn the names of days and months in other languages.

This result represents that majority of the students have an optimistic perception about their effort in the activities. Namely, they believe that they did their best in activities. As seen in the figure 1 below, students have positive views about the contributions of this activities. Most of the

students think that this study contributed their knowledge of eTwinning at “very good” degree.

Figure 1. Post-test results of the activities for the contribution of skills and eTwinning.

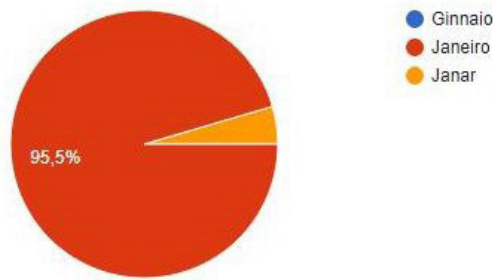


The results revealed that the participants learned some words in different foreign languages. In addition, the findings obtained by the interview method revealed that the participants had the opportunity to learn the names of the days and months in various foreign languages, as well as to exchange ideas with friends they met from different countries, to understand the lifestyles of other countries and to improve their language skills. As a result, students had the opportunity to learn different cultures, to know various foreign languages, to use English actively, to develop their skills and perspectives on life. It is thought that the use of such studies in schools not only in foreign language lessons but also in all lessons will increase student motivation (Figure 2).

Figure 2. Post-test results of the questionnaire for the activity about days.

3. What is the name of 'January' in Portuguese?

22 yanıt



The results of the survey analysis made to the teachers also revealed that the objectives carried out in the study were clear, the planning and distribution of tasks were appropriate, and the activities were suitable for all students to participate.

Discussion, Conclusion and Recommendations

The results showed that most of the students learned about the names of days and months in different languages. According to the post-test results, students increased their knowledge about being multilingualism. Post-test results show that the activities done in this study helped the participants raise awareness on knowing different languages and cultures.

For this reason, it is recommended to carry out and support activities similar to these studies in accordance with the level of students at all levels from primary school to high school. The study can be helpful for the students in English lessons in terms of developing their consciousness about being multicultural and multilingualism. The activities helped the students to understand and join the activities more so using these activities can be beneficial.

REFERENCES

- Alkin, R. C. (2017). In Search of New Paradigms in Multiculturalism Debates: Introduction to Özensel's Rope Culture Model. *OPUS International Journal of Society Researchers*, 7(12), 177-192
doi.org/10.26466/opus.312632
- Obiakor, Festus E. and Algozzine, Bob (2006) "The Reality of Multicultural Learning and Teaching," *Multicultural Learning and Teaching: Vol. 1: Iss. 2, Article 1*. DOI: 10.2202/2161-2412.1004
- Cenoz, J. (2013). *Annual Review of Applied Linguistics* . 33, 3-18. © Cambridge University Press, 2013,
doi: 10.1017/S026719051300007X.
- Collins, 2023. <https://www.collinsdictionary.com/>
- Groot, A. M. B. (n.d.). Language and cognition in bilinguals. *The Cambridge Handbook of Linguistic Multi-Competence*, 248-275. doi:10.1017/cbo9781107425965.012
- Özkılınç, F. (2020). The Effects of Pre-reading Vocabulary Studies On Experiencing Flow In EFL Contexts (Master's thesis).

PARALARIMIZLA MARKET SİMÜLASYONU

Mustafa GÜDEK

Konya Bilim Sanat Merkezi

ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0008-6311-1070>

Fatma ADIGÜZEL KUZU

Çatalhöyük Münise Lütü Onat İlkokulu

ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0006-9994-1258>

Şevki KARAİN

Çatalhöyük Münise Lütü Onat İlkokulu

ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0004-8338-7374>

Hüseyin BAHAR

Çatalhöyük Münise Lütü Onat İlkokulu

ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0005-1094-8625>

Ayşe ÇAKMAKBELEN

Çatalhöyük Münise Lütü Onat İlkokulu

ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0003-1500-9884>

Sibel ERDOĞAN

Çatalhöyük Münise Lütü Onat İlkokulu

ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0006-6363-757X>

Elif SÖBÜ

Çatalhöyük Münise Lütü Onat İlkokulu

ORCID ID: : <https://orcid.org/0009-0001-8726-8848>

Ali AKYOL

Çatalhöyük Münise Lütü Onat İlkokulu

ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0008-7632-100X>

ÖZET

Paralarımızla Market Simülasyonu, eğitimde örnek bir uygulama olarak sempozyuma katılmış bir araştırmadır. Araştırma, 3. Sınıf matematik dersinin “paralarımız” konusunu yaparak yaşayarak öğrenmeleri amacıyla Çatalhöyük Münise Lütü Onat İlkokulunda öğrenim görmekte olan 3. Sınıf öğrencileriyle yapılmıştır. Araştırma da hayat bilgisi dersindeki sıfır atık konusu ile de bağlantı kurulmuştur. Kazanımlar; M.3.3.4.1. Lira ve kuruş ilişkisini gösterir.M.3.3.4.2. Paralarımızla ilgili problemleri çözer. M.3.1.3.4. Doğal sayılarla toplama ve çıkarma işlemlerini gerektiren problemleri çözer. M.3.1.2.4. Zihinden toplama işlemi yapar. M.3.1.3.1. Onluk

bozma gerektiren ve gerektirmeyen çıkarma işlemi yapar. HB.3.6.6. Geri dönüşümün kendisine ve yaşadığı çevreye olan katkısına örnekler verir, olarak belirlenmiştir.

Araştırmanın başında öğrencilere paralarımız konusu ile ilgili ön test uygulanmış ve planlanan etkinliklere geçilmiştir. Okulun çok amaçlı salonunda öğrencilerin evlerinden getirdikleri atık ambalaj kutuları ile bir market simülasyonu oluşturulmuştur. Öğrencilerden kendilerine verilen alışveriş listesini, kendi bütçelerine göre almaları, alışveriş listesinde yer alan ürünlerin toplam tutarını hesaplamaları, verecekleri paraya göre ne kadar para üstü alacaklarını hesaplamaları istenmiştir. Öğrencilerin yaptıkları hesaplamalar marketin kasasında yer alan öğretmenler tarafından kontrol edilmiş, yapılan hatalarla ilgili dönütler verilmiştir. Simülasyon etkinliği tamamlandıktan sonra öğrencilere test-tekrar test yöntemi ile son test uygulanmış ve sonuçlar karşılaştırılmıştır. Sonuçlara göre eksik öğrenilen konular ve kazanımlar gözden geçirilerek gerekli görülen yerlerde konu tekrarları yapılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Paralarımız, Simülasyon, Yaparak yaşayarak öğrenme, Problem çözme becerileri, Sıfır atık.

MARKET SIMULATION WITH OUR MONEY

ABSTRACT

Market Simulation with Our Money is a research that participated in the symposium as an exemplary application in education. The research was conducted with 3rd grade students studying at Çatalhöyük Münise Lütfi Onat Primary School, in order to learn the subject of “our money” in the 3rd grade mathematics course by doing and experiencing. The research also established a connection with the zero waste issue in the life sciences course. Gains:

M.3.3.4.1. It shows the relationship between lira and kuruş. M.3.3.4.2. It solves problems related to our money. M.3.1.3.4. Solve problems requiring addition and subtraction of natural numbers.

M.3.1.2.4. It performs mental addition. M.3.1.3.1. It performs subtraction operations that require and do not require decimal conversion. HB.3.6.6. It provides examples of the contribution of recycling to oneself and the environment in which one lives.

At the beginning of the research, a pre-test on the subject of our money was administered to the students and the planned activities were

started. A market simulation was created in the multi-purpose hall of the school with the waste packaging boxes that the students brought from their homes. Students were asked to take the shopping list given to them according to their own budget, calculate the total amount of the products on the shopping list, and calculate how much change they would receive according to the money they would give. The calculations made by the students were checked by the teachers at the cash register of the market, and feedback was given regarding the mistakes made. After the simulation activity was completed, a post-test was administered to the students using the test-retest method and the results were compared. According to the results, incompletely learned topics and achievements were reviewed and topics were repeated where necessary.

Keywords: Our money, Simulation, Learning by doing, Problem solving skills, Zero waste.

GİRİŞ

Görsel 1: Öğrenme piramidi



Yukarıdaki görselle baktığımızda yaparak yaşayarak öğrenilen ve başkalarına öğretilen bilgilerin öğrenilme ve kalıcılığının sağlanması en yüksek orana sahiptir. Yaparak yaşayarak öğrenmede daha çok sayıda duyu organının öğretim sürecine katılması söz konusudur. Yaşantılarda daha çok duyu organının yer alması eğitim sürecini olumlu yönde etkiler ve öğrenilenleri daha kalıcı hale getirir (Arslan, 2007). Ayrıca yaparak yaşayarak öğrenmede öğrenciler bütünüyle sürecin bir parçası olacaklarından

dolayı öğrenmelerini daha da içselleştirecektir. Schank'e (1995) göre öğrenmeyi kolaylaştırmanın bir yolu da yaparak öğrenmektir ve tüm eğitim süreçlerinin gerçek hayatta olduğu gibi gözükmesine, hissedilmesine ve yapılmasına ihtiyaç vardır. Bilim ve Toplum projelerinin etkinliklerinde öne çıkan bir diğer ayrıntı da Schank'in ifade ettiği gibi etkinliklerin mümkün olduğunca hayata dair olması ve öğrencilerin tümüne yaparak öğrenme ortamlarını sunmasıdır. Öğrenmeyi öğrenebilmenin, önemli adımlarından biri olan bu öğrenme ilkesi öğrencilerin öğrenmekten zevk almalarını sağlamaya ve öğrenmenin sorumluluğunu almalarına yardımcı olabilir. Öğrencilerin öğrenmenin sorumluluğunu almaları da aktif öğrenmenin temelini oluşturmaktadır.

Açıkgöz'e (2003) göre aktif öğrenme, öğrenenin öğrenme sürecinin sorumluluğunu taşıdığı, öğrenene öğrenme sürecinin çeşitli yönleri ile ilgili karar alma ve öz düzenleme yapma fırsatlarının verildiği ve karmaşık öğretimsel işlerle öğrenenin öğrenme sırasında zihinsel yeteneklerini kullanmaya zorlandığı bir öğrenme sürecidir. Ayrıca bu projelerde organize edilen bilimsel etkinlikler öğrenci merkezli etkileşimli bir yapıda oluşturulurlar. Etkileşim odaklı öğretim yöntemleri öğrenenlerin birbiri ile etkileşimde ve iletişimde bulunmasına olanak sunan, grupla çalışabilen, öğrenmeyi odakta tutan, öğreneni aktif ve etkili kılan yöntemlerdir (Fer, 2009).

YÖNTEM

Uygulama Çatalhüyük Münise Lütfi Onat İlkokulu 3. Sınıf zümre öğretmenleri tarafından 8 şubede öğrenim gören 237 öğrenci ile matematik dersi "paralarımız" konusunda yapılmıştır. Uygulama başında öğrencilerin bir önceki yıl paralarımız konusunda öğrendikleri konularla ilgili ön bilgilerini tespit etmek amacıyla ön test uygulanmıştır. Hazırlanan ön testte öğrencilere açık uçlu, tek cevaplı, doğru seçenekleri işaretleme gibi farklı soru tiplerinden oluşan on adet soru yöneltilmiştir. Öğrencilerin verdikleri cevaplar gözlem formuna sınıf bazında hazırlanmış, tüm sınıfların analizleri birleştirilerek istatistik analizleri yapılmıştır.

Ön testler ve istatistikleri tamamlandıktan sonra öğrencilere 3. Sınıf matematik müfredatında yer aldığı şekliyle paralarımız konusu çeşitli etkinliklerle anlatılmıştır. Öğretmenlerimiz burada ders kitaplarından, çeşitli web2.0 araçlarından yararlanmışlardır. Ders işleyişleri bittikten sonra öğrencilerden evdeki atık durumda olan ambalaj kutuları getirmeleri, getirilen ürünlerin markette satılan ürünlerden olması ve temiz olması söylenmiştir. Öğrencilerin getirdiği malzemeler öğretmenler tarafından sınıflandırılmış ve okul çok amaçlı salonunda bir market simülasyonu oluşturulmuştur. Simülasyonun gerçekçi olması adına ürünlerin altına

fiyatları yazılmış, fiyatlar kazanıma uygun olarak kuruş ve lira cinsinden yazılmıştır. Market arabası, yazar kasa gibi ayrıntılarda simülasyon içinde yer almıştır.

Uygulama aşamasında öğrencilere fotokopi ile çoğaltılmış Türk Lirası örnekleri ile birlikte 1 tanede alışveriş listesi verilmiştir. Öğrencilerden alışveriş listesine göre alışveriş yapmalarını, alışveriş yaparken ürünleri market arabasına ya da sepetlerine düzgün bir şekilde yerleştirmeleri istenmiştir. Öğrencilerden ayrıca aldıkları ürünlerin fiyatlarını alışveriş listesine yazmaları istenmiştir. Öğrencilerden alışverişlerini tamamladıktan sonra aldıkları ürünlerin toplam tutarlarını hesaplamaları ve kendilerine verilen para miktarına göre para üstünü hesaplamaları istenmiştir. Hesaplamalarını tamamlayan öğrenciler kasaya gelerek ürünlerin fiyatlarını hesaplamış ve ellerindeki paralar ile ödemelerini yapmışlardır. Aldıkları para üstü ile kendi hesaplarını karşılaştırarak hesaplarındaki doğru ya da hatalarını fark etmeleri sağlanmıştır. Hesaplarını doğru yapan öğrenciler tekrar alışveriş yapmak için sıraya girmiş, hesabı yanlış yapan öğrenciler hatalarını bulmak üzere tekrar hesap masasına geçmişlerdir.

Simülasyon tüm öğrenciler tarafından başarılı bir şekilde tamamladıktan sonra, konu anlatımında eksik kalan yerler tamamlanarak bir müddet beklendikten son test aşamasına geçilmiştir. Son testte, ön testte sorulan soruların aynısı sorularak öğrencilerin konuyu öğrenme durumları tespit edilmeye çalışılmış ve tıpkı ön testte olduğu gibi veriler sınıf bazında alınarak birleştirilmiş ve istatistikleri ortaya konulmuştur.

Ön test ve son test karşılaştırıldığında belirlenen on adet kazanımın her birinde ortalama olarak yüzde 20 lik bir artış olduğu tespit edilmiştir. Etkinliğin daha önceden öğrenilen toplama ve çıkarma işlemlerinin zihinden yapılmasına da katkı sağladığı gözlemlenmiştir.

Etkinlik tamamlandıktan sonra simülasyonda kullanılan atık malzemeler öğrenciler tarafından kâğıt, plastik ve cam olarak sınıflandırılarak geri dönüşüm kutularına atılmıştır. Bu şekilde de disiplinler arası bağ kurulmuştur.

BULGULAR ve YORUMLAR

Bulgular

Araştırmanın başında ölçülmek istenen on ölçüt belirlenmiş ve bununla ilgili bir ön test hazırlanmıştır. Test türü olarak öğretmen yapımı başarı testi tercih edilmiştir. Teste 7 sınıftan toplam 237 öğrenci katılmış ve Tablo 1'deki sonuçlar elde edilmiştir.

Tablo 1: Ön değerlendirme gözlem formu sınıflara göre katılım sayıları ve cevaplar

	Kazanım-Ölçütlere Verilen Cevap Sayıları	Evet		Kıs- men	Toplam
1	Kâğıt Paraları doğru yazar.	155	42	40	237
2	Madeni Paraları doğru yazar	119	65	53	237
3	En büyük kâğıt parayı doğru yazar.	168	69	0	237
4	En küçük kâğıt parayı doğru yazar.	157	74	0	237
5	En büyük madeni parayı doğru yazar.	131	106	0	237
6	En küçük madeni parayı doğru yazar.	139	96	0	237
7	Madeni paralarımızı ayırt eder	146	34	57	237
8	Kâğıt paralarımızı ayırt eder.	162	39	36	237
9	Verilen miktarla ilgili hangi paraları kullanacağını bilir.	104	66	67	237
10	Paralarımız konusu ile ilgili problemleri çözer.	75	108	54	237

Alınan cevaplar ile katılan öğrenci sayılarını yüzdesel olarak kıyaslayabilmek adına cevapların yüzdesi hesaplanarak Tablo 2 elde edilmiştir.

Tablo 2: Ön değerlendirme gözlem formu sınıflara göre katılım sayıları ve cevapların yüzdeleri

	Kazanım-Ölçütlere Verilen Cevap Sayıları	Evet	Hayır	Kısmen	Toplam
1	Kâğıt Paraları doğru yazar.	65	18	17	100
2	Madeni Paraları doğru yazar	50	27	23	100
3	En büyük kâğıt parayı doğru yazar.	71	29	0	100
4	En küçük kâğıt parayı doğru yazar.	66	34	0	100
5	En büyük madeni parayı doğru yazar.	55	45	0	100
6	En küçük madeni parayı doğru yazar.	59	41	0	100
7	Madeni paralarımızı ayırt eder	62	14	24	100
8	Kâğıt paralarımızı ayırt eder.	68	17	15	100
9	Verilen miktarla ilgili hangi paraları kullanacağını bilir.	44	28	28	100
10	Paralarımız konusu ile ilgili problemleri çözer.	32	45	23	100

Etkinlikler tamamlandıktan sonra son testler yapılmış, yine 7 şubeden 237 öğrenci ile Tablo 3 elde edilmiştir.

Tablo 3: Son değerlendirme gözlem formu sınıflara göre katılım sayıları ve cevaplar

	Kazanım-Ölçütlere Verilen Cevap Sayıları	Evet		Kısmen	To- plam
1	Kâğıt Paraları doğru yazar.	199	22	16	237
2	Madeni Paraları doğru yazar	179	27	31	237
3	En büyük kâğıt parayı doğru yazar.	206	31	0	237
4	En küçük kâğıt parayı doğru yazar.	201	36	0	237
5	En büyük madeni parayı doğru yazar.	195	42	0	237
6	En küçük madeni parayı doğru yazar.	194	43	0	237
7	Madeni paralarımızı ayırt eder	184	11	42	237
8	Kâğıt paralarımızı ayırt eder.	213	15	9	237
9	Verilen miktarla ilgili hangi paraları kullanacağını bilir.	159	32	46	237
10	Paralarımız konusu ile ilgili problemleri çözer.	113	70	52	237

Tablo 3 ile elde edilen verilerin yüzdesel olarak kıyaslanabilmesi için Tablo 4 elde edilmiştir.

Tablo 4: Ön değerlendirme gözlem formu sınıflara göre katılım sayıları ve cevapların yüzdeleri

	Kazanım-Ölçütlere Verilen Cevap Sayıları	Evet		Kısmen	Toplam
1	Kâğıt Paraları doğru yazar.	84	9	7	100
2	Madeni Paraları doğru yazar	75	11	14	100
3	En büyük kâğıt parayı doğru yazar.	87	13	0	100
4	En küçük kâğıt parayı doğru yazar.	85	15	0	100
5	En büyük madeni parayı doğru yazar.	82	18	0	100
6	En küçük madeni parayı doğru yazar.	82	18	0	100
7	Madeni paralarımızı ayırt eder	77	5	18	100
8	Kâğıt paralarımızı ayırt eder.	90	6	4	100
9	Verilen miktarla ilgili hangi paraları kullanacağını bilir.	67	14	19	100
10	Paralarımız konusu ile ilgili problemleri çözer.	48	29	23	100

Ön test ve son test sonuçları ortaya çıktıktan sonra bulguların analiz edilebilmesi ve karşılaştırmaların yapılması için Tablo 2 ve Tablo 4'deki veriler birleştirilerek Tablo 5 elde edilmiştir.

Tablo 5: Ön Test ve Son testin yüzdesel olarak karşılaştırılması

	Kazanım-Ölçütlere Verilen Doğru Cevap Oranları	ÖN TEST %	SON TEST %	Fark %
1	Kâğıt Paraları doğru yazar.	65	84	19
2	Madeni Paraları doğru yazar	50	75	25
3	En büyük kâğıt parayı doğru yazar.	71	87	16
4	En küçük kâğıt parayı doğru yazar.	66	85	19
5	En büyük madeni parayı doğru yazar.	55	82	27
6	En küçük madeni parayı doğru yazar.	59	82	23
7	Madeni paralarımızı ayırt eder	62	77	15
8	Kâğıt paralarımızı ayırt eder.	68	90	22
9	Verilen miktarla ilgili hangi paraları kullanacağını bilir.	44	67	23
10	Paralarımız konusu ile ilgili problemleri çözer.	32	48	16

Yorumlar

Tablo 5'te de görüldüğü üzere öğrencilerin yaparak yaşayarak öğrenme sonucunda öğrenmelerinde belirlenen on ölçütte anlamlı bir gelişme gözlemlenmiştir. 8 ölçütte hedeflenen %70'lik öğrenme oranı aşılmış 2 ölçütte ise bu başarılamamıştır. Bu iki kazanım ile ilgili öğretmenler ek çalışmalar olduğunu fark ederek ek çalışmalar yapmaya karar vermişlerdir. Başarılı olunan 8 ölçütte ise öğrencilere yapılan hatalarla ilgili dönütler vermişlerdir.

En az gelişim görülen iki ölçütten birisi olan madeni paralarımızı ayırt eder kazanımı ile ilgili olarak, 1 kuruşun çok fazla piyasada kalmaması ve çok kullanılmaması geri dönütü alınmıştır. İkinci kazanım olan problem çözme ile ilgili, öğrencilerin yapılan etkinliğin problem çözme olarak düşünülmemesi olduğu tespit edilmiştir. Öğretmenler bununla ilgili işlenen konuların hayata aktarılması ile ilgili yapacakları etkinliklerde üzerinde daha durulması gerektiğini fark etmişlerdir.

SONUÇ

Paralarımızla Market Simülasyonu, yaparak yaşayarak öğrenme yönteminin öğrenilen bilgilerin kalıcılığını sağlamada etkili bir yoldur. Araştırma, normal yollarla yapılan öğretim ile yaparak yaşayarak öğrenme adına yapılan bir etkinliği arasında ortalama %20 fark olduğunu ortaya koymuştur. Araştırma aynı zamanda öğrenilen bilgilerin günlük yaşamla ilgisinin kurulmadığında çok fazla kullanılmadığını ve bunda kalıcı öğrenmeye dönüşmediğini de ortaya koyması açısından önemlidir. Araştırma ile öğretmenler yaparak yaşayarak öğrenmenin önemini ve öğrenilenlerin günlük hayatla ilişkisinin kurulması gerektiğini bir kez daha fark etmişlerdir.

ÖNERİLER

Uygulayıcılara Yönelik Öneriler

- Fiyatların öğrenci sınıf seviyelerine göre düzenlenmesi gerekmektedir.
- Hijyen konusuna dikkat edilmelidir.
- Zaman iyi planlanmalı, yapılacak etkinlikle ilgili yönerge önceden verilmelidir.
- Alınan eşyaların yerlerine hızlı bir şekilde konulması konusunda destek istenebilir.

Araştırmacılara Yönelik Öneriler

Testlerde çıkan problemlerle gerçek hayattaki problemlerin ilişkilendirilmesinde ne gibi yollar izlenebilir konulu bir araştırma yapılabilir.

KAYNAKLAR

- Açıköz, K. Ü. (2003). Aktif öğrenme. İzmir: Eğitim Dünyası Yayınları.
- Arslan, M. (2007). Öğretim ilke ve yöntemleri (Aşlıoğlu, B., Başlıca Öğrenme ve Öğretim İlkeleri bölümü). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Fer, S. (2009). Öğretim tasarımı. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Schank, R. C. (1995). What We Learn When We Learn by Doing. (Technical Report No. 60). Northwestern University, Institute for Learning Sciences.

SAĞLIKLI BESLENME VE YAŞAM PROGRAMI(H.E.L.P)

Hatice ERTEK

ORCID ID: 0009-0001-9800-950X

Suzan ÇİNER

ORCID ID:0000-0001-6360-6104

Nazan KAYGUSUZ

ORCID ID: 0009-0002-8108-229X

Gülay DEMİR

ORCID ID: 0009-0000-9937-5408

Gülfer KÖKSAL

ORCID ID:0000-0002-3907-0327

Mürüvvet ÖZTÜRK

ORCID ID: 0009-0005-8573-1770

Sıdıka DURAN

ORCID ID:0009-0005-4937-0146

ÖZET

Sağlıklı yaşlanmak ve zamanla oluşabilecek sağlık risklerini çeşitli yöntemlerle en aza indirebilmek için temel etkenler beslenme ve fiziksel aktivitedir. Obezite günümüzün en önemli sorunlarından biridir.Obezitenin etkisi ile bireylerde kas-iskelet sistemi sorunları, karaciğer yağlanması, koroner arter hastalığı görülürken, ruhsal ve sosyal sorunlar ortaya çıkmıştır. Bu sorunlardan kurtulmanın en etkili yolu sağlıklı beslenme ve spordur.Bu proje ‘ Gençlerde Sağlıklı Beslenme ve Yaşam ProgramınıNasıl Kazandırabiliriz?’ problemini çözmek amacı ile uygulanmıştır.Bu genel problem çerçevesinde ‘Obeziteden korunma yolları nelerdir?’,Sağlıklı Beslenme İlkeleri Nelerdir?’,Fiziksel Aktivitenin Önemi Nedir ? problemlerine çözümler oluşturulmaya çalışılmıştır.

Bu çalışmada öğrencilere, sporve beslenme konusunda farkındalık sağlayarak, olumlu davranış kazandırmak amaçlanmıştır.Projede hedeflenen amaca ulaşılmasıöğrencilerin bedensel ve fiziksel olarak sağlıklı bireyler olmaları ve kişisel ,sosyal ve ruhsal gelişimlerinin desteklenmesi,sağlam kişilik ve karakter kazanmaları,teknolojinin olumsuz etkilerinden kurtularak boş zamanlarını faydalı hobilerle değerlendirmeleriacısından önemlidir.

Beden Eğitimi ,Sağlık ve Gıda Alanı,Biyoloji,İngilizce derslerine ilişkin kazanımlarla bütünleştirilmiştir.Disiplinlerarası işbirliği ile öğrencilere 21. yüzyıl becerileri kazandırılmaya çalışılmıştır.

Bu çalışma ,14-18 yaş grubu 60 öğrenci ile 8 Türk ve 1 Romanya olmak üzere 9 öğretmenden oluşmuştur.Araştırmanın başlangıcında öğrencilere,öğretmenlere google formda anketlerle veriler toplanmış,bu veriler analiz edilerek projenin konuları şekillendirilmiştir.Projenin uygulaması sonunda projenin başlangıcında ulaşılmak istenen amaçlara ulaşılma düzeyi sonestler kullanılarak yapılan anketlerle ,öğrenci, öğretmen ve velilerden alınan geri bildirim ve yarışmalarla tespit edilmiştir.Bu projede öğrenciler, işbirlikçi ve ortak ürünler oluşturmuşlardır.Ortaya çıkan bu ürünlerden öğrencilerin yaratıcılık, problem çözme, girişimcilik becerileri gelişmiştir.Web 2.0 araçları kullanılarak afişler, logolar, tasarlanmış,dergi ve sunumlar yapılmıştır. ÖğrencilerimizSağlıklı beslenme, sağlıklı yaşam konulu bireysel ve bağımsız çalışmalar yapmıştır. Proje sonunda ,öğrencilerin sağlıklı yaşam ve beslenme bilinci artmıştır. Sosyal medya sayfalarında paylaşımlar,website ve gazete haberleri,sergi yapılarak yaygınlaştırma çalışmaları yapılmıştır.Bu çalışma2021-2022 yılı içerisinde Ulusal Kalite Etiketini almış ödülü almıştır.

Projenin uygulama sürecinden ve elde edilen sonuçlardan hareketle ülkemizde sağlıklı beslenme ve spora dikkat edilmediği tespit edilmiştir .Sağlıklı Beslenme ve Fiziksel Aktivite konusunda bilgilendirmelerin artırılması ve müfredatta derslerinin olması önerilebilir.

Anahtar Kelimeler:Beslenme ,Aktivite ,Sağlıklı Yaşam ,Obezite ,Teknoloji,e-Twinning

HEALTHY NUTRITION AND LIFE PROGRAM (H.E.L.P)

ABSTRACT

The main factors for healthy aging and minimizing health risks that may occur over time with various methods are nutrition and physical activity. Obesity is one of the most important problems of today. As a result of obesity, individuals experience musculoskeletal system problems, fatty liver, coronary artery disease, and psychological and social problems. The most effective way to get rid of these problems is healthy nutrition and sports. This project has been implemented to solve the problem of 'How can we provide healthy nutrition and lifestyle programs to young people?'. Within the framework of this general problem, 'What are the ways to protect from obesity?', 'What are the Principles of Healthy Nutrition?'

Physical What is the Importance of the Activity? Solutions to the problems have been tried to be created.

In this study, it is aimed to provide students with positive behavior by providing awareness about sports and nutrition. The aim of the project is to achieve the aim of the students to be physically and physically healthy individuals and to support their personal, social and spiritual development, to gain a strong personality and character, to get rid of the negative effects of technology and to spend their free time in useful ways. It is important for them to evaluate their hobbies. It has been integrated with the achievements of Physical Education, Health and Food Field, Biology and English courses. Through interdisciplinary cooperation, students have been tried to acquire 21st century skills.

This study consisted of 60 students in the 14-18 age group and 9 teachers, 8 Turkish and 1 Romanian. At the beginning of the research, data was collected from students and teachers through Google form surveys, and these data were analyzed and the subjects of the project were shaped. At the end of the implementation of the project, the objectives that were intended to be achieved at the beginning of the project were achieved. The level was determined through surveys using posttests, feedback from students, teachers and parents, and competitions. In this project, students created collaborative and joint products. The creativity, problem solving and entrepreneurship skills of the students improved from these products. Posters and logos were created using Web 2.0 tools. , designed, magazines and presentations were made. Our students carried out individual and independent studies on healthy nutrition and healthy living. At the end of the project, students' awareness of healthy living and nutrition increased. Dissemination efforts were made through sharing on social media pages, website and newspaper news, and exhibitions. This work received the National Quality Label in 2021-2022. Based on the implementation process of the project and the results obtained, it has been determined that healthy nutrition and sports are not paid attention to in our country. It may be recommended to increase information on Healthy Nutrition and Physical Activity and include courses in the curriculum.

Keywords: Nutrition, Activity, Healthy Life, Obesity, Technology, e-Twinning

GİRİŞ

Yaşamımızı ve fiziksel aktivitelerimizi sağlıklı bir şekilde devam ettirebilmek için dengeli beslenme ve düzenli egzersiz yapmak çok önemli iki konudur. Çünkü bu iki unsuru alışkanlık haline getirdiğimizde hem fiziksel sağlığımızı hem de zihinsel sağlığımızı desteklemiş ve korumuş oluruz. Yeme alışkanlıklarımız fiziksel sağlığımız üzerinde direkt olarak etkilidir; bu durum benzer şekilde zihinsel sağlığımızı da etkiler. Düzenli egzersiz yapmak ise belirgin bir şekilde yaşam kalitemizi artırır. Burada önemli olan nokta kişinin vücudunu iyi bir şekilde tanıması ve vücuduna en uygun beslenme ve egzersiz programını seçmesidir. Bu şekilde tüketilen besinlerin ve düzenli hareket etmenin faydaları uzun vadede görülecektir.

Düzensiz beslenme ve hareketsizlik neticesinde ortaya çıkan Obezite günümüzün en önemli sorunlarından biridir. Obezitenin etkisi ile bireylerde kas-iskelet sistemi sorunları, karaciğer yağlanması, astım, solunum sıkıntısı, koroner arter hastalığı görülürken, ruhsal sorunlar ve sosyal uyumsuzluk gibi sorunların ortaya çıktığı tespit edilmiştir. Bu sorunlardan kurtulmanın en etkili yolu spor ve sağlıklı beslenmedir. Sağlıklı beslenme ve spor, kaliteli ve sağlıklı bir yaşam sürmek isteyen herkesin benimsemesi gereken bir yaşam tarzıdır.

Sağlıklı yaşlanmak ve zamanla oluşabilecek sağlık risklerini çeşitli yöntemlerle en aza indirebilmek için temel etkenler beslenme ve fiziksel aktivitedir. Bu çalışmada 'Gençlerde Sağlıklı Beslenme ve Yaşam Programını Nasıl Kazandırabiliriz?' problemini çözmek amacı ile uygulanmıştır.

Problem Durumu

1. Gençlerde Sağlıklı Beslenme ve Yaşam Programını Nasıl Kazandırabiliriz?
2. Obeziteden korunma yolları nelerdir?
3. Sağlıklı Beslenme İlkeleri Nelerdir?
4. Sağlıklı Yaşam Açısından Fiziksel Aktivitenin Önemi Nedir ?

Ana Amaç

Sağlıklı beslenme ve spor konusunda bilinçlendirme faaliyetleri gerçekleştirilmek

Alt Amaçlar;

- Gençlerin Olumlu kişilik ve karakter kazanmalarına destek olmak
- Teknolojinin olumsuz etkilerinden kurtularak boş zamanlarını

faydalı hobilerle değerlendirmelerini sağlamak

- Sağlıklı yaşam hedefi olan bireylerin hayatlarındaki olumlu sonuçlara ilişkin farkındalık oluşturmak
- Disiplinlerarası iş birliğiyle öğrencilere 21. yüzyıl becerileri kazandırmak
- Öğrencilerin özgüvenleri arttırılarak girişimciliklerinin desteklenmesini sağlayarak sosyalleşmesini sağlamaktır.
- Öğrencilerimizin fiziksel ,zihinsel,ruhsalve sosyal yönden gelişimlerini sağlamak

Bu çalışma 14-18 yaş grubu 60 öğrenci ile 8 Türk ve 1 Romanya olmak üzere 9 öğretmenden oluşmuştur.6 aylık bir çalışma olup,dili İngilizce'dir. Beden Eğitimi ,Sağlık ve Gıda Alanı,Biyoloji ve İngilizce derslerine ilişkin kazanımlarla bütünleştirilmiştir.Çalışma boyunca işbirlikçi ve takım çalışmalarından faydalanılmış ,Ortak afiş hazırlama, tanıtım videosu yapma, hikaye yazma,broşür hazırlama,bilgi yarışması,puuzle oyunu,sabah sporları ,panelve söyleşiler gibi faaliyetler yapılmıştır.Final ürünü olarak çalışmalarını gösterir ortak bir sanal sergi yapılmıştır.

KURUMSAL ÇERÇEVE

Günümüzde yaşam kalitesini arttırarak yaşamak, uzun yaşamak kadar önemli bir konu haline gelmiştir. Sağlıklı yaşlanmak ve yaşa bağlı oluşabilecek sağlık risklerini çeşitli yöntemlerle en aza indirebilmek için temel etkenler beslenme ve fiziksel aktivitedir.

Dünya nüfusunun %60'ının yeterli fiziksel aktivitede bulunmadığı düşünülmekte ve özellikle gelişmekte olan ülkelerdeki yetişkinlerin yaşamlarının daha hareketsiz olduğu bilinmektedir. İnsanlar için çocukluk ve genç erişkinlik dönemi kişilere fiziksel aktivite alışkanlığının kazandırılması ve yaşam boyu devam ettirilmesi için en uygun dönemdir. Genç yaşta edinilen hareketsiz bir yaşam alışkanlığı ve yerleşmiş olan kötü beslenme alışkanlıklarını daha sonraki dönemlerde değiştirmek çok zordur.Yaşla birlikte beslenmeyle ilgili sağlık sorunları oluşabilmekte, fiziksel aktivite düzeyi azalmakta ve özellikle kadınlar arasında hareketsiz yaşam daha fazla görülmektedir.

Dünya Sağlık Örgütü (WHO)'nun 2002 raporuna göre, hareketsiz yaşam dünya çapında yılda 1.9 milyon kişinin ölümüne neden olmaktadır. Dünya genelindeki meme kanseri, kolon kanseri ve diyabet vakalarının yaklaşık olarak %10-16'sına ve kalp hastalıklarının %22'sine hareketsiz yaşam sebep olmaktadır. Bireylerin gün içerisinde fiziksel olarak aktif olabilecek-

ileri 4 temel alan vardır. Bunlar; işyeri , ulaşım (yürüme, bisiklet kullanma, vb.) , ev içi işler ,boş zaman aktiviteleri (spor ve rekreasyonel aktiviteler)

Hastalık ve ölümler sadece kişileri ve ailelerini etkilememekte, aynı zamanda iş kaybı ve sağlık kaygıları nedeniyle yüksek ekonomik maliyetlere neden olmaktadır. Hareketsizlik nedeniyle ABD’de kalp hastalıkları riskinin %18 arttığı, bunun da yaklaşık 24 milyar dolar, kolon kanseri riskinin %22 arttığı bunun da yaklaşık 2 milyar dolar maliyete neden olduğu değerlendirilmiştir yapılmaktadır. Aktif insanlar için, ortalama sağlık maliyeti hareketsiz bireylere kıyasla %30 daha düşük olduğu hesaplanmaktadır. İngiltere’de nüfusun yaklaşık olarak %20’sinde görülen ve en azından kısmen hareketsizliğin bir sonucu olan obezitenin 500 milyon dolar maliyeti olduğu düşünülmektedir.

Obezite, diğer hastalık durumlarından daha fazla olacak şekilde son yıllarda giderek artan hareketsiz yaşam, çevresel değişikliklerin (motorlu taşımacılık, elektronik ev araçları ve ekran eğlenceleri, ucuz yüksek enerji yoğunluklu besinler...) doğurduğu bir sonuçtur. Obezite görülme oranı (BKİ>30) son 20 yıldır üç kat artmıştır ve bu artan toplumsal yaygınlık, birçok gelişmiş ülkeye yansımıştır. Bu durumun artan enerji alımından çok, azalan fiziksel aktivite ile ilişkili olduğu belirlenmiştir. Egzersiz fazla kilolu veya obez olan bireylerde ağırlık kaybı sağlamakta, enerji sınırlı diyetlerle birleştirildiğinde kilo kaybını artırmakta, kas dokularını koruyarak ve yağ kaybını artırarak vücut bileşimini geliştirmektedir. Fiziksel aktivite abdominal şişmanlık riskini azaltmada etkili olduğu gibi, tek başına diyet tedavisine kıyasla uzun dönem ağırlık kaybı için de daha güçlü bir tedavi seçeneğidir.

Yaşam boyu her alanda sağlıklı olabilmek ve iyilik halini sürdürebilmek bireylerin doğrudan kontrollerinde olmayan, aileden getirilen kalıtsal etmenler, hava kirliliği gibi çevresel etmenler ve yetersiz sağlık sistemi gibi sistemik etmenler nedeniyle her zaman olası ya da kolay olmayabilir. Öte yandan bireyler sağlıklı yaşam alışkanlıkları ile pek çok hastalığı önleyebilmektedir. İyilik halinin sağlıklı yaşam biçimi olarak tanımlandığı dikkate alındığında bunu sağlayan davranışların neler olduğu önem kazanmaktadır. Bu davranışlar, yeterli ve dengeli beslenme alışkanlıklarına sahip olma, stresi iyi yönetebilme, düzenli fiziksel etkinlik yapma, spiritüel büyümeyi destekleyici etkinlikler yapma, kişilerarası ilişkileri canlı tutma ve bu konularda sorumluluk alma olarak özetlenmektedir.(Owen FK,Çelik,ND)

Dünya Sağlık Örgütü (WHO) 10-19 yaş grubunu adölesan, olarak tanımlamaktadır. Adölesan dönemi; çocukluktan yetişkinliğe geçişte büyüme ve gelişmenin çok hızlı olduğu, bilişsel ve psikososyal gelişme ile devam eden önemli bir süreçtir. Obezite tüm dünyada yetişkinler, çocuk ve adö-

lesanlarda görülme sıklığı gittikçe artan çeşitli sağlık sorunlarına neden olan bir hastalıktır (Güler ve ark., 2009). Adölesan dönem; çocukluktan yetişkinliğe geçişte büyüme ve gelişmenin çok hızlı olduğu önemli bir süreçtir (Ersoy ve Çakır, 2007). Adölesan dönemde hızlı büyüme ve gelişme ile birlikte kalori ihtiyacı da artmıştır. Bunun yanında hareketsizlik, sosyal-çevresel faktörler, yanlış beslenme alışkanlıkları ve psikolojik yapıya bağlı olarak gelişen obezite önemli bir problemidir (Güler ve ark., 2009). Boş zamanlarını bahçe veya sokak aralarında oynayarak geçiren çocuklar, günümüzde gelişen teknolojinin ve değişen sosyal yapının da etkisiyle artık zamanlarını televizyon ve bilgisayar başında geçirmekte, ve beslenme alışkanlıklarındaki değişimle birlikte obezitenin adölesan dönemde gittikçe artmasına neden olmaktadır (Öztor, 2005). Obezite vücutta aşırı yağ birikimi için kullanılan bir terimdir ve insan sağlığı açısından majör bir risk faktörü olan genel bir halk sağlığı problemidir (Atar, 2005; Köksal ve Özel, 2008; Şimşek ve ark., 2005). Obezite sıklığı erişkinlerde olduğu gibi çocuk ve adölesanlarda da giderek artmaktadır (Taşcılar ve ark., 2010). Obezite, yanlış beslenme alışkanlıklarının artmasıyla birlikte günümüzde adölesanlarda sık görülen bir problemidir ve adölesanların 2/3' de yetişkin yaşlarda da devam etmektedir (Kılıç ve ark., 2007). Obezitenin tedavisinde egzersiz, diyet, davranış değişikliği, ilaç ve cerrahi tedavi kullanılmaktadır.

Bir disiplin olarak egzersiz; beslenme, sağlığı iyileştirme konusunda aile ile etkileşimin önemli olduğu vurgulanmalıdır. Egzersizin bu nedenle obezitenin tedavisinde eğitici ve rollerini; ailenin de olaya katılması ile multidisipliner bir yaklaşımla yerine getirmesi oldukça önemlidir. Buradan hareketle; adölesanın beslenmesinde, kilosunu kontrol etmesinde, sağlıklı bir şekilde sağlığını sürdürmesinde egzersizin önemi büyüktür.

PROJE HAKKINDA

Bu çalışma 14-18 yaş grubu 60 öğrenci ile 8 Türk ve 1 Romanya olmak üzere 9 öğretmenden oluşmuştur. 6 aylık bir çalışma olup, dili İngilizce'dir. Bu çalışma ile spor ve sağlıklı beslenme konusunda bilinçlendirme çalışmaları yapılmıştır. Sağlıklı yaşam hedefleri olan bireylerin yaşamlarındaki olumlu sonuçları hakkında farkındalık oluşturmak amaçlanmıştır. Öğrencilerimiz spor ve beslenme konusunda farkındalık kazandıklarında; zaman-nefes kontrolü ile birlikte kurallara uyma, hız ve dengeyi artırma gibi davranış biçimlerini kazanacaklar. Projede Beden Eğitimi, Sağlık Alanı dersleri ve Yiyecek-İçecek derslerine ilişkin kazanımlar bilişim teknolojileri ile bütünleştirilmiştir. Disiplinler arası işbirliği ile öğrencilere 21. yüzyıl becerileri (Öğrenme ve Yenileme Becerileri; Bilgi, Medya ve Teknoloji Becerileri; Yaşam ve Mesleki Beceriler) kazandırılmaya çalışılmıştır.

Ayrıca öğrencilerin özgüvenleri artırılarak girişimciliklerinin desteklenmesini sağlamaktır. Proje boyunca işbirlikçi ve takım çalışmalarından faydalanıldı. Ortak afiş hazırlama, ortak tanıtım videosu yapma, ortak hikaye yazma, broşür hazırlama, bilgi yarışması, puzzle oyunu, sabah sporları yapma, panel gerçekleştirme, söyleşiler yapmak gibi faaliyetler olmuştur. Final ürünü olarak sanal sergi yapılmıştır. Öğrenciler Sağlıklı beslenme sağlıklı yaşam konulu bireysel ve bağımsız çalışmalar yapmıştır. Forumlarda beyin fırtınası yapılmıştır, E güvenlik ile ilgili hazırlanan puzzle oyunu ve yarışma ile oyun tabanlı öğrenmelerden faydalanılmıştır. Obezite hastalarının sorunlarını araştırıp problem çözme becerilerini geliştirmişlerdir. Öğrencilerle yapılan söyleşiler ile akran öğrenmesi sağlanmıştır. Alanında uzman boksör sporcu ve diyetisyen ile panel gerçekleştirilmiştir. Öğrencilerimiz soru sorma, kendilerini ifade etme becerilerini geliştirmiştir. Storyjumper programında obezite hakkında hazırlanan hikayeyi yazarken istasyon tekniği kullanılmış olup, ortak hikaye yazarken disiplinlerarası derslerden (Türk Dili Ve Edebiyatı) faydalanılmıştır. 6 Aralık Engelliler Günü ile ilgili olarak afiş hazırlarken engelsiz hayatın önemini bir kez daha anlayarak, engelli arkadaşlarına daha saygılı olmaları gerektiğini farketmişlerdir. Bilişim teknolojilerini kullanmayı, yeni öğretim uygulamalarını keşfetmişlerdir. Proje tamamen öğrenci merkezli olup yaparak, yaşayarak, eğlenerek öğrenme sağlanmıştır.

E güvenlik konusundaki velilerinden izin dilekçesi alınmıştır. Fotoğraflarda öğrencilerin yüz hatları görünmeyecek şekilde maske takılmıştır. Youtube yüklenen videolarda liste dışı seçeneği işaretlenmiştir. Videolarda kullanılan resim ve müzikler telif hakkı olmayanlardan seçildi. Veri koruma ve güvenlik ile ilgili öğrencilerimize eğitim verilerek Filippity programından sertifikalar verildi. Öğrencilerimizin özel kimlik bilgileri, adres, tel ve gibi, açık yüz hatları gizlenmiştir. Esafety internet günü kutlanmıştır.

Proje boyunca çalışılan konular Hasta ve Yaşlı Hizmetleri alanının bütün dersleri ile birebir uyumludur. Beslenme dersinin 'Besin Grupları', 11. sınıf 'Hastalıklar Bilgisi' konuları 11. sınıf 'Engelli Bakımı', 10. sınıf Beslenme dersinin 'Özel durumlarda beslenme, Sporcuların Beslenmesi' konusu ve 9. ve 10. sınıf anatomi dersinin kaslar konusu ve 10. sınıf 'Beslenme Yeterli ve Dengeli Beslenmenin Önemi' konusu ile uyumludur. Tüm yapılan aktivite ve etkinlikler 11. sınıf Meslek Etiği 'Etik kavramlar, ilkeler' ve 10. sınıf İletişim ders konuları ile uyumludur. Bütün etkinliklerde değerler eğitimi kazanımları mevcuttur. Öğrenciler yaptıkları çalışmaları ile hoşgörü, farklılıklara saygı, büyüklere saygı ve sevgi gibi konuları işlemişlerdir. Ayrıca bu proje multidisiplinerdir. Bilişim teknolojileri kullanımı ve e güvenlik konuları, bilişim teknolojileri dersinin kazanımları ile ortak hikaye yazma ise Türk Dili ve Edebiyatı dersinin kazanımları ile uyumludur. Sağlıklı Be-

sinler Biyoloji ders konuları ile uyumludur.Egzersiz,sabah sporları Beden Eğitimi Dersinin müfredatına uyumludur.İngilizce okuma,yazma becerileri geliştirilmiş olup İngilizce ders konuları ile uyumludur

YÖNTEM

Bu çalışmada, 14-18 yaş arası çocuklarda obezite sıklığı ve gelişiminde rol oynayan faktörlerin araştırılıp azaltılmasına yönelik egzersiz etkinliklerinin planlanması yapılmıştır.

- Çalışmanın başlangıcında öğrencilere,öğretmenlere googleformda anketlerle veriler toplanmış,bu veriler analiz edilerek çalışma konuları şekillendirilmiştir.
- Çocukların ve ebeveynlerinin yaş, boy, kilo ve cinsiyetleri, çocukların iştah durumu, hazır yiyecekleri (atıştırma) tüketme sıklıkları, ebeveynlerin eğitim ve gelir durumları ve çocukların televizyon ve bilgisayar başında geçirdikleri süre vs. gibi durumlar değerlendirilerek raporlandırılmıştır.
- Ayrıca beden kitle indeksleri hesaplanarak sosyo-demografik özellikleri karşılaştırılmıştır.
- Obezite için her çocuğun yaşa ve cinsiyete göre beden kitle indeksi (BKİ)Standart referans değerleri esas alınarak belirlenmiştir.
- Tanımlayıcı istatistiklerin değerlendirilmesinde sayı, yüzde, ortalamadan faydalanılmıştır.
- Çalışmalar sonunda amaçlara ulaşılma düzeyi sontestler kullanılarak yapılan anketlerle ,öğrenci, öğretmen ve velilerden alınan geri bildirim ve yarışmalarla tespit edilmiştir.
- 5.BULGULAR VE FAALİYETLER
- Web 2.0 araçları kullanılarak afişler, logolar, tasarlanmış,dergi ve sunumlar yapılmıştır.
- Sağlıklı beslenme, sağlıklı yaşam konulu bireysel ve bağımsız çalışmalar yapılmıştır.Karma takımlar kurularak grup çalışmaları yapılmıştır.
- E güvenlik ile ilgili hazırlanan puzzle ve yarışma ile oyun tabanlı öğrenmelerden faydalanılmıştır.
- Öğrenciler ,Obzite hastalarının sorunlarını araştırıp, problem çözme becerilerini geliştirmişlerdir.

İşbirlikçi yapılan faaliyetler şu şekildedir:

- Proje boyunca işbirlikçi ve takım çalışmalarından faydalanıldı. Ortaklar ile watsup, zoom, twinspace üzerinden sürekli iletişim sağlanmıştır.
- Sağlıklı yaşam ile ilgili proje tanıtım panoları ve video yapılmıştır.
- Öğrenciler kendi hazırladıkları müziklerle sabah sporları yapmıştır.
- Farklı spor branşlarından oluşan ortak kısa film oluşturulmuştur.
- Obezite haftası ile ilgilimilanote uygulaması ile ortak bir pano oluşturulmuştur.
- Sağlıklı yaşamla ilgili sloganlarımız hakkında proje amacımızı anlatan ortak bir video hazırlanmıştır.
- 98 kişinin katılımıyla Mentimeter uygulamasını kullanarak besin değeri yüksek 15 gıda belirlenmiştir.
- Canva ve Flipsnack Web 2.0 araçlarını kullanarak araştırmadan ortak bir günlük oluşturulmuştur.
- Obezite temalı Storyjumper Web 2.0 aracıyla işbirliği içinde hikaye yazılmıştır.
- Milanote Wb2.0 aracı ile işbirliği içinde Dünya Obezite temalı pano oluşturulmuştur.
- Öğrencilerle birlikte forum sayfasındaki sorular belirlenmiş ve güvenli internet kullanımı ile ilgili bir oyun tasarlanmıştır. Güvenli internet günü ile ilgili pano hazırlanmış, polis memuru öğrencilerimize güvenli internet günü ile ilgili seminer vermiştir.
- 4 Mart Dünya Obezite Günü ile ilgili web 2.0 araçlarını kullanarak taahhütlerimizi içeren bir kitapçık oluşturulmuştur.
- Sağlıklı Beslenme yeterli mi, yoksa spor şart mı? Konuyla ilgili panel düzenlenmiştir. Öğrenciler boksör ve diyetisyen uzmanlara sorularını sormuştur.
- Sağlıklı Yaşam broşürleri tasarlanmıştır.

SONUÇLAR

Projenin Ele Aldığı Problemin Çözümüne İlişkin Sonuçlar

- Gençlerde Sağlıklı Beslenme ve Yaşam Programı bilinci kazandırıldı.
- Obeziteden korunma yolları öğrenildi.

- Sağlıklı Beslenme İlkeleri öğrenildi.
- Sağlıklı yaşam açısından fiziksel aktivitenin önem kavrandı.
- Sağlıklı beslenme ve spor konusunda bilinçlendirme faaliyetleri gerçekleştirildi.

Ulaşılan Genel Hedefler

- Gençlerin olumlu kişilik ve karakter kazanmalarına destek sağlandı.
- Teknolojinin olumsuz etkilerinden kurtularak boş zamanlarını faydalı hobilerle değerlendirmeleri sağlandı.
- Sağlıklı yaşam hedefi olan bireylerin hayatlarındaki olumlu sonuçlara ilişkin farkındalık oluşturuldu.
- Disiplinlerarası iş birliğiyle öğrencilere 21. yüzyıl becerileri kazandırıldı.
- Öğrencilerin özgüvenleri artırılarak girişimciliklerinin desteklenmesini sağlayarak sosyalleşmesini sağlandı.
- Öğrencilerimizin fiziksel, zihinsel, ruhsal ve sosyal yönden gelişimleri desteklendi.
- Güvenli internet kullanımı ve teknoloji kullanımı sağlandı.

Öğrencilerle İlgili Edinimler

Öğrencilerin sağlıklı yaşam ve beslenme bilinci artmıştır.

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.

- Öğrencilerin ;yaşam boyu öğrenme, sağlıklı bir yaşamı öğrenme becerisi kazanma ,obezite beslenme bilinci ,işbirliği ve takım çalışması kabiliyeti artmıştır.
- Sağlıklı ilişkilerin geliştirilmesi için temel olarak iletişimin önemi konusunda farkındalık sağlanmıştır.
- Farklı etnik ve sosyal geçmişlere sahip öğrenciler arasındaki etkileşim, sosyal gelişime destek sağlamıştır.

- Yapararak –yaşayarak öğrenme sağlanmıştır.Girişimcilik ,rol oynama ,özgüvenleri artmıştır.Eleştirel düşünme ve problem çözme,iletişim,-yaşamboyu öğrenme, özyönlendirme ve kişisel yönetim becerileri artmıştır.
- İşbirlikçi çalışma ,sorumluluk sahibi olarak yaratıcılık ve inovasyon becerileri gelişmiştir.
- Dijital beceri geliştirme,yabancı dil gelişimini sağlamıştır.

Öğretmenlerle İlgili Edinimler

- Sınıfta ve diğer dijital beceri geliştirmelerinde modern ve yenilikçi öğretim yöntem ve araçlarının kullanımı artmıştır.
- Farklı öğretim yöntemleri ile tanışmıştır.
- “Sağlıklı yaşam” ile ilgili genel ilkeler benimsenmiştir.
- Okul üzerine etkisi; Yeni öğretim sistemlerinin tanıtılmıştır, Disiplinlerarası yaklaşımlar geliştirilmiştir.
- Veli üzerine etkisi;konu kazanımları yönünde farkındalık edinmeleri,çalışma boyuna öğrencilerde olumlu değişimi gözlemlenmeleri sağlanmıştır.

Yaygınlaştırma İle İlgili Edinimler

Proje çalışmalarına ait instagram,facebook,blog,youtube gibi sosyal medyasayfaları açılmıştır.Okul web site haberlerinde ve gazete haberleri yayınlamıştır.Diyetisyen daveti yapılarak online oturum gerçekleştirilmiştir. Çalışmalara ait afiş,broşür dağıtılarak geniş kitlelere ulaşılmıştır.Kurum ziyaretleri yapılarak tanıtım ve reklam yapılmıştır.

Görünürlükle İlgili Edinimler

Proje sonunda elde edilen ürünlerle e-sergi gerçekleştirilmiştir.Ortak ürünler olan broşür ,e-gazete basılı hale getirilerek paydaşlara dağıtılmıştır

Mesleki Gelişim

Öğretmenlerin kazandığı olumlu değişimler şunlardır;Bilişim teknolojinin ve web2.0 araçlarını kullanma becerisi artmıştır.Farklı öğretim yöntem ve metodları kullanmıştır.Güvenli internet kullanımı hakkında deneyim

kazanmıştır.Yabancı dil konuşma becerisini geliştirmiştir.Kültürlerarası etkileşim sağlanmıştır.

Proje boyunca öğretmen ve öğrenciler web2.0 araçlarını kullanmada deneyim kazanmışlardır.Proje boyunca kullanılan web 2 aracı isimleri şunlardır;Avatar ,bitmoji, avatoon, chatterpix,voki,powtoon,afişler ve logolar için;canva, postermymwall, proje tanıtım videosu için ;vivavideo,okulları haritada göstermek için pictramap,sabah spor müzik kareografisi için;bipbox ,takım çalışmaları mentimeter ,canva,keamk,postermymwall , ortak ürünler için;smore ,mentimeter ,storyjumper, genially, padlet, viva-video,piccolaj, pixiz ,wordart, sertifikalar için ;flippty oyunlar,yarışmalar için; wordwall,educandy, educaplay,sanal sergi için emaze,artstepsprogramları kullanılmıştır.

Ödüller

2021-2022 yılı içerisinde Ulusal Kalite Etiket ödülü almıştır.

Öneriler

Uygulayıcılara Yönelik; Projenin uygulama sürecinden ve elde edilen sonuçlardan hareketle;ülkemizde sağlıklı beslenme ve spora yeterince önem verilmediği tespit edilmiştir .Sağlıklı Beslenme ve Fiziksel Aktivite konusunda bilgilendirmelerin artırılması ve müfredatta derslerinin olması önerilebilir.

Araştırmacılara Yönelik;Adölasan dönemdeki çocuklarda fast-food kullanım alışkanlığının araştırılması yapılabilir.

KAYNAKLAR

- Akyol, A. G. A., Bilgiç, A. G. P., & Ersoy, G. (2008). Fiziksel aktivite, beslenme ve sağlıklı yaşam. Baskı. Ankara: Klasmat Matbaacılık.
- Ersoy, R., & Çakır, B. (2007) Obezite. Turkish Medical Journal, 1, 109-111.
- Güler, Y., Gönener, H. D., Altay, B., & Gönener, A. (2009). Adölesanlarda obezite ve hemşirelik bakımı. Fırat Sağlık Hizmetleri Dergisi, 4(10), 165-181.
- Kılıç, İ., Derman, O., Kanbur, N. Ö., & Aksoy, C., (2006). Obez adölesanlardaki ortopedik sorunlar. Hacettepe Üniversitesi 1.Ulusal Adölesan Sağlığı Kongresi Kitabı içinde (s. 256-281). Hacettepe Üniversitesi Yayınları.
- Menteş, E., Mentş, B., & Karacabey, K. (2011). Adölesan dönemde obezite ve egzersiz. Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi, 8(2), 963-977.
- Owen, F. K., & Çelik, N. D. (2018). Yaşam boyu sağlıklı yaşam ve iyilik hali. Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar, 10(4), 440-453. <https://doi.org/10.18863/pgy.364108>
- Öztoran S. (2005). İlköğretim çağındaki çocuklarda obezite prevalansının belirlenmesi ve risk faktörlerinin araştırılması [Tıpta uzmanlık tezi]. Bakırköy Tıp Fakültesi.
- Sümen, A., & Öncel, S. (2017). Türkiye’de lise öğrencilerinin sağlıklı yaşam biçimi davranışlarını etkileyen faktörler: Sistematik derleme. Eur J Ther, 23(2), 49-94.
- Taşcılar M. E., Hacıhamdioğlu B., Soyarslan M., & Abacı A. (2010). Obez çocuklarda metabolik sendrom prevalansı ve kardiyovasküler risk faktörlerinin sıklığı. Gülhane Tıp Dergisi, 52, 32-35.

ORTAOKULDA YABANCI DİL OLARAK TÜRKÇE ÖĞRETİMİNDE ÖĞRETMENLERİN KARŞILAŞTIĞI GÜÇLÜKLER

Uzman Öğretmen Serap SONAL
ORCID ID: 0009-0007-2460-6559
Şehitler Ortaokulu

Okul Müdürü Tayfun SARIBEYLER
ORCID ID: 0009-0008-0374-0844
Şehitler Ortaokulu

The aim of the study is to examine the difficulties faced by teachers in teaching Turkish as a foreign language in secondary school. Qualitative research model was used in the research. The phenomenological research design was used within the scope of the qualitative research model. A study was conducted within the framework of a phenomenological research design regarding the evaluation of the problems encountered in the Turkish language learning of foreign students studying at secondary school. The population of the research consists of Turkish teachers working in secondary schools in the Şehzadeler District of Manisa. 21 teachers participated in the research. Convenience sampling method was used in sample selection. An interview form was created to collect data in the research. Within the scope of the semi-structured interview form, the difficulties that foreign students face in teaching Turkish in secondary school were evaluated within the framework of teachers' opinions. Content analysis was carried out within the scope of the interviews with the teachers. Within the scope of content analysis, the answers given by the teachers were evaluated. The problems faced by the teachers in teaching Turkish to foreign students were examined. When evaluated in general, one problem was stated as a priority by the teachers. In addition, there are problems in teaching Turkish due to cultural differences and difficulties in communication.

Keywords: Foreign Language, Turkish, Foreign Students, Difficulties Encountered.

GİRİŞ

Problem

Dil öğrenimi başka kültürlerle yönelik farkındalığın arttırılması ve iletişim kurulabilmesi açısından önemlidir. Bu açıdan Türkçe kültürünün bilinmesi ve Türk kültürüne ilişkin farkındalığın arttırılarak iletişim kurulabilmesi açısından önemlidir. Özellikle son yıllarda Türkiye büyük göç almış ve Türkiye sınırları içinde Türkçe bilmeyen birçok göçmen ile bir arada yaşamak durumunda kalmıştır. Burada göçmenlerin özellikle Türkçe bilmemekten kaynaklı yaşadıkları sıkıntılar önemli bir problem olarak görülmektedir. Yabancılara Türkçe öğretimine ilişkin çalışmaların yapılması ve bu alanda yaşanan zorlukların üstesinden gelenebilmesi eğitim öğretim süreçleri açısından önem kazanmaktadır.

Türkçe oldukça yaygın konuşulan bir dildir. En başından beri yabancılara, yurt dışında yaşayan Türklere ve Türk aristokrasisine Türkçe öğretmek büyük önem taşıyordu. Türkçe öğretimi, Yunus Emre Enstitüsü merkezleri, Türkiye’de üniversitelere veya özel kuruluşlara bağlı Türkçe eğitim merkezleri ve yurt dışında Türkçe çalışmaları bölümlerinin faaliyetleriyle yurt dışına yayılmıştır. Bu nedenle yabancılara Türkçe öğretimi son yıllarda önemli bir araştırma alanı haline gelmiştir.

Dil öğretimi, dört temel yetkinliğe sahip dil öğretimi üzerine kuruludur. Kişi, Türkçe; Anlıyor, okuyor, dinliyor, duygu ve düşüncelerini konuşarak ve yazarak ifade edebiliyorsa ve Türkçe dilbilgisine göre dört temel dil becerisine sahipse Türkçe öğrenmiş demektir. Bu nedenle yabancılara Türkçe öğretimi amacıyla yazılan ders materyalleri, öğretim yöntem ve teknikleri, ölçme ve değerlendirme stratejileri, teknik destek blokları ile dört temel dil becerisinin kazandırılması amaçlanmaktadır.

Türkçe dil kursu, dil becerilerine odaklanan bir eğitim sürecini içerir. Bu beceriler; Okuma, anlama (dinleme), konuşma ve yazma. Dil becerilerinin kazandırılması Türkçe dil kursunun temel amaçlarından biridir. Bu beceriler birbiriyle uyum içinde öğretilir. Eğitim sürecinin temel amacı, insanların okuma, dinleme, konuşma ve yazma becerilerini doğru ve etkili bir şekilde kullanmalarını sağlamaktır.

Yabancılara Türkçe öğretim açısından özellikle ortaokul öğrencilerinin Türkçe öğretiminde karşılaşılan çeşitli sıkıntılar söz konusu olabilmektedir. Öğrencilerin de Türkçe dil becerileri üzerinde etkili olabilecek çeşitli problemler söz konusu olabilir ve bu durum Türkçeyi etkin bir şekilde k öğrenmelerinde engel teşkil edebilir.

Araştırmanın alt problemleri şu şekildedir

1. Yabancı uyruklu öğrencilerde Türkçe öğretiminde karşılaşılan sorunlar nelerdir?
2. Yabancı uyruklu öğrencilerin Türkçe okurken yaşadıkları güçlükler nelerdir?
3. Yabancı uyruklu öğrencilerin Türkçe yazarken yaşadıkları güçlükler nelerdir?
4. Yabancı uyruklu öğrencilerin Türkçe anlamada yaşadıkları güçlükler nelerdir?
5. Yabancı uyruklu öğrencilerin Türkçe konuşurken yaşadıkları güçlükler nelerdir?

Araştırmanın Amacı

Araştırmanın amacı ortaokulda yabancı dil olarak türkçe öğretiminde öğretmenlerin karşılaştığı güçlüklerin incelenmesidir.

Araştırmanın Önemi

Türkiye'ye gelen yabancı öğrencilerin Türkçe dil becerilerine yönelik yaşamış oldukları sıkıntılar diğer dersleri de olumsuz yönde etkilemektedir. Bu araştırma yabancı öğrencilerin Türkçe dil becerileri açısından karşılaştıkları problemlerin incelenmesi açısından önemlidir.

Dil becerilerinin kazandırılması öğrenciler için son derece önemlidir. Öğretimde birçok farklı yöntem kullanılabilir. Farklı yol, yöntem ve tekniklerle kendini gösterir. Her uzmanlık alanı için farklı yöntem ve teknikler vardır.

Sayıtlar

- Araştırmaya katılan öğretmenlerin araştırma sorularına içtenlikle cevap vermiş oldukları varsayılmıştır.
- Yabancı öğrencilerin Türkçe dil becerileri kaynaklı sorunlar yaşadıkları varsayılmıştır.

Sınırlılıklar

- Araştırma 2022-2023 eğitim öğretim yılı ile sınırlıdır.
- Araştırma yabancı öğrenciler ile sınırlıdır.

Tanımlar

Yabancı Dil: “İnsanların dünyaya geldiği, büyüdüğü, yetiştiği kendi ülkelerinde konuşulmayan, kendi ulusları dışındaki bir ulusun vatandaşlarıyla iletişim kurabilmek adına öğrendikleri ve öğrenilmesi gerekli olan dildir” (Ceyhan, 2007, s. 71).

Okuma: “Okuma, gözlerin ve ses organlarının çeşitli hareketlerinden ve zihnin anlamı kavrama çabasından oluşan bir etkinliktir.” (Tuncer, 2008, s. 21).

Dinleme: “İçinde dikkati, sözlü ve sözsüz mesajları barındıran, işitilen şeylerin zihinde düzenlenmesini, bilgilerin hem kısa hem de uzun süreli olarak zihinde tutulmasını ve bunlarla ilgili cevaplar vermeyi gerektiren, anlamın yapılandırılmaya çalışıldığı, anlamaya dayalı aktif bir süreçtir” (Doğan, 2010, s. 264).

Konuşma: “Konuşma; duygu, düşünce ve bilgilerin seslerden oluşan dil aracılığıyla aktarılmasıdır” (Demirel, 2003, s. 88)

Yazma: “Herhangi bir konuda duygu, hayal ya da özgün fikirleri belli bir düzen ve bütünlük içinde yazıya geçirme işi.” (Göçer, 2010, s. 178).

BÖLÜM II KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Yabancı Dil Öğretimi

Ülkeler arasındaki uluslararası ilişkilerin çeşitlenmesi, ticaret ve ekonomik genişleme politikası, sosyolojik ve kültürel değişimler yabancı dil öğretimini ön plana çıkarmaktadır. Küreselleşen dünyada yabancı dil bilgisi giderek daha önemli hale geliyor. Teknoloji ve iletişimin gelişmesiyle birlikte herkes tüm kaynaklara kolayca erişebilmekte, bu nedenle yabancı dil öğrenmek daha kolay hale gelmektedir.

Yabancı dil öğrenme süreci, öğrencinin ana dilini öğrenme sürecinden farklıdır ancak beklenen sonuç aynıdır. Öğrenci, hedef dili ana dili gibi anlayıp açıklayabiliyorsa, hedef dili öğrenmiştir. Buradaki öğrenme terimi anlama ve ifade etme anlamına geldiğinde, dil öğreniminin, mesleki bilgilere dayalı, yöntem, teknik, ilke ve materyalleri kullanarak planlı bir öğrenme süreci olduğu anlaşılmaktadır. Yabancı dil öğretiminde dört temel beceriyi edinmek çok önemlidir. Mete (2015, s. 15) yabancı dil öğretiminin amaçlarını şu şekilde sıralamaktadır:

1. Yabancı dil konuşan bir kişiyi anlamak,
2. Yabancı dilde konuşmak,
3. Yabancı dilde yazılmış bir makaleyi okumak ve anlamak,
4. Anlaşılması için yabancı dilde yazılması,
5. Bir yabancı dilin kültür ve geleneklerini dolaylı da olsa anlar ve yaşam biçimini anlar.

“Yabancı dil öğrenmek, dilbilim, pedagoji, dil öğretimi, psikoloji, psikodilbilim, sosyoloji ve sosyal psikoloji gibi çeşitli disiplinlerin çalışılması sonucunda ortaya atılan bir dizi teori ve/veya varsayımdır” (Özüdoğru ve Dilman, 2014, s. 25). Bu alandaki araştırmalar, genel olarak bir yabancı dil öğrenmenin birçok faktörden etkilenen çok karmaşık bir süreç olduğunu göstermektedir. Yabancı dil öğrenmede zeka, yaş, kişilik, öğrenme isteği, dil öğrenme yeteneği, dili öğrenecek kişinin kültürel inançları gibi birçok faktörün etkili olduğu söylenebilir.

Bielen (1999) çalışmasında, eğitim sırasında belirli bir yöntemin kullanılmasının önemli olup olmadığı sorusunun uzun süredir tartışıldığını belirtmektedir. Bu bağlamda öğretmenler, iyi bir öğretim için konunun bilgisinin yeterli olmadığını; “Nasıl” öğretilmesi gerektiğini buldular; Öğrenme Yöntemi mutlaka bilinmeli ve uygulanmalıdır. Öte yandan yerel uzmanlar, konuyu iyi bilen bir öğretmenin yöntem konusunda çok fazla bilgi ve beceri gerektirmeden başarılı bir şekilde öğretmeye devam edebileceğini belirtmişlerdir. Bu yaklaşımın yerel uzmanlar tarafından kabul edilemez olduğu ve öğretim yöntemleri bilgisi ve uygulamasının oldukça etkili olduğu artık yaygın olarak kabul edilmektedir.

Taşpınar (2005) yaptığı çalışmada, eğitim sürecine uygun bir yöntemle eğitim sonunda enerji, işçilik ve ekipman tasarrufu sağlandığını belirlemiştir. Yöntem seçimi için bir hedefin belirlenmesi gerektiğinden, hedeflere ulaşıp ulaşılmadığının kontrol edilmesi de mümkündür.

Öğretim yöntemlerinin kullanılıp kullanılmayacağı sorusu geçmişte tartışılmalı olmuştur. Yöntemlere ihtiyaç olup olmadığı, hangi yöntemin hangi sonuç için daha faydalı olacağı tartışmaları başladı.

Yöntemler konunun anlaşılmasını sağlamak, öğretmen bilgisinin öğrenciye aktarılmasını sağlamak, sürekli öğrenmeyi sağlamak ve zamandan tasarruf sağlamak için önemlidir. Alanında profesyoneller, öğrencilerin kazanması gereken bilgi ve becerilere sahiptir, ancak öğretmedikleri zaman saf bilginin yeterli olmadığını açıklar.

Türkçenin yapılandırmacı bir yaklaşımla öğretildiği programlarımızda öğretmenin artık sadece bilgi aktaramadığını görüyoruz. Öğretmenler

sadece bilgilerini aktarmakla kalmaz, aynı zamanda öğrencileri becerilerin edinilmesine doğru yönlendirir. Bu kılavuz sadece bilgi aktararak oluşturulamaz. Bir öğrencinin kazanması gereken beceriler, sadece öğretmeni dinleyerek öğrenilebilecek yapılar değildir. Bu nedenlerle öğrenenler, öğrenme etkinliklerine yöntemler aracılığıyla aktif olarak katılarak ihtiyaç duydukları becerileri kazanabilirler.

Her öğrenci farklıdır. Yöntem ve tekniğin kullanılması, becerilerin sadece birkaç öğrenci tarafından kazanılmasını sağlar, ancak diğer öğrencilerin ilgisini çekmez. Yöntem ve teknikleri kullanarak, farklı IQ'lara sahip öğrencilerin beceri kazanmaları daha kolay olacaktır. Bir yöntemle öğrenemeyen veya beceri kazanamayan öğrenci, diğer yöntemi daha kolay öğrenecek / ustalaşacaktır. Tüm öğrenciler ilgilerini, öğrenme aktivitelerini ve çabalarını sürdürmek için dersi anlayabildiklerini hissetmelidir. Tüm yıl boyunca hoşlanmadıkları bir şekilde öğrenmek, artık öğrenen için öğrenmek değildir. Bu nedenlerle süreçte teknolojilerin kullanımı ve çeşitliliği son derece önemli hale gelmiştir.

Yabancılara Türkçe Öğretimi

Yabancılara Türkçe öğretiminin tarihi çok eskilere dayansa da Türkçenin modern anlamdaki ilk çalışmalarına Boğaziçi Üniversitesi'nde rastlanmaktadır. Heng Firmen'e (1993) göre, 1963 yılında Ankara Üniversitesi'nde yabancılara yönelik Türkçe kursları kapsamında Türkçe kursları açılmıştır. Bu derslerde 1969 yılında aynı üniversitede görev yapan Hamza Zülfiyar'ın "Yabancılar İçin Türkçe Dilbilgisi" kitabı önemli rol oynamaktadır. Bu kurs, ortak bir koşul ve içerik çerçevesi oluşturmak, boşlukları doldurmak ve öğretimi geliştirmek amacıyla 1984 yılında Ankara TÖMER Üniversitesi'nde başlatılmıştır. Yabancılar için Türkçe dersleri 1974 yılında İstanbul Üniversitesi Yabancı Diller Fakültesi'nde başlamıştır. TÖMER, 1994 yılında Gazi Üniversitesi'nde kurulmuştur.

2000'li yıllara kadar, yabancılara Türkçe öğretimi için gerekli ders kitapları ve diğer yardımcı materyaller, yukarıda belirtilen üniversitelerin TÖMER tarafından oluşturulmuş ve bu alandaki boşluk kısmen kapatılmıştır. Ancak Türkiye'nin değişen ve gelişen ekonomisi, uluslararası ilişkilere bakışını genişletmesi, Türkiye'yi daha ünlü ve tanınan bir ülke haline getirmesi, Türkçe'ye olan ilgiyi artırmış ve yabancılara Türkçe öğretimi yeni bir alan haline gelmiştir.

2010'dan sonra Suriye'deki iç savaştan kaçan göçmenler Türkiye'de saklanıyor, Avrupa'ya geçiş güzergahı üzerinde bulunan Türkiye'den Avrupa'ya ulaşamayan kaçak göçmenler Türkiye'de olduğu gibi Türkiye'de de kalıyor. Türk dizileri dünyanın birçok ülkesinde popülerlik kazanmaktadır. Zenginliği teşvik etmek, Anadolu tarihini ve medeniyetini öne çıkarmak

gibi olumlu nedenlerle Türkçenin daha profesyonel bir şekilde öğretilmesi gerekli hale gelmiştir (Erdem, 2009: 889).

Yabancılar için Türkçe eğitimi artık birçok kurum ve kuruluşun rehberliğinde etkin bir şekilde yürütülmektedir. Yunus Emre Enstitüsü (YEE), Maarif Vakfı, Yurt Dışı Türkler ve Akraba Topluluklar Başkanlığı (YTB), Türk kültürünün aktarımını güçlü bir şekilde destekleyen Devlet Kurumlarında ve Özel veya Kamu Üniversitelerinde (TÖMER) Türk-Türk Eğitim Merkezleri ve Bakanlık Kültürlerarası Ulusal Eğitim Karma Komisyonunun Yurtdışında Türkçe çalışmaları yapan hocalar sayesinde Türk dili, dünya dilleri arasındaki gücünü ve varlığını ifade etmektedir.

Yabancılar Türkçe Öğretiminin Tarihçesi

Bir milletin köklü tarihi, dilinin tarihini de belirler. Türkçe; Hunlar, Göktürkler ve Uygurlardan çok önce var olan ve kendi ses, yazı, kelime ve cümle sistemini oluşturan bir dildir. Bunun en büyük kanıtı Orhun'un 8. yüzyıl anıtlarıdır. Türkçenin bir diğer özelliği de dünyanın birçok yerinde konuşuluyor olmasıdır. Yabancılar, özellikle Osmanlı İmparatorluğu döneminde Türkçeyi baskın ve güçlü dil olarak öğrendiler. Bazen dillerin bu etkileşimi Türkçeyi de etkilemiştir. Türkçenin öğrenme yoluyla dillerle etkileşimi ile ilgili literatürde Türkçe öğretiminin tarihi farklı açılardan sınıflandırılmıştır (Arslan, 2012; Aykaç, 2015; Bayraktar, 2003; Biçer, 2012).

Türk dilinin yabancılar tarafından öğretilmesini ve öğrenilmesini tarihsel süreç içerisinde dönemin coğrafi ve siyasi koşullarını ve o dönemde üretilen eserleri dikkate alarak araştıran Arslan (2012) bunları şu şekilde sınıflandırmıştır:

1. Arap ve Farslara Türkçe öğretimi
 - Divanı Lügati't Türk,
 - Muhakemetü'l-Lügatayn,
 - Memlûk'te Araplara Kıpçak Türkçesini öğretmek üzere yazılan kitaplar,
 - Arap ve Farslara Türkçe öğretmek üzere yazılan diğer eserler.
2. Rusya'da Türkçe öğretimi ve öğrenimi
 - Doğu Avrupa'da ilk Türk kabile birlikleri ve Slavlarla ilişkiler,
 - Kiev Rus Devletinin Kurulması, Oğuz ve Kıpçaklarla olan temaslar,
 - Moğol İstilas ve Kıpçak Türk unsurlarının eski Rusçaya çokça geçmesi,

- Çarlık Rusya'sı Türk Dili faaliyetleri,
 - Sosyalist Dönem ve sonraki Türk Dili faaliyetleri.
3. Balkanlarda Türkçe öğretimi ve öğrenimi
 - Bosna-Sırbistan ve Hırvatistan'da Türk Dilinin öğrenimi,
 - Bulgaristan-Makedonya-Arnavutluk ve Yunanistan'da Türk Dilinin öğrenimi.
 4. Batılıların Türkçe öğrenimi
 - Codex Cumanicus,
 - Thatarisch Pater Noster,
 - 19. asırdan itibaren Batıda Türkçenin öğrenilmesi.
 5. Çağdaş Türkçe öğretimi
 - Türkiye Cumhuriyeti resmi kurumları tarafından yürütülen yabancılarla Türkçe öğretim faaliyetleri,
 - Sivil toplum kuruluşları tarafından yürütülen yabancılarla Türkçe öğretim faaliyetleri (s. 169-170).

Bıçer (2012) ve Aykaç (2015), yabancılarla Türkçe öğretiminin tarihsel sürecini yönetsel olarak dönemlere göre sıralamıştır:

1. Kök Türk öncesinde ve Kök Türk Döneminde yabancılarla Türkçe öğretimi,
2. Uygur Döneminde yabancılarla Türkçe öğretimi,
3. Karahanlı Döneminde yabancılarla Türkçe öğretimi,
4. Kıpçak Döneminde yabancılarla Türkçe öğretimi,
5. Selçuklu Döneminde yabancılarla Türkçe öğretimi,
6. Çağatay Döneminde yabancılarla Türkçe öğretimi,
7. Osmanlı Döneminde yabancılarla Türkçe öğretimi,
8. Cumhuriyet Döneminde yabancılarla Türkçe öğretimi.

Dünyada ve Türkiye'de dil öğretiminde meydana gelen değişimler söz konusu tarihsel süreçlerde ve yazılı kaynaklarda kayıt altına alınmıştır. Bugün Türk dili dünya dilleri arasındaki yerini ve önemini korumaktadır. Türkiye'de; Turizmin gelişmesi, kültürel kökleri, yurt dışında Türk dizilerine olan ilginin artması ve Türk üniversitelerinde okumak isteyen yabancı uyruklu öğrenci sayısının artması gibi nedenler, Türkçeye olan talebi her geçen gün artırmaktadır.

Yabancılara Türkçe Öğretiminde Esas Alınan İlkeler

Yabancı dil öğretimi, yapısı ana dilden, bazen alfabe ve gramer kurallarından farklı olan bir dili öğrenmenin yeni bir sürecidir. Bu süreçte temel ilkeler vardır. Demirel (1990), yabancı dil öğretiminin temel ilkelerini şu şekilde formüle etmektedir:

1. Dört temel becerinin geliştirilmesi,
2. Eğitim faaliyetlerinin ön planlaması,
3. Basitten karmaşığa, somuttan soyuta geçiş,
4. Görsel ve işitsel araçların kullanımı,
5. Bu bilgilerin günlük hayatınıza dahil edildiğinden emin olun,
6. Öğrencilerin derse aktif katılımını sağlamak,
7. Bireysel farklılıkları dikkate alarak,
8. Öğrencilerin motivasyonu ve teşviki,
9. Ana dilinizi yalnızca gerektiğinde kullanın.
10. Bir seferde bir düzenek kullanma (s. 23-26).

Yabancılara Türkçe öğretimi için bazı ilkelerin belirlenmesi ve bu ilkelere uygun eğitim programlarının oluşturulması ihtiyacından hareketle Barın (2004) Türkçe eğitimi için gerekli görülen bazı ilkeleri şu şekilde açıklamıştır:

1. Dil eğitiminin hedef kitesinin belirlenmesi, eğitimin süresinin ve hedeflerinin önceden planlanması.
2. Dinleme, konuşma, okuma ve yazmada baştan sona gerçekleştirilebilecek temel dil becerilerinin geliştirilmesine yönelik araştırmalar yaptıktan sonra. 3. Somut kavramlardan soyut kavramlara öğretin ve öğrencilerin daha iyi anlamalarına yardımcı olmak için tümevarım yöntemini kullanın. Ama bazen, dil kalıpları ve günlük diyaloglarla başlayarak tümdengelim yoluyla. 4. Aynı eğitim içeriği yapısıyla öğrenme ve bu yapıdan önce yeni bir yapıya geçmeyi reddetme.
3. Verilen bilgi ve örneklerin doğruluğu ve uygulanabilirliği. Bu, öğrencinin dili topluluk içinde öğrenmeye başladığı günden itibaren kullanabilmesini sağlar.
4. Ders sırasında öğrenci ile etkileşimli iletişim kurarak öğrenciye dil öğrenmede aktif rol oynama fırsatı verin.
5. Dil öğrenme süreci her öğrenci için farklı faktörler tarafından belir-

lendiğinden, Türkçe öğretiminde öğrencilerin yaş, cinsiyet, eğitim düzeyi gibi özelliklerinin dikkate alınması ve buna göre ödev ve alıştırmaların belirlenmesi gerekmektedir.

6. Görsel-işitsel araçların öğretimde kullanımı. İnternet ve televizyon gibi yaygın modern iletişim araçlarını sınıfa dahil ederek öğrenme ortamını zenginleştirmedir.

Dil öğrenimi sistematik ve programlı, bütünsel bir süreçtir. Dil öğretiminin ardındaki ilkeler tek başına başarıyı garanti etmez. Bu ilkelere göre öğrencilerin hedef dilde beceri kazanmaları için yöntem ve teknikler gereklidir.

Yabancılar Türkçe Öğretiminde Temel Yaklaşım

Türkçe yabancı dil öğretiminin tarihsel bir temeli olmasına rağmen dil öğretiminde yaklaşım, yöntem ve teknik gibi kavramlar genellikle Batı literatüründen Türkçeye çevrilmiştir. Dil öğrenmenin gerekliliği ve gerekliliği zamanın şartlarına göre değişmekte ve devam etmektedir. Dil becerilerini sadece çeviri olarak ele alan bir yaklaşım, uygun yöntem ve teknikleri belirlemiştir, ancak dünya küreselleşmektedir ve iletişimi vurgulayan yaklaşımlar kullanılmaktadır. Çeviri yoluyla dil bilgisi öğretimine dayalı yaklaşımlar: “Geleneksel yaklaşım (dil bilgisi yaklaşımı, kelime bilgisi yaklaşımı, davranışsal yaklaşım), bilişsel yaklaşım (iletişimsel yaklaşım, kavramsal-işlevsel yaklaşım), yapılandırmacı yaklaşım” (Güneş, 2013). 2001 yılında yayınlanan Avrupa Ortak Dil Referans Çerçevesi (AOBM), dil öğretimini, teknolojik gelişmeleri ve eğitimde öğrenci merkezli öğrenme ve öğretme modellerini yeniden tasavvur ederek dil öğrenimine yeni bir yaklaşım getirmiştir:

“Seçilen yaklaşım esas olarak eylem odaklıdır çünkü kullanıcıları ve dil öğrenenleri öncelikle ‘sosyal aktörler’, yani farklı durumlarda yerine getirmeleri gereken görevleri olan (dil ile sınırlı olmayan) toplum üyeleri olarak görür. , belirli bir ortamda ve belirli bir faaliyet alanında (AOBM, 2013, s. 6).

Eylem odaklı bir yaklaşımın temel amacı, okul, günlük yaşam ve iş gibi sosyal bir ortamda hareket etmek için bir yabancı dilin nasıl kullanılacağını öğrenmektir. Öğretim için değil, öğrenci için bir öncelik olan bire bir öğrenme ile öğrencinin ihtiyaçlarına göre bir yabancı dil öğrenmesi ve sorumluluklarını yerine getirmesi beklenir. Günümüzde dil öğrenimi öğrenci merkezli olduğundan, eylem odaklı yaklaşım hem dört temel yetkinliğin edinilmesini hem de etkileşim, işbirliği, iletişim ve eyleme dayalı eylem yoluyla dil bileşenlerinin daha fazla öğrenilmesini içerir. Öğrencilerin, sınıf içinde ve dışında gerçekleştirdikleri çeşitli ödev ve etkinliklerde

kullanmak üzere bir yabancı dili aktif olarak öğrenmelerini sağlamak için tasarlanmıştır. Eylem odaklı yaklaşım;

1. Görev tamamlama, kendi kendine öğrenme, benlik saygısı gibi üstbilişsel stratejiler,
2. Gözlem, ilişkilendirme, önceki kazanımların kullanımı, bir durumdan diğerine bilgi aktarımı, bağlamsallaştırma gibi bilişsel stratejiler,
3. Başkalarıyla çalışmak, müzakere etmek, kültürel farklılıkları anlamak gibi sosyal-duygusal öğrenme stratejileriyle kesişen yönleri içerir. (Günday & Atmaca, 2017, s. 438-443).

Milli Eğitim Bakanlığı'nda Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi (TYDÖP)

“Toplumsal hayatın her alanında iletişim kurabilen, Türkçeyi anlayan ve anlatan, çalışarak ve uygulayarak öğrenen, öğrenme sürecinde sorumluluk alan, işbirliği içinde çalışan, problem çözme becerilerini kullanan, araştıran, yorumlayan ve duyarlı bir kişidir. Kültürlerarası bilince sahip insanların yetiştirilmesi arzu edilir” (MEB, TYDÖP, 2019, s. 7), eylem odaklı bir yaklaşım izliyor.

Yabancılar Türkçe Öğretiminde Yöntemler

Yabancı dil öğretiminin gelişmesi, yabancı dil öğretimi yaklaşımlarını ve yöntemlerini değiştirmiştir. Alanyazında dil öğretim yöntemleri farklı açılardan ele alınarak genel bir değerlendirme yapılmıştır (Benhür, 2002; Demircan, 2013; Demirel, 2016; Köksal ve Varışolu, 2014; Yaylı ve Yaylı, 2011):

Dilbilgisi çeviri yöntemi, eğilim yöntemi, kulak dil alışkanlığı yöntemi, bilişsel öğrenme yaklaşım/yöntemi, doğal yöntem, iletişimsel yaklaşım/yöntemi, seçici yöntem, cümle yöntemi, grup dili öğretim yöntemi, sessizlik yöntemi, tam fiziksel tepki yöntemi, yabancı dilde iletişim, iletişimsel yaklaşım öğretim yöntemi öncelikli yaklaşımlar arasındadır.

“İletişim ihtiyacının artması nedeniyle günümüzde popüler ve kullanılan bir yöntemdir. Bu yöntem, dilin amacı olan sözlü-yazılı iletişime ek olarak öğrencinin dil öğreniminde işitme, konuşma, görme ve el becerilerini geliştirmeyi amaçlar. Yabancı dil öğrenmek iletişim ihtiyacından kaynaklandığı için öğrenciyi olumlu yönde etkileyebilir ve derste daha etkili olmasını sağlayabilir” (Gün, 2018, s. 115).

Bu yaklaşımın temel ilkesi, yabancı dil öğrenenlerin dili gerçek yaşam durumlarında iletişim için yaratıcı bir şekilde kullanmalarını sağlamaktır. Bu yaklaşım öğrenci merkezli olduğu için öğretmenlerin gerçek dünya

bilgilerini aktarabilecekleri bir ortam oluşturmalı ve sınıf içi iletişim ve sınıf dışında dil kullanımı için bir ortam sağlamalıdır (Sarıçoban, Kavaklı, Arslan ve Özer, 2015).

“İletişimsel dil öğretiminde öğrenen, öğrenme ile süreç arasında aracı rolü oynar. Bu modelin amacı dilbilgisi değil, iletişim süreçleri olduğundan, öğrenen öğrenme sürecine katkıda bulunur ve bağımsız olarak öğrenir. Bu süreçte öğretmen iletişimde hem icracı hem de aktif bir katılımcıdır” (Yaylı, Yaylı, 2011, s. 18).

Memish ve Erdem (2013) iletişimsel yöntemin özelliklerini şu şekilde sıralamaktadır:

1. Öğrenme öğrenci merkezlidir. Bu nedenle ders materyalleri, öğrenme ortamları ve etkinlikler öğrencilere özel olarak tasarlanmaktadır. Bu materyaller, hedef dilin kültürünü yansıtacak ve günlük yaşamda faydalı olacak şekilde hazırlanmalıdır.
2. Dil bilgisi kurallarının öğretimi için ayrı bir çalışma yoktur, yapı ve kurallar alıştırmaları ve diyaloglarda öğrenilir.
3. Alıştırmalar, rol oynamalar, röportajlar, oyunlar, dil alışverişi, anketler, bilgi boşlukları, karşılaştırma ve yaparak öğrenmeyi kullanır. (Sayfa 306)

Yaklaşımlar ve yöntemler, ders için hazırlanan derslere dayalı olarak dil öğretiminin temelini oluşturur. Richards’a göre (Fidan, 2016, s. 141) iletişimsel dil öğrenimi bazı varsayımları dikkate alınmalıdır:

1. Öğrenim etkileşim ve yapıcı iletişimi içerdiğinde ikinci bir dil (L2) öğrenmek daha kolay hale gelir.
2. Değerlendirme ödevleri ve ödevler, sonuçlar aracılığıyla öğrenci farkındalığını artırma fırsatı sunar.
3. Anlamlı iletişim, öğrenciler hedeflenen, ilgi çekici, motive edici ve ilgili içerikle çalıştığında gerçekleşir.
4. İletişim, becerilerin bütünleştirilmesini gerektiren bütünsel bir süreçtir.
5. Dil bilgisi kuralları hem açık hem de örtük yönergelerle öğrenilebilir.
6. Dil öğrenimi verimli veya deneme yanılma yoluyla yapılır ve nihai amaç L2’yi akıcı ve doğru kullanmaktır.
7. Bir dil öğrenmek her öğrenci için ücretsiz bir süreçtir.
8. Başarılı bir dil öğrenimi için pedagojik iletişim stratejilerini etkin bir şekilde kullanmak gerekir.

9. Öğretmenin dil öğretimindeki rolü, sınıfta öğrencinin iletişimsel yeterliliğine uygun bir ortam yaratmaktır.
10. Sınıf, ortak öğrenmenin ve deneyim alışverişinin mümkün olduğu bir sosyal gruptur.

Dil öğretimi bir bütündür. Temel dil becerilerini mesleğe göre ayırmak neredeyse imkansızdır. “Dersin başında öğrencilerden konuyla ilgili metni okumalarını, konuşmadan önce ses kaydını dinlemelerini veya konuyu işaretleyip tahtaya akıllarına gelenleri yazmalarını istenmektedir (Fidan, 2016, s. 141). Her dil becerisi uygun yöntemle değerlendirilirse, öğretmen yönetime bağımlı kalacak, sadece geride kalmamakla kalmayacak, aynı zamanda yararlanabilecektir.

Yabancı Dil Öğretim Teknikleri

Dil öğretim yöntemleri düşünülerek tasarlanan yöntemler, dil becerilerinizi geliştirmenizi sağlayacaktır.

“Yabancı dil kurslarının içeriği ile; Bir yandan derste devamlılığın sağlanması, diğer yandan da geçmiş konuların yer ve zamana bağlı olarak tekrar edilmesi önemlidir. Daha sonra; Yabancı dil öğretimi yapılırken öğrencilerin yukarıda sayılan dört temel dil becerisini geliştirmek için fotoğraf, resim, şiir, hikaye, masal, drama, film, müzik ve oyunlar kullanılabilir ve beklenen becerilere göre aksiyon alınabilir (Kara, 2009, s. 409).

Alan yazında dil öğretim yöntemlerinin genel olarak değerlendirilmesi (Benhür, 2002; Demircan, 2013; Demirel, 2016; Köksal, Varışolu, 2014; Yaylı, Yaylı, 2011):

Beyin Fırtınası, Gösteri, Soru-Cevap, Drama ve Rol Oynama, Drama, Simülasyon, İkili ve Grup Keşfi, Altı Şapkalı Şapka Yöntemi, Kavram Haritaları, Eğitici Oyunlar, Bireyselleştirilmiş Öğretim Yöntemleri, Bire Bir Dersler, Bilgisayar Destekli Öğrenme. Öğrenciyi merkeze almak, zamanı doğru ve etkili kullanmak için bu yöntemleri kullanmak için öğretmenin mesleki becerilerinin de önemli olduğuna inanılmaktadır.

Yabancılarla Türkçe Öğretiminde Temel Beceriler

Karakterine ve eğitimine bağlı olarak “kişinin bir görevi ve süreci amaç ve becerilere uygun olarak yapabilme yeteneği” (Türk Dil Kurumu, 2020) olarak tanımlanan “yetenek” kelimesi dil öğretiminde de kullanılmaktadır. Zihinsel ve fiziksel yeterlilik, becerileri etkileyen ve potansiyel kullanımlarını sağlayan bir olgudur. Dil becerileri de fiziksel ve zihinsel boyutu olan bir beceri türüdür. “Dil becerileri” denilince akla dört temel beceri gelir. Anlatım ve konuşmayı anlamayı ölçmek için kullanılan en temel becerileri ifade ederler (Onan, 2015). Bu beceriler; Okuma, dinleme, konuşma ve yazma.

Yabancılara Türkçe Öğretiminde Okuma Becerisi

“Okuma, yazılı (yazar) ve yazılı olmayan kaynaklar, okuyucu ve çevresel faktörlerin etkileşimi yoluyla anlam oluşturma süreci olarak tanımlanmaktadır” (Akyol, 2001, s. 14). Bilgi edinmenin temel yolu olan okuma, hem ana dilinin öğretiminde hem de yabancı dil öğretiminde temel dil becerisidir. “Yabancı dil derslerinde temel dil becerileri kazanılırken, işitme kuralları çalışmadığı için okumanın önemi artıyor. Çünkü diğer becerilerin kazanılmasında okumanın rolü büyüktür” (Keskin ve Okur, 2018, s. 295).

“Anadil ve yabancı dilde okuma süreçleri hem farklı hem de benzer süreçleri içerir. Okumak, dildeki yazı sistemini çözümlemeyi ve yazarın vermek istediği mesajı anlamayı gerektirir” (Hasırcı, 2016, s. 115). Yabancılara Türkçe öğretmek fiziksel okuma değil, anlamlı bir süreçtir. Türkçe öğrenen bir yabancı, ister cümle ister paragraf olsun, Türkçe bir kelimenin anlamını, anlamını ve cümle içindeki işlevini bilir ve yorumlar ve varsa bu metaforlardan okuduğu metni anlamak için kullanılır. Uygulamada okuma becerilerini gösterir. Maley ve Prowse’a göre (2020, s. 167): “İkinci dil açısından bakıldığında, insanların okuma şeklinin zaman içinde değiştiğini görebilirsiniz. Görsel-işitsel ve yapısal-durumsal paradigmalara göre okuma, temel olarak dilbilgisi, kelime bilgisi ve telaffuz öğelerinin öğretiminde bir araç (metin olarak edat) olarak görülmektedir.

Okumak, gözün algıladığı kelimelerin zihinde yorumlanmasıdır. Metin okurken göz kaydırarak değil zıplayarak okur. Bu sıçramalar okuma hızını belirler. Göz kaslarının tıkanıklığı ve artan görüş açısı, daha hızlı okumaya katkıda bulunur. Gözün yaptığı her sıçramanın uzunluğunu kısaltmak, hızlı okuma için esastır. Okumanın fiziksel unsurları güçlendirilirken zihinsel unsurları da geliştirilmelidir. Hızlı okuma ile benzer kelimeleri ayırt etmek ve anında doğru okuduğunu anlama becerisini kazanmak önemlidir. Devrilme hız kaybına neden olur. Anında okuduğunu anlama, okuma hızınızı artıran etkenlerden biridir. Bu yöntem anlamayı geliştirir, metnin okunmasını kolaylaştırır ve kısa sürede çok fazla bilgiye erişmenizi sağlar. Hızlı okuma tekniğinin amacı sadece okuma hızını artırmak değildir; Amaç, insanları hızlı okuma kullanarak okuduklarını anlayacak şekilde eğitmektir.

Yabancılara Türkçe Öğretiminde Anlama Becerisi

Dilin dört temel işlevinden biri olan dinleme, insanlar arasındaki iletişimin vazgeçilmez unsuru, anlatıcıdan gelen mesajları anlama ve yorumlama çabasıdır; geniş, karmaşık, aktif dinleme süreci; çok boyutlu fenomen; Amaca yönelik davranış olarak insan beyninde bilişsel süreçleri gerektiren zihinsel bir aktivitedir ve insanın seçme özgürlüğünün bir yansımasıdır (Epcan, 2013, s. 335). Dinleyicinin görünüşte pasif rolü nedeniyle dinlemek zordur.

Aslında fiziksel anlamda pasif olan bu yetenek, sözlü iletişim karşılıklı bir faaliyet olduğu için zihinsel anlamda tamamen aktiftir. Bu süreç gönderici olurken, dinleyici mesajı doğru algılayan, zihinsel analizden sonra yorumlayan ve gerekirse geri bildirim sağlayan unsurdur” (İnce ve Boztilkı, 2018, s. 158).

Yabancılara Türkçe Öğretiminde Konuşma Becerisi

İnsanlar ana dillerini öğrendiklerinde, bu onların dil yeterliliği ile ilgili ilk konuşmaları olacak. Seslerin taklidi ile başlayan süreç aile içinde gelişir ve okuldaki duygu ve düşüncelerin anadil kurallarına uygun olarak sistemli ve sistemli bir şekilde ifade edilmesiyle devam eder. Temizurek, Erdem ve Erdem»e (2007, s. 247-248) göre «dil, iletişimsel bir ihtiyacın sözlü tatminidir ve dilin fiziksel, fizyolojik, psikolojik ve sosyal nitelikleri vardır.» Bütün bu özellikler anadilde konuşmanın özellikleri olsa da, yabancı dil öğrenirken konuşmanın psikolojik ve sosyal nitelikleri ön plana çıkmaktadır; çünkü yabancı dil öğrenen bir kişi fiziksel ve fizyolojik olarak konuşmaya hazırdır.

Dil dersleri sırasında konuşma, hem hedef dili öğrenirken hem de hedef dili kullanırken önemli bir beceridir. Çünkü genel iletişim modelinde iletişimi başlatan ve sürdüren; Kaynak görevi gören ve kaynağı değiştirmenizi sağlayan ana unsur dil ve konuşmacıdır. Sözlü iletişim döngüsünü sağlamada en önemli iki dil becerisi konuşma ve dinlemedir. Dil becerilerinde alıcı bir beceri olarak dinleme ve üretici bir beceri olarak konuşma birbirini etkileyen mekanizmalar oluşturur (Arı, 2018, s. 277).

Yabancı dil öğretirken, öğrencinin duyduğu sesi doğru telaffuz etmek, yabancı dilde konuşmak için küçük bir adımdır çünkü konuşma karmaşık bir süreçtir. Dil yeterliliği ister karşılıklı ister bireysel olsun beyinde belirli aşamalardan geçer (Köksal ve Dağ Pestil, 2014). Yorumlama aşamasında beynimiz alınan mesajı alır ve iletmeyi planlar. Bu aşamada konu, konuşmanın yapıldığı ortam, tonalite ve konuşma süreci hakkında detaylı bilgi alınması planlanmaktadır. Oluşum aşamasında anlamlı kelimeler, deyimler ve gramer yapıları oluşur. Uygulama aşamasında konuşmacı ağız, dil, diş, nefes ve ses gibi organlarla konuşma pratiği yapmaya çalışır ve son bölümde dilbilgisi açısından aktarmak istediği fonetik yapıyı otomatik olarak kontrol eder.

Yabancılara Türkçe Öğretiminde Yazma Becerisi

İnsanların duygu ve düşüncelerini ifade etme aracı olan yazı; Okumak gibi, eğitim sırasında kazanılması gereken bir beceridir.

Yazma, öğrencilerin birbiriyle ilişkili birçok kelime ve deyim dil bilgisi, imla ve noktalama kurallarına göre düzenlemesini gerektiren uzun bir süreçtir. Zihinsel, üstbilişsel ve duyuşsal süreçleri içeren yazma eylemi; Bu aktivite okuma, düşünme ve ifade etme becerilerini içerdiğinden gerçekleştirilmesi zordur (Ugan, 2007, s. 462). “Dil becerileri (dinleme, okuma, yazma, görsel okuma ve sunum) dil öğreniminin anahtarıdır. Yazma, hem ana dilinizde hem de ikinci bir dilde geliştirmeniz gereken en zorlu temel dil becerisidir. Yazma, ikinci bir dilde kazanılacak son beceridir” (Kılınc ve Tok, 2011, s. 259).

Yazma becerilerini geliştiren kişilerin öğrenilen yabancı dile çok iyi hakim oldukları söylenebilir. Çünkü bir insan başka bir dilde ancak o dilin inceliklerini bilirse kendisini yazılı olarak etkili bir şekilde ifade edebilir. Bir yabancı dil bilgisini etkili bir şekilde kullanmak kolay değildir. Yazma becerilerinizi doğru kullanmak için ciddi bir bilişsel sürecin yanı sıra hedef dili de öğrenmeniz gerekir. Yabancı dil öğrenenlerin çoğu en çok zorlandıkları alanın yazma olduğunu söylemektedir (Bağcı ve Başar, 2018, s. 311-312).

BÖLÜM III YÖNTEM

Araştırmanın Modeli

Araştırmada nitel araştırma modeli kullanılmıştır. Nitel araştırma modeli kapsamında durum çalışması deseni kullanılmıştır. Ortaokulda okuyan yabancı öğrencilerin Türkçe öğrenimlerine yönelik olarak karşılaşılan problemlerin değerlendirilmesine ilişkin durum çalışması deseni çerçevesinde inceleme yapılmıştır.

Çalışma Grubu

Araştırmanın evrenini Manisa ili Şehzadeler İlçesindeki Ortaokullarda görev yapan Türkçe öğretmenleri oluşturmaktadır. Araştırmaya 21 öğretmen katılım göstermiştir. Örneklem seçiminde kolayda örneklem yöntemi kullanılmıştır.

Tablo 1. Öğretmenlerin Kişisel Bilgileri

	Frekans	%
Cinsiyet		
Kadın	14	66,7
Erkek	7	33,3
Yaş		

26-30	3	14,3
31-40	7	33,3
41-50	11	54,4
Meslekteki Görev Yılı		
1-5	2	9,5
6-10	2	9,5
11-20	11	52,4
21-30	6	28,6
Görev Yapılan Yerleşim Yeri		
İl Merkezi	15	71,4
İlçe Merkezi	3	14,3
Köy	3	14,3
Yabancılara Türkçe Öğretimi Konusunda Görev Yapma Yılı		
Yapmamış	7	33,3
1	3	14,3
2	1	4,8
3	5	23,8
4	3	14,3
6	2	9,5
Yabancılara Türkçe Eğitimi Konusunda Eğitim Alma		
Evet	11	52,4
Hayır	10	47,6

Araştırmaya katılanların %66,7'si kadın ve %54,4'ü 41-50 yaş arasındadır. Katılımcıların %52,4'ü 11-20 yıldır görev yaparken %71,4'ü il merkezinde görev yapmaktadır. Katılımcıların %52,4'ü yabancılara Türkçe eğitimi konusunda eğitim almıştır.

Veri Toplama Araçları

Araştırmada verilerin toplanmasında görüşme formu oluşturulmuştur. Yarı yapılandırılmış görüşme formu kapsamında ortaokulda yabancı öğrencilerin Türkçe öğretiminde karşılaştıkları güçlükler öğretmen görüşleri çerçevesinde değerlendirilmiştir. Araştırmada öğretmen görüşlerini derinlemesine tespit edebilmeye yönelik olarak yarı yapılandırılmış görüşme formu tercih edilmiştir. Yarı yapılandırılmış görüşme formu ile katılımcıların mevcut durum ile ilgili görüşleri detaylı bir şekilde elde edilebilmektedir.

Verilerin Toplanması

Verilerin toplanmasında öğretmenler ile yüz yüze görüşme yapılmıştır.

Öğretmenlerin yabancı öğrencilerin Türkçe öğretiminde karşılaştıkları güçlüklerle yönelik sorulara cevap vermeleri istenmiştir. Araştırmaya katılım gönüllülük esasına dayanmaktadır.

Verilerin Analizi

Öğretmenler ile yapılan görüşmeler kapsamında içerik analizi yapılmıştır. İçerik analizi kapsamında öğretmenlerin vermiş oldukları cevaplar değerlendirilmiştir. İçerik analizi kapsamında öğretmenlerin vermiş olduğu cevaplara ilişkin değerlendirme ve yorumlara yer verilmiştir. Ayrıca öğretmenlerin konu ile ilgili vermiş oldukları cevaplar çalışma içerisinde yer almaktadır.

BÖLÜM IV BULGULAR VE YORUM

Birinci Alt Probleme Yönelik Bulgular

“Yabancı uyruklu öğrencilerde Türkçe öğretiminde karşılaşılan sorunlar nelerdir?” alt problemine yönelik bulgulara yer verilmiştir.

Öğretmenlerin yabancı uyruklu öğrencilerde Türkçe öğretiminde karşılaştıkları sorunlar incelenmiştir. Genel olarak değerlendirildiğinde öğretmenler tarafından dil sorunu öncelikli olarak belirtilmiştir. Ayrıca kültür farklılığı ve iletişimde yaşanan sıkıntılar nedeniyle Türkçe öğretimi aşamasında problemler yaşanmaktadır. Konu ile ilgili olarak katılımcıların vermiş oldukları cevaplar aşağıda yer almaktadır:

- Dil sorunu
- Dil farklılığı, kültür farklılığı, dilbilgisi için alt bilgisinin olmaması
- Bazı öğrencilerin iletişime kapalı olması.
- İlk olarak Halk Eğitim Merkezinde okuma-yazma kursu alıp okula devam etmeliler.
- Öğrencilerin ana dilde düşünüp karşılık vermeye çalışmaları, ana dillerine de tam hakim olmadıkları için anlam karmaşası
- Yabancı uyruklu öğrencilerin Türkçe deyimleri ve atasözlerini kavramakta zorluk çekmeleri, dil bilgisi ile ilgili kuralları algılayamamaları.

- Karşılaşmadım çünkü yabancılara Türkçe eğitimi vermedim.
- Kültürel kavramları aktarmakta zorlanmışım.
- İlk başlarda çok ciddi iletişim sorunları yaşadık. Dilimizi öğrendikçe bu sorunlar yavaş yavaş ortadan kalktı.
- Zamanın kısıtlı oluşu, kültürel farklılıklar, bireysel farklılıkları, ilgi ve öğrenmeye istekli oluştaki farklılıklar.
- Kaynak, program, fiziki ve sosyal destek, aile desteği
- Ortaokul öğrencileri ile çalışıyorum. Onların dil seviyesine uygun A B seviyesinde uygun kaynak kitap olmaması en büyük sıkıntı.
- İletişim zorluğu
- Kültürel kavramlara uzaklık
- Latin alfabesine karşı yabancılık
- Öğrencilerin kendini sınıfa ait hissetmemesi, eğitimin öncelik olmaması, ana dilleri ile farklı kuralların olması
- İletişim, kültür farklılıkları

Birinci Alt Probleme Yönelik Bulgular

“Yabancı uyruklu öğrencilerin Türkçe okurken yaşadıkları güçlükler nelerdir?” alt problemine yönelik bulgulara yer verilmiştir.

Yabancı uyruklu öğrencilerin Türkçe okurken yaşadıkları güçlükler incelenmiştir. Öğretmenler tarafından özellikle telaffuz ve metni anlama aşamasında problemler yaşandığı ifade edilmiştir. Öğrencilerin dil yetersizliği ve kelimeyi söyleyişlerdeki Telaffuz hataları önemli problemler olarak belirtilmiştir. Ayrıca sınıf ortamında bire bir eğitim verilebilmesinin zor olması nedeniyle ilerleme kaydedilemediğine ilişkin ifadeler yer almaktadır. Konu ile ilgili olarak öğretmenlerin vermiş olduğu görüşler aşağıda yer almaktadır:

- Vurgu
- Metni anlayamamak, yorumlayamamak, atasözü ve deyimlere hakim olamama
- Bilmiyorum
- Ünlü harflerde zorluk çekmeleri
- Sınıf ortamında onlara birebir eğitim vermek çok güç.

- Seslere ve vurgulamaya ayak uyduramamaları kısa süre içinde
- Sesleri doğru çıkarmakta zorlanıyorlar. Akıcı ve hızlı bir şekilde okuyamıyorlar. Vurgu ve tonlama yapmıyorlar.
- Gramer olarak zorlanmaları
- Telaffuz ve coğrafyaya göre şekillenen boğumlama hatalarını aşmakta zorlanıyorlar.
- Bazılarında hiçbir sıkıntı yok. Bazılarında ise telaffuz sorunu yaşadık.
- İletişim
- Seviyelerine uygun yardımcı okuma kitaplarının azlığı.
- Dil yetersizliği
- Kelimelerin söyleyişlerinde ve özellikle mecaz anlam vb ifadelerde zorlanıyorlar. Dinleme metinlerini anlamakta güçlük çekiyorlar.
- Anlama
- Alfabeyi tanımlama
- Atasözü ve deneyimlere uzaklık
- Ses vurgulamada zorluk
- Telaffuzda zorluk
- Hiç okuduklarını görmedim
- Okuyamıyorlar

Birinci Alt Probleme Yönelik Bulgular

“Yabancı uyruklu öğrencilerin Türkçe yazarken yaşadıkları güçlükler nelerdir?” alt problemine yönelik bulgulara yer verilmiştir.

Yabancı uyruklu öğrencilerin Türkçe yazarken yaşamış oldukları problemler incelenmiştir. Değerlendirme yapıldığında özellikle alfabenin farklı olması nedeniyle Yazım aşamasında sıkıntılar yaşadıkları ifade edilmiştir. Kelimelerin eksik yazıldığı veya yavaş yazıldığına yönelik problemler de dikkat çekicidir. Konu ile ilgili olarak öğretmenlerin vermiş oldukları cevaplar şu şekildedir:

- Alfabelerin farklı olması
- Türkçenin yapısına hakim olamama (özne ile başlayıp yüklemle bitmesi)

- Bilmiyorum
- Farklı bir alfabe olduğu için harflerin ve kelimelerin doğru yazımında sıkıntı yaşıyorlar.
- Kendi alfabeleri ile Latin harflerini karıştırabiliyorlar.
- Suriyeli öğrenciler özellikle başlarda deftere sağdan başlayıp yazıyorlardı Arapça gibi
- Kelimeleri eksik yazıyorlar. Sınıftaki arkadaşlarıyla aynı hızda yazamadıkları için geri kalıyorlar. Kendi alfabelerinde olmayan sesleri yanlış yazıyorlar. Noktalama işaretlerine dikkat etmiyorlar.
- Kelimelerin anlam kapsamının çok olması
- Alfabemizde olmayan (q,w,x vb.) harflerin kullanımı ve söz dizimine aykırı cümle kuruluşu yanlışlarını düzeltmekte zorlanıyorlar.
- Özellikle alfabemizin farklı olmasından kaynaklanan sorunlar yaşadık.
- Dilbilgisi farklılıkları
- Seslerin ve eklerin yazımında problem yasayabiliyorlar.
- Kelime dağılımının yetersiz olması, büyük küçük harf ayrımı, kelimelerin bitişik ve ayrı yazımı
- Yazmada çok güçlük olmuyor
- Eksik bilgi
- Alfabenin farklı olması
- Noktalama işaretlerini bilmemeleri
- Alfabe farklı olduğu için harfleri yazamıyorlar. Ayrıca yazmaya karşı ilgileri de yok
- Yazamıyor çoğu

Birinci Alt Probleme Yönelik Bulgular

“Yabancı uyruklu öğrencilerin Türkçe anlamada yaşadıkları güçlükler nelerdir?” alt problemine yönelik bulgulara yer verilmiştir.

Yabancı uyruklu öğrencilerin Türkçe anlamda yaşadıkları güçlükler incelenmiştir. Öğrencilerin özellikle mecaz ve deyimler açısından problemler yaşadığı ve dil bilmemelerinden kaynaklı olarak anlamada güçlük çektikleri ifade edilmiştir. Konu ile ilgili olarak öğretmenlerin vermiş oldukları cevaplar şu şekildedir:

- Dil bilmemeleri
- Yapıya hakim olamadıklarından mukayese etme, yorumlama gücüne sahip olamamak
- Bilmiyorum
- Özellikle mecazlar ve deyimler konusunda sıkıntı yaşıyor.
- Türkiye’de yaşadıkça anlama problemleri azalıyor.
- Arapça düşünüp Türkçe konuşmaya çalışmaları, iki dile de hakim olamamaları
- Konuşmalardaki duyguları anlamakta zorlanıyorlar. Özellikle hızlı konuşmaları anlamakta zorluk çekiyorlar.
- Mecaz anlamlı ifadelerin çok olması ve kelimelerin anlam kapsamının geniş olması.
- Mecaz, deyimatasözleri, ironi vb anlatımlarına hâkim olmadıkları için veya sözcüklerin sadece 1. temel anlamına vakıf oldukları için çok anlamlılık noktasında sıkıntı yaşıyorlar.
- Öğrenciden öğrenciye değişim gösteriyor. Bazıları bizim öğrencilerden bile daha iyi.
- Kelime bilgisi
- Çok anlamlılık, mecaz anlam gerçek anlam ayrımında doğal olarak zorlanma.
- Dil yetersizliği
- Mecaz anlam ve örtülü anlamları anlamakta ya da uzun metinleri anlamakta güçlük çekiyorlar
- Kelimelerin karşılığını bilmeme
- Mecaz ve deyimleri anlamamaları
- Kelime bilgisi
- Evde ve kendi sosyal çevrelerinde Türkçe konuşulmadığı için, okulda da sadece kendi ülkelerinden çocuklarla iletişim kurdukları için Türkçeye karşı kulak aşinalığı oluşmuyor.
- En başta kültür farklılıkları doğal olarak bu da iletişimi ve anlaşmayı etkiliyor

Birinci Alt Probleme Yönelik Bulgular

“Yabancı uyruklu öğrencilerin Türkçe konuşurken yaşadıkları güçlükler nelerdir?” alt problemine yönelik bulgulara yer verilmiştir.

Yabancı uyruklu öğrencilerin Türkçe konuşurken yaşamış olduğu güçlükler incelenmiştir. Öğrencilerin günlük konuşma diline hakim olmamaları ve iletişim problemi yaşamaları gibi problemlerin Türkçe konuşmalarında da önemli bir problem olduğu ifade edilmiştir. Kelime dağarcığının yetersiz olması ve telaffuz problemleri de konuşma becerileri üzerinde olumsuzluk yaratmaktadır. Bununla beraber bazı öğrenciler kültürel farklılıklar ve diğer arkadaşlarından çekindikleri için konuşmamayı tercih edebilmektedir. Konu ile ilgili olarak öğretmenlerin vermiş oldukları cevaplar aşağıda yer almaktadır:

- Türkçe fiil çekimlerinde çok zorlanıyorlar
- Günlük konuşma diline hakim olamama
- Bilmiyorum
- Bazı öğrenciler ya yanlış konuşursam ya yanlış telaffuz edersem korkusuyla konuşmaktan çekiniyor.
- Türkiye’de yaşadıkça konuşmaları düzeliyor. Hatta Türk öğrencileri geçebiliyorlar.
- Okumada sıkıntı yaşadıkları için konuşmakta da sıkıntı çekerler
- Kelime bilgisinin yetersiz olmasından dolayı kendilerini ifade etmekte güçlük yaşıyorlar. Özellikle sosyal olmayan yani arkadaş ortamına giremeyen çocuklar konuşmalarını geliştiremiyorlar.
- Bazı kelimelerin zor telaffuz edilmesi.
- Söz dizimine uygun cümle kurma, vurgu, tonlama ve telaffuzu doğru bir şekilde seslendirme noktasında güçlük yaşıyorlar.
- Bazı kelimelerin telaffuzunda, deyimlerin kullanılmasında zorluk yaşıyorlar.
- Çekimserlik
- Kimi seslerde zorlanabiliyorlar.
- Kelime dağarcığının yetersiz olması, telaffuz problemleri
- Dil yetersizliği
- Konuşma hızı ve kelimelerin telaffuzu onların anlayacağı şekilde olunca anlıyorlar. Konuşma metinlerinde İngilizce ders kitaplarında olduğu

gibi dil öğretiminde kaynak kitap eksikliği kadar dil laboratuvarlarının okullarda olmaması öğrenci ile öğretmenin elini kolunu bağlıyor

- Kelime eksikliği
- Fill çekimlerini kullanamamaları
- Kelimeleri doğru sırada kullanamamaları
- Özgüven eksikliği»
- Cümle kurulumunda sıkıntı yaşıyorlar, yeterli kelime bilmedikleri için kendilerini ifade edemiyorlar
- Kelimeleri telaffuz ederken yanlış dil kullanımı diğerlerinin bu durumu garipsemesi

BÖLÜM V SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

SONUÇ

Bu araştırmada yabancı uyruklu öğrencilerin Türkçe eğitiminde karşılaştıkları problemler öğretmen görüşleri çerçevesinde incelenmiştir.

Öğretmenlerin yabancı uyruklu öğrencilerde Türkçe öğretiminde karşılaştıkları sorunlar incelenmiştir. Genel olarak değerlendirildiğinde öğretmenler tarafından dil sorunu öncelikli olarak belirtilmiştir. Ayrıca kültür farklılığı ve iletişimde yaşanan sıkıntılar nedeniyle Türkçe öğretimi aşamasında problemler yaşanmaktadır.

Yabancı uyruklu öğrencilerin Türkçe okurken yaşadıkları güçlükler incelenmiştir. Öğretmenler tarafından özellikle telaffuz ve metni anlama aşamasında problemler yaşandığı ifade edilmiştir. Öğrencilerin dil yetersizliği ve kelimeyi söyleyişlerdeki telaffuz hataları önemli problemler olarak belirtilmiştir. Ayrıca sınıf ortamında bire bir eğitim verilebilmesinin zor olması nedeniyle ilerleme kaydedilemediğine ilişkin ifadeler yer almaktadır.

Yabancı uyruklu öğrencilerin Türkçe yazarken yaşamış oldukları problemler incelenmiştir. Değerlendirme yapıldığında özellikle alfabenin farklı olması nedeniyle yazım aşamasında sıkıntılar yaşadıkları ifade edilmiştir. Kelimelerin eksik yazıldığı veya yavaş yazıldığına yönelik problemler de dikkat çekicidir.

Yabancı uyruklu öğrencilerin Türkçe anlamda yaşadıkları güçlükler incelenmiştir. Öğrencilerin özellikle mecaz ve deyimler açısından prob-

lemler yaşadığı ve dil bilmemelerinden kaynaklı olarak anlamada güçlük çektikleri ifade edilmiştir.

Yabancı uyruklu öğrencilerin Türkçe konuşurken yaşamış olduğu güçlükler incelenmiştir. Öğrencilerin günlük konuşma diline hakim olmamaları ve iletişim problemi yaşamaları gibi problemlerin Türkçe konuşmalarında da önemli bir problem olduğu ifade edilmiştir. Kelime dağarcığının yetersiz olması ve telaffuz problemleri de konuşma becerileri üzerinde olumsuzluk yaratmaktadır. Bununla beraber bazı öğrenciler kültürel farklılıklar ve diğer arkadaşlarından çekindikleri için konuşmamayı tercih edebilmektedir.

Tartışma

Araştırma kapsamında öğretmen görüşlerine göre yabancı uyruklu öğrencilerin Türkçe bilmeme ve kültürel farklılıkları nedeniyle dil becerilerinin olumsuz yönde etkilendiği ifade edilmiştir. Temizurek, Erdem ve Erdem'e (2007, s. 247-248) göre dil, iletişimsel bir ihtiyacın sözlü tatminidir ve dilin fiziksel, fizyolojik, psikolojik ve sosyal nitelikleri vardır. Bütün bu özellikler anadilde konuşmanın özellikleri olsa da, yabancı dil öğrenirken konuşmanın psikolojik ve sosyal nitelikleri ön plana çıkmaktadır, çünkü yabancı dil öğrenen bir kişi fiziksel ve fizyolojik olarak konuşmaya hazırdır. Yabancı dil öğretirken, öğrencinin duyduğu sesi doğru telaffuz etmek, yabancı dilde konuşmak için küçük bir adımdır çünkü konuşma karmaşık bir süreçtir. Dil yeterliliği ister karşılıklı ister bireysel olsun beyinde belirli aşamalardan geçer (Köksal ve Dağ Pestil, 2014). Yabancılar Türkçe öğretiminin karmaşık bir süreç olması ve yabancı uyruklu öğrencilerin yaşamış olduğu dil ve kültürel problemler nedeniyle önemli problemlerin yaşadığını ifade edebilmek mümkündür.

Öneriler

Yabancı uyruklu öğrencilerin dil öğreniminin hızlandırılması açısından sadece yabancı öğrencilere yönelik okullarda sınıflar kurulabilir. Ders saatleri sonrasında bu sınıflarda yabancı uyruklu öğrencilere Türkçe dersleri verilebilir.

İleride yapılacak olan çalışmalarda Türkiye'nin farklı illerinde yabancı uyruklu öğrenciler üzerinde çalışma yapılarak karşılaştırmalar yapılabilir.

KAYNAKLAR

- Ableeva, R., & Stranks, J. (2020). Başka dilde dinleme: araştırma ve materyaller. (Çev. E. Kaya, Çev.) B. Tomlinson (Ed.), Uygulamalı dil bilim ve materyal geliştirme içinde (N. Yazıcı, Çev. Ed.) (s.199-211). Ankara: Nobel.
- Aktaş, Ş., & Gündüz, O. (2004). Yazılı ve sözlü anlatım-kompozisyon sanatı. (5. Baskı). Ankara: Akçağ
- Akyol, H. (2001). İlköğretim okulları 5. sınıf Türkçe kitaplarındaki okuma metinleriyle ilgili soruların analizi. Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi Dergisi, 7(2), 169178.
- Akyol, H. (2006). Yeni programa uygun Türkçe öğretim yöntemleri. Ankara: Kök Yayıncılık.
- Arı, G. (2018). Okuma eğitimi. M. Durmuş, & A. Okur. (Ed.), Yabancılar Türkçe öğretimi el kitabı içinde(s: 277-293). Ankara: Grafiker.
- Arcı, A. F. (2012). Okuma eğitimi. Ankara: Pegem Akademik Yayınları.
- Arslan, M., & Adem, E. (2010). Yabancılar Türkçe öğretiminde görsel ve işitsel araçların etkin kullanımı. Dil Dergisi, 147(1), 63-86.
- Ateş, M. (2008). İlköğretim İkinci Kademe Öğrencilerinin Okuduğunu Anlama Düzeyleri İle Türkçe Dersine Karşı Tutumları Ve Akademik Başarıları Arasındaki İlişki. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türkçe Eğitimi Ana Bilim Dalı Türkçe Öğretmenliği Bilim Dalı, Konya.
- Aykaç, N. (2015). Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminin genel tarihçesi ve bu alanda kullanılan yöntemler. Turkish Studies International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic 10 (3), 161-174.
- Aytaş, G. (2005). Okuma Eğitimi. DergiPark, 461-470.
- Bağcı Ayrancı, B. (2016). Konuşma, Konuşma Eğitimi ve Türkçe Programlarındaki Yeri. KaraelmasJournal of Educational Sciences, 15-24.
- Bağcı, H., & Başar, H. (2018). Yazma eğitimi. M. Durmuş, & A. Okur (Ed.), Yabancılar Türkçe öğretimi el kitabı içinde (s. 311 -333). Ankara: Grafiker.
- Benhür, M. H. (2002). Türkçenin yabancılar öğretiminde tartışılmayan ana kavramlar. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Biçer, N. (2012). Hunlardan günümüze yabancılar Türkçe öğretimi. Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi, 1 (4), 107-133. 10.7884/teke.100
- Bilen, M. (1999). Plandan Uygulamaya Öğretim. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Burns, A., & Hill, D.A. (2020). İkinci dilde konuşma öğretimi. araştırma ve materyaller. (Çev. Koşaner, Ö.) B. Tomlinson (Ed.), Uygulamalı dil bilim ve materyal geliştirme içinde (N. Yazıcı, Çev. Ed.). ss.231-248. Ankara: Nobel Yayınları.
- Büyükkız, K. K. (2011). Türkçeyi yabancı dil olarak öğrenenlerin yazma becerileri ile öz yeterlilik algıları arasındaki ilişki üzerine bir araştırma. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Büyükkaragöz, S., & vd. (1999). Öğretmenlik Mesleğine Giriş. Konya: Mikro Yayınları.
- Cemiloğlu, M. (1998). İlköğretim Okullarında Türkçe Öğretimi. Bursa: Uludağ Üniversitesi Basımevi.
- Çakır, İ. (2010). Yazma becerisinin kazanılması yabancı dil öğretiminde neden zordur? Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 28, 165176. <https://dergipark.org.tr/en/pub/erusosbilder/issue/23762/253280>
- Çelik, H., Başer Baykal, N., & Kılıç Memur, H. N. (2020). Nitel Veri Analizi ve Temel İlkeleri. Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi ENAD.
- Çelik, M. E. (2018). Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretiminde Otantiklik ve Otantik Materyallerden Yararlanma. 21. Yüzyılda Eğitim ve Toplum, 791-806.
- Demircan, Ö. (2013). Yabancı dil öğretim yöntemleri. İstanbul: Der.
- Demirel, Ö. (1999). İlköğretim Okullarında Türkçe Öğretimi. İstanbul: MEB Yayınları.
- Demirel, Ö. (2016). Yabancı dil öğretimi. Ankara: Pegem Akademi.
- Dilidüzgün, Ş. (2018). Dinleme eğitimi. M. Durmuş & A. Okur (Ed.), Yabancılar

- Türkçe öğretimi el kitabı içinde(s. 259 - 276). Ankara: Grafiker.
- Doğan, C. (2012). Sistematik yabancı dil öğretim yaklaşım ve yöntemleri. İstanbul: Ensar.
- Doğan, Y. (2010). Dinleme becerisini geliştirmede etkinliklerden yararlanma. *Türklük Bilimi Araştırmaları*, 27, 264-274. <https://dergipark.org.tr/en/pub/tubar/issue/16968/177233>
- Doğan, Y. (2019). Dinleme Eğitimi. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Epçaçan, C. (2013). Temel bir dil becerisi olarak dinleme ve dinleme eğitimi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi Türkçenin Eğitimi Öğretimi Özel Sayısı*, 331-352.
- Erden, B. (2014). Ortaokul Türkçe Dersi Öğretim Programında Konuşma Eğitimi Yönelik Olarak Önerilen Yöntem/Tekniklere İlişkin Öğretmen Görüşleri. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bolu.
- Ergin, A., & Birol, C. (2000). Eğitimde İletişim. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Erkal, M., & Çağrıtekin, D. (2020). Okuma Stratejilerinin (Yöntem Ve Tekniklerinin) Türkçe Ders Kitaplarındaki Metinlerle Uyumu. *Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*.
- Eyüp, B. (2008). İlköğretim İkinci Kademe 1981 ile 2005 Türkçe Programlarının Karşılaştırılması Olarak İncelenmesi. www.academia.edu/14214133/%C4%B0lk%C3%B6%C4%9Fretim_%C4%B0_kinci_Kademe_1981_ile_2005_T%C3%BCrk%C3%A7e_Programlar%C4%B1n%C4%B1n_Kar%C5%9F%C4%B1la%C5%9Ft%C4%B1rma%C4%B1_Olarak_%C4%B0
- Fidan, N. (1985). Okulda Öğrenme ve Öğretme. Ankara: Alkım Yayıncılık.
- Fidan, Ö. (2016). Türkçenin yabancı/ikinci dil olarak öğretimi: konuşma, F. Yıldırım, & B. Tüfekçioğlu (Ed.), *Yabancı dil olarak Türkçe öğretimi: kuramlar, yöntemler, beceriler, uygulamalar içinde* (s.129-155). Ankara: PegemAkademi.
- Göçer, A. (2010). Türkçe Öğretiminde Yazma Eğitimi. 178-195.
- Göçer, A. (2018). Yazma Eğitimi. A. Göçer içinde, *Yazma Eğitimi* (s. 27). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Göğüş, B. (1978). Orta Dereceli Okullarımızda Türkçe ve Yazın Eğitimi. Ankara: Kadioğlu Matbaası.
- Gün, M. (2018). İletişimsel yöntem. M. Durmuş & A. Okur (Ed.), *Yabancılar Türkçe öğretimi el kitabı içinde* (s. 113-116). Ankara: Grafiker.
- Gündüz, O., & Şimşek, T. (2014). Anlatma Teknikleri 2 Uygulamalı Konuşma Eğitimi. Ankara: Grafiker Yayıncılık.
- Güneş, F. (2014) Yabancı dil olarak Türkçe yazma öğretimi: yaklaşım ve modeller. A. Güneş, F. (2016). *Türkçe Öğretimi Yaklaşımlar ve Modeller*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Hasırcı, S. (2016). Yabancılar Türkçe öğretiminde okumanın yeri ve önemi. F. Yıldırım & B. Tüfekçioğlu (Ed.), *Yabancı dil olarak Türkçe öğretimi: kuramlar, yöntemler, beceriler, uygulamalar* (s. 115-128). Ankara: PegemAkademi.
- Hesapçioğlu, M. (1997). Öğretim İlke ve Yöntemleri -Eğitim Programları ve Öğretim. İstanbul: Beta Yayıncılık.
- İltar, L., & Açık, F. (2019). Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretiminde Metin Türlerinin Sınıflandırılması ve Ders Kitaplarında Yer Alan Okuma Metinlerinin Değerlendirilmesi. *Türkiyat Mecmuası Journal of Turkology*, 311-346.
- İnal, S. (2014). Yabancı dil olarak Türkçe yazma öğretimi: Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde yazmanın önemi ve yazma etkinlikleri. A. Şahin (Ed.), *Yabancı dil olarak Türkçe öğretimi kuramlar, yaklaşımlar, etkinlikler içinde* (s. 363-371). Ankara: PegemAkademi.
- İşcan, A., & Aydın G. (2014). Yabancı dil olarak Türkçe dinleme öğretimi. A. Şahin (Ed.), *Yabancı dil olarak Türkçe öğretimi kuramlar, yaklaşımlar, etkinlikler içinde* (s.317335). Ankara: PegemAkademi.
- Kara, M. (2010). Oyunlarla yabancılar Türkçe öğretimi. *Türklük Bilimi Araştırmaları*, 27, 407-421. <https://dergipark.org.tr/en/pub/tubar/issue/16968/177241>

- Karatay, H. (2018). OKUMA EĞİTİMİ Kuram ve Uygulama. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Keskin, F., & Okur, A. (2018). Okuma eğitimi. M. Durmuş & A. Okur (Ed.), Yabancılara Türkçe öğretimi el kitabı içinde (s.295-310). Ankara: Grafiker.
- Kılınç, A., & Tok, M. (2012). Yabancı dil olarak Türkçe yazma öğretimi. A. Kılınç & A. Şahin (Ed.), Yabancı dil olarak Türkçe öğretimi içinde (s. 259-278). Ankara: Pegem Akademi.
- Koçoğlu, A., & Yelken, T. Y. (2018). Suriyeli öğrencilere Türkçe dil becerileri kazandırma sürecinde ilköğretim Türkçe dersi öğretim programları ile ilgili öğretmen görüşleri. Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi, 6(2), 131-160.
- Korkmaz, Z. (2005). Türk Dili Üzerine Araştırmalar (Cilt I). Ankara: TDK Yayınları.
- Köksal, D. Varışoğlu, B. (2014). Yabancı dil öğretiminde yaklaşım yöntem ve teknikler. A. Şahin (Ed.), Yabancı dil olarak Türkçe öğretimi kuramlar, yaklaşımlar, etkinlikler içinde(s.81-111). Ankara: PegemAkademi
- Köksal, D., & Pestil Dağ, A. (2014). Yabancı dil olarak Türkçe konuşma öğretimi: yaklaşım ve modeller. A. Şahin (Ed.), Yabancı dil olarak Türkçe öğretimi kuramlar, yaklaşımlar, etkinlikler içinde(s.295-316). Ankara: PegemAkademi.
- Köksal, K. (2001). Okuma yazmanın öğretimi. Ankara: PegemA.
- Kurudayıoğlu, M. (2003). Konuşma Eğitimi ve Konuşma Becerisini Geliştirmeye Yönelik Etkinlikler. Türklük Bilimi Araştırmaları, 287-309.
- Maden, S., & Önal, A. (2020). Türkçe ve İngilizce Ders Kitapları Üzerine Karşılaştırmalı Bir Analiz: 7. Sınıf Örneği. Ana Dili Eğitimi Dergisi, 732-752.
- Maley, A., & Plowse, F. (2020). Okuma nedir? (Çev. Kaygısız, Ç.). B. Tomlinson (Ed.). Uygulamalı dil bilim ve materyal geliştirme içinde (N. Yazıcı, Çev. Ed.). (s.165181). Ankara: Nobel.
- MEB. (2006). İlköğretim Türkçe Dersi (6, 7, 8. Sınıflar) Öğretim Programı. Ankara.
- MEB. (2019). Türkçe Dersi Öğretim Programı (İlkokul ve Ortaokul 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 ve 8. Sınıflar). Ankara.
- Memiş, M. R., & Erdem, M. D. (2013). Yabancı dil öğretiminde kullanılan yöntemler, kullanım özellikleri ve eleştiriler. Turkish Studies, 8(9), 297318.
- Mete, F. (2015). Dil ve yabancı/ikinci dil eğitimi kavramları. A. Sarıçoban (Ed.), Yabancı dil olarak Türkçe öğretim metodolojisi içinde (s. 12-65). Ankara. Anı Yayıncılık
- Nurlu, M., & Sarıca, A. (2015). İlköğretim Türkçe Ders Kitaplarındaki Sözcük Çalışmalarının Yöntem-Teknik ve Türkçe Öğretimi Kazanımları Açısından İncelenmesi. 21. Yüzyılda Eğitim ve Toplum, 19-37.
- Onan, B. (2015). Derin yapı yüze yapı ilişkisi bağlamında temel dil becerileri üzerine bir analiz çalışması. Ana Dili Eğitimi Dergisi, 3(3), 91-110.
- Örge Yaşar, F. (2013). Ortaokul (5, 6, 7 ve 8. Sınıf) Türkçe Ders Kitaplarının Temel Beceriler Açısından İncelenmesi. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Çanakkale.
- Özbay, M. (2014). Anlama Teknikleri: I Okuma Eğitimi. Ankara: Öncü Kitap.
- Özdemir, E. (1991). Yazma Öğretimi. Türk Dili ve Edebiyatı Öğretimi (s. 114-129). içinde Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları.
- Özden, Y. (1998). Öğrenme ve Öğretme. Ankara: PegemA Yayıncılık.
- Redston, C. ve Cunningham, G. (2007). Face2face upper intermediate student's book. Cambridge: Universty Press.
- Rost, M. (2002). Listening in language learning. New York: Longman.
- Sarıca, A. (2014). İlköğretim II. Kademe Türkçe Ders Kitaplarındaki Sözcük Çalışmalarının Yöntem-Teknik ve Türkçe Öğretim Programındaki Kazanımlar Açısından İncelenmesi. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Sarıçoban, A., Kavaklı, N., Arslan, S., & Özer, Z. (2015). Yabancı dil öğretimine yönelik yöntem ve yaklaşımlar. A. Sarıçoban (Ed.), Yabancı dil olarak Türkçe öğretim metodolojisi (s. 358-400). Ankara. Anı
- Sever, S. (2004). Türkçe Öğretimi ve Tam Öğrenme. Ankara : Anı Yayıncılık.

- Sezer, A., Oğuzkan, F., Özdemir, E., & Göğüş, B. (1991). Türk Dili ve Edebiyatı Öğretimi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları.
- Şahin (Ed.), Yabancı dil olarak Türkçe öğretimi kuramlar, yaklaşımlar, etkinlikler içinde (s. 337-361). Ankara: PegemAkademi.
- Şimşek, T., & Gündüz, O. (2011). Anlama Teknikleri 1: Uygulamalı Okuma Eğitimi El Kitabı. Ankara: Grafiker Yayınları.
- Taşer, S. (2006). Konuşma Eğitimi. İstanbul: Papirüs Yayınevi.
- Taşpınar, M. (2005). Kuramdan Uygulamaya Öğretim Yöntemleri. Elazığ: Data Yayınları.
- TDK. (2020, Ocak 4). TDK. Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük: <https://sozluk.gov.tr/> adresinden alındı
- Temizyürek, F. (2007). İlköğretim ikinci kademede konuşma becerisinin geliştirilmesi. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi., 40(2), 113-131.
- Temizyürek, F., Erdem, İ., & Temizkan, M. (2007). Konuşma eğitimi. Ankara: Öncü Kitap
- Tiryaki, E. N. (2013). Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde yazma eğitimi. Ana Dili Eğitimi Dergisi, 1(1), 38-44
- Tuncer, H. (2008). Anlama teknikleri (okuma, dinleme). İzmir: Orkun.
- Turan, M., & Fansa, M. (2021). Göçmen Çocukların Türkçe Öğreniminde Yaşadıkları Problemler. Milli Eğitim Dergisi, 50(1), 11-26.
- Türk Dil Kurumu Sözlükleri. (2022). <https://sozluk.gov.tr/> adresinden alındı
- Ungan, S. (2007). Yazma becerisinin geliştirilmesi ve önemi. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi 23(2), 461-472.
- Vural, B. (2004). Muhteva Dersleri İçin Özel Öğretim Uygulamaları. İstanbul: Hayat Yayıncılık.
- Yangın, B. (2002). Kuramdan Uygulamaya Türkçe Öğretimi. Ankara: Dersal Yayıncılık.
- Yaylı, D. (2019). Yabancı dilde yazma eğitimi yaklaşımlar. D. Yaylı & Y. Bayyurt (Ed.), Yabancılar Türkçe öğretimi politikalar, yöntem ve beceriler içinde (s. 86102). Ankara: Anı.
- Yaylı, D., & Yaylı, D. (2011). Yabancı dil öğretimi yaklaşımları ve yöntemleri. D. Yaylı & Y. Bayyurt (Ed.), Yabancılar Türkçe öğretimi politikalar, yöntem ve beceriler içinde (s. 7-28). Ankara: Anı

OUTDOOR ACTIVITIES FOR BLENDED LEARNING

Feray ÖZKİLİNÇ

*Kozluca Secondary School
feray15@hotmail.com*

Tuğba ALAGÖZ

Akşemseddin Bilim ve Sanat Merkezi

Hanan Khairuddin

IIS "A. Oriani L. Tandoi"

Rosa Piarulli

IES Profesor Antonia Muro

ÖZET

Tüm dünyayı etkisi altına almış olan Covid-19 salgını süresince eğitime uzaktan eğitim adı altında çevrimiçi olarak devam edilmiştir. Okullarına, sınıflarına geri dönen öğrencilerin derslerde motivasyonlarının düştüğü gözlenmiştir. Bu çalışmada İngilizce ders müfredat konularından bazılarının, özellikle sürdürülebilirlik ve hayal edilen okul değerleri konularının sınıf dışında öğrenilmesi ve böylece öğrencilerde gözlemlenen motivasyon eksikliğinin giderilmesi amaçlanmıştır. Ayrıca, öğrenme süresince gerçek yaşantıların daha etkili ve kalıcı olduğu bilinmektedir. Dolayısıyla öğrenmenin sınıf dışında gerçekleşmesi ile daha kalıcı öğrenme sağlanması hedeflenmiştir. Bu çalışma eTwinning projesi olarak yürütülmüş olup iki okul Türkiye'den, bir okul Ürdün'den ve bir okul İtalya'dan olmak üzere dört okulun ortaklaşa yürüttüğü bir çalışmadır ve dört aylık bir süreyi kapsamaktadır. Çalışma yürütücü öğretmenlerin derslere girdiği sınıflardan gönüllü seçilen 38 öğrencide uygulanmış olmasına rağmen etkinlikler sınıf dışı çalışmalarını kapsadığı için diğer öğrenciler de etkinliklere dahil edilmiştir. Çalışmada nicel araştırma yöntemi kullanılmış olup hem öğrencilere hem öğretmenlere yönelik iki farklı anket çalışması yapılmıştır. Yürütücü öğretmenler tarafından geliştirilen ve çalışmada yer alan etkinliklerin öğrencilerin öğrenmeye katkısını öğrenmeye yönelik 7 soruluk ön-test anketi uygulanmıştır. Öğrenciler için kullanılan ankette bir soru açık uçlu yarı yapılandırılmış sorudur. Öğretmenler için 4 soruluk anket uygulanmıştır. Daha sonra çalışmada yer alan etkinlikler çalışma takvimine uygun olarak sürdürülmüştür. Her bir haftada bir etkinlik yapılması planlanmıştır.

olup toplamda dört farklı etkinliğe yer verilmiştir. Hava şartlarının uygun olduğu, sınav haftasına rastlamayan ve derslerin İngilizce dersi ünite konu dağılımlarına göre yeri geldikçe tamamlanması sağlanmıştır. Böylece öğrencilerin sınıf ortamından kopması engellenmiştir. Etkinliklerin tamamlanmasının ardından öğrencilere son-test uygulanmıştır. Testlerin analizleri sonucunda öğrencilerin ağaç fidanı dikme etkinliğini faydalı buldukları, ve sırasıyla İngilizce dersi okuma, konuşma ve yazma becerilerine katkı sağladığı ortaya çıkmıştır. Ayrıca bu etkinliklerin eTwinning hakkında bilgi sahibi olunmasını arttırdığı da bir veri sonucudur. Öğretmenlere yapılan anket analiz sonuçları da çalışmada yürütülen hedeflerin açık olduğunu, planlamanın ve görev dağılımının uygun olduğunu ve etkinliklerin tüm öğrencilerin katılımına elverişli olduğunu göstermiştir.

Anahtar Kelimeler: Harmanlanmış öğrenme, sürdürülebilirlik, eTwinning

ABSTRACT

Education and training continued in schools and classroom environments with the pandemic release and distributions. The motivation of the students who returned to their schools and classes was taken into consideration. In this study, it is aimed to learn some of the English curriculum subjects, especially sustainability and imagined school values, outside the classroom, and thus to eliminate the lack of motivation observed in students. In addition, it is known that real experiences are more effective and permanent during learning. Therefore, it is aimed to provide more permanent learning by realizing learning outside the classroom. This study was carried out as an eTwinning project with four schools in three countries and covers a period of four months. The study was applied to 38 students who were chosen voluntarily from the classes in which the coordinating teachers attended the classes. Quantitative research method was used in the study and two different surveys were conducted for students and teachers. A 7-question pre-test questionnaire was applied to learn the contribution of the activities included in the study to the learning of the students, which was developed by the executive teachers. One question was an open-ended semi-structured question. A 4-question survey was applied to teachers. Afterwards, the activities in the study were carried out in accordance with the work schedule. After the activities were completed, a post-test was applied to the students. As a result of the analyses of the tests, it was revealed that the students found the activity of planting tree useful and contributed to their reading, speaking and writing skills, respectively. The results of the survey analysis made to the teachers also revealed that the objectives carried out in the study were clear, the planning and

distribution of tasks were appropriate, and the activities were suitable for all students to participate.

Keywords: Blended learning, sustainability, eTwinning

INTRODUCTION

English teaching is applied in the classroom environment and acquisitions are carried out with various language teaching methods. By means of educational developments, alternative content delivery techniques or technologies have been implemented into the teaching environments throughout the years (Caner,2012). In the efforts to cope with pandemic process, education has been blended with the ways provided by the schools. Blended learning is used to describe combinations of pedagogical approaches and methods as well as learning environments. Blended learning is often a combination of learning at school and learning at home, but this is not always the case. The simultaneous portion of blended learning, in which all students are present, where the teacher organizes a public event, can also take place online, as it was often seen in times of Covid. Education and training continued in schools and classroom environments with the pandemic release and distributions. The motivation of the students who returned to their schools and classes was taken into consideration.

In this study, the English curriculum was taken outside, by preferring some topics such as themes related with sustainability and a dream school's values of beauty and learning process. Integration of the curriculum in the outdoors could provide students find beauty in their learning environment so functional activities were involved. Also, with the help of blended learning the participants worked in different scenarios or environment such as in the school yard or nearby park rather than a limited physical space. After the pandemic, it was observed that there was a lack of motivation in students but it is known that activities taken part outside the classroom are motivating and enjoyable. Also, students need to breath fresh air in the garden and notice the environment. Raising awareness about sustainability is a general, urgent and important issue. Students forget English and foreign cultures when they do not use it in real experience. In this study, it is aimed to integrate English curriculum in the outdoors, to move instructions outside, to provide higher motivation towards English classes, to provide an interdisciplinary work in schools, to introduce different cultures and countries.

METHOD

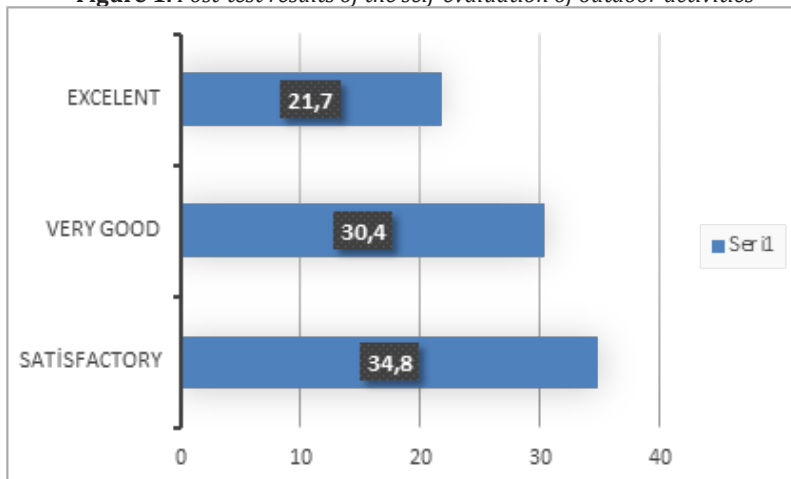
The study was held with 38 students from three countries Türkiye, Italy and Jordan in 4 schools from different cities. The age of the participants changed from 11 to 14. The language of the study was English. During the study, English lesson curriculum has been integrated into eTwinning. The process of the study entailed students do the activities by themselves. The study was held from February 2022 to June 2022. The participants took part in a different activity every month. The effects of outdoor activities for blended learning were investigated in two perspectives. In the first one, active learning was taken into consideration with the activities like reading book in the garden, celebrating Children's Day on 23rd April, making a small party, doing sports in the outside of the classroom, in the garden or in the conference hall or sports hall and playing a game outside of the classroom. In the second one, sustainability was held with the activities planting trees-flowers, giving presentations about the cycle of some flowers and trees or their birth, their origin visiting a public building, flowers green house, vegetable green-house etc.

FINDINGS

Quantitative research method was used in the study and two different surveys were conducted for students and teachers. A 7-question pre-test questionnaire was applied to learn the contribution of the activities included in the study to the learning of the students, which was developed by the executive teachers. One question was an open-ended semi-structured question. A 4-question survey was applied to teachers. Afterwards, the activities in the study were carried out in accordance with the work schedule. It was planned to hold one activity in each week and there are four different activities in total. It has been ensured that the weather conditions were suitable, the lessons that did not coincide with the exam week and the lessons were completed according to the unit subject distribution of the English lesson. Thus, students were prevented from being disconnected from the classroom environment. After the activities were completed, a post-test was applied to the students.

In the study, the 38 participants from Turkey, Italy and Jordan replied the questions. The answers of the students were calculated by taking the arithmetic average by using Microsoft 11 Excell programme. When the students' self-evaluation of their effort was asked for the activities that are done during outdoor activities, 34.8% of them stated their effort was satisfactory. 30.4% of them replied as very good and 21.7% of them stated their effort was excellent in this project. Figure 1 shows the results of the self-evaluation of the efforts below.

Figure 1. Post-test results of the self-evaluation of outdoor activities



In addition to the questionnaire, by taking into consideration the semi-structured open-ended question, it was revealed that the students found the activity of planting tree and presentation of it useful and contributed to their reading, speaking and writing skills, respectively.

Discussion, Conclusion and Recommendations

English teaching is applied in the classroom environment and acquisitions are carried out with various language teaching methods. In the efforts to cope with pandemic process, it has been blended with the ways provided by the schools. Blended learning often has a consequence of learning at home with learning, but this is not always the case. Education and training continued in schools and classroom environments with the pandemic release and distributions. The motivation of the students who returned to their schools and classes was taken into consideration. Students are more likely to spend time outdoors. It is concluded that blended learning could be tried in English lessons to solve this identified problem.

As a result of the analyses of the tests, it was revealed that the students found the activity of planting tree useful and contributed to their reading, speaking and writing skills, respectively. The results of the survey analysis made to the teachers also revealed that the objectives carried out in the study were clear, the planning and distribution of tasks were appropriate, and the activities were suitable for all students to participate. As a result, it was seen that the activities carried out in the study increased the motivation of the students, effective learning was provided, and blended learning made the lesson more enjoyable. It is suggested that using this kind of activities can be beneficial in English classes in all degrees.

REFERENCES

- Caner, M. (2012). Blended Learning Environments for Adults: Evaluations and Frameworks Buy
Hardcover. Chapter: 2 IGI Global Publishing. DOI: 10.4018/978-1-4666-0939-6.ch002

ÖZEL EĞİTİMDE PROFESYONEL YAKLAŞIMLAR

Uzman Öğretmen Elif GENÇ
Çankırı TOBB Fen Lisesi
ORCID ID: 0009-0004-3770-2783

ÖZET

Çankırı Ahmet Mecbur Efendi Bilim ve Sanat Merkezi (AME BİLSEM) 2013 yılında faaliyete geçmiş bir kurumdur. Diğer tüm BİLSEM'ler gibi, okul dışı saatlerde üstün zekalı ve özel yetenekli öğrencilere eğitim vermektedir. Projemizin kabul edildiği ve uygulandığı 2018 yılı itibarıyla 8 öğretmen ve 75 öğrenciye sahip olan ve günümüzde halen gelişmekte olan bir kurumdur. BİLSEM bünyesinde görev yapan öğretmenlerin branş bazında üstünlerin eğitimi noktasında, müfredat geliştirme, ders planlama ve sınıf düzeni gibi hususlarda yaşadığı zorluklar bu projenin oluşturulmasını gerekli kılmıştır. Ülkemizde faaliyet gösteren üniversitelerin lisans düzeyinde üstünlerin eğitmen eğitimine yönelik ayrı bir bölüm bulunmaması, bu projenin ana fikrinin ve temel ihtiyacının ortaya çıkmasında rol oynamıştır. “Özel Eğitimde Profesyonel Yaklaşımlar” bir Erasmus+ projesi olarak uygulanmıştır. Proje, 2018 yılı için Türkiye Ulusal Ajansı tarafından hibe desteği almaya hak kazanmıştır. Projenin toplam uygulama süresi 12 aydır. Toplamda 12 kişilik hareketlilik hibelenmiştir. Bu süre içinde Almanya, Portekiz ve İngiltere’de işbaşı gözlem ve Hollanda’da kurs faaliyeti yapılmıştır. Almanya’daki proje ortağı, ülkede eğitim düzeyinin en yüksek olduğu Bavyera bölgesinde bulunan ve ülkemizdeki fen lisesi düzeyinde faaliyet gösteren bir kurumdur. Kurum bünyesinde işbaşı gözlem kapsamında derslere girilmiş ve gözlem yapılmıştır. İngiltere’de faaliyet gösteren ortak ise, ülkemizde STEM-ART olarak bilinen uygulamanın “ART” yani sanat kısmına yönelik faaliyet gösteren bir kurumdur. Özel yetenekli öğrencilerin okul dışı saatlerde sanatsal faaliyetler yürüttüğü bir kurumdur. Portekiz’deki proje ortağı ise, ülkemizdeki BİLSEM muadili bir kurumdur ve tıpkı ülkemizdeki gibi devlet kurumu olarak faaliyet göstermektedir. Bu noktada Portekiz’de yapılan incelemeler, sadece kurumla sınırlı kalmamış, devlet okulları ve STEM akademileri de kapsamıştır. Hollanda’da ise kurs faaliyeti yapılmıştır. Kurs kapsamında üstün zekalı ve özel yetenekli öğrencilerin uğradıkları akran zorbalığı ve BİLSEM’lerde üstünlerin eğitiminde kullanılabilecek web 2 araçları ile ilgili eğitim alınmıştır.

Projenin birincil ve öncelikli amacı BİLSEM öğretmenlerinin, üstünlerin eğitimi noktasında mesleki olarak daha kalifiye hale gelmesine destek olmaktır. Bu amaçla şekillendirilen projeyi uygularken, sadece Avrupa'daki iyi uygulamaları transfer etmek değil, ülkemizdeki iyi uygulamaların da Avrupalı paydaşlara tanıtılması hedeflenmiştir. Bu noktada proje, çift yönlü bilgi paylaşımına olanak vermiştir. Çalışmalar süresince hareketliliğe katılan öğretmenler, Avrupa düzeyinde yeni deneyimler edinmiş, yabancı dil becerileri gelişmiş ve branş bazında yurt dışında kendilerine bir mesleki ağ kurma imkanı elde etmişlerdir. Proje süresince edilen deneyimler ve yapılan çalışmalar, yaygınlaştırma faaliyetleri yolu ile il ve ülke düzeyinde de yaygınlaştırılmıştır. Ayrıca aynı konu üzerine yapılan e-twinning projesi ile de, çıktılarının diğer ülkelere paylaşılması ve proje fikrinin gelişerek yaygınlaşması amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Özel eğitim, bilim ve sanat merkezi, üstün zeka, özel yetenek

ABSTRACT

Çankırı Ahmet Mecbur Efendi Science and Art Center is an institution that is established in 2013. Like all other science and art centers, it provides education to gifted and specially talented students during out-of-school hours. It is an institution that has 8 teachers and 75 students as of 2018, when our project is accepted and implemented, and is still developing today. The difficulties experienced by teachers working within science and art centers in terms of training superiors on a branch basis, curriculum development, lesson planning and classroom order makes it necessary to create this project. The fact that universities operating in our country do not have a separate department for instructor training of superior undergraduate students plays a role in the emergence of the main idea and basic need of this project. "Professional Approaches in Special Education" is implemented as an Erasmus+ project. The project has been entitled to receive grant support from the Turkish National Agency for 2018. The total implementation period of the project is 12 months. A total of 12 people are granted mobility grants. During this period, job shadowing is carried out in Germany, Portugal and England, and course activity is carried out in the Netherlands. The project partner in Germany is an institution located in the Bavaria region, where the education level is highest in the country, and operates at the science high school level in our country. Within the institution, classes are attended and observations are made within the scope of job shadowing. The partner in England is an institution that operates for the "ART" part of the application, known

as STEM-ART in our country. It is an institution where specially talented students carry out artistic activities during out-of-school hours. The project partner in Portugal is an institution equivalent to science and art centers in our country and operates as a state institution, just like in our country. At this point, the job shadowing carried out in Portugal are not limited to the institution only, but also includes public schools and STEM academies. A course activity is held in the Netherlands. Within the scope of the course, training is received on peer bullying suffered by gifted and specially talented students and on web 2 tools that can be used in the education of gifted students in BİLSEMs.

The primary aim of the project is to support science and art center teachers to become more professionally qualified in the education of superiors. While implementing the project for this purpose, it is aimed not only to transfer good practices in Europe, but also to introduce the good practices in our country to European stakeholders. At this point, the project has enabled two-way information sharing. Teachers who participate in the mobility during the studies gain new experiences at the European level, improve their foreign language skills and have the opportunity to establish a professional network abroad on a branch basis. The experiences and studies carry out during the project are disseminated at the provincial and national levels through dissemination activities. In addition, with the e-twinning project on the same subject, it is aimed to share the outputs with other countries and to develop and spread the project idea.

Key Words: Special education, science and art center, gifted, special talent.

GİRİŞ

Üstün zekalı ve özel yetenekli bireyler, toplumların yerüstü kaynakları olarak nitelenmiş ve tarih boyunca eğitimlerine özel bir önem verilmiştir. Gerek akademik yetenekleri, gerekse sanatsal becerileri ile bu özel bireyler, toplumda her zaman fark yaratan kimseler olarak öne çıkmıştır. Milli Eğitim Bakanlığı'nın tanımına göre üstün yetenekli bireyler "Genel ve/veya özel yetenekleri açısından, yaşlarına göre yüksek düzeyde performans gösterdiği, konunun uzmanları tarafından belirlenmiş kişilerdir. Yeteneklerini geliştirmede, normal eğitim programlarının yetersiz kaldığı, kendi ilgi ve yetenekleri doğrultusunda farklılaştırılmış programlara ihtiyaç duyan gruptur." (MEB, 1991). "Üstün yetenekli çocukların bazı özellikleri şu şekilde sıralanabilir;

- a) Derinlemesine ve hızlı öğrenirler.
- b) Neden-sonuç ilişkilerini kestirmede ustadırlar.

c) Karmaşık düşünce süreçlerine sahiptirler.

d) Farklı birçok konuda alışılmadık şekilde derin ve genişlemesine bilgiye sahiptirler.

e) Soyut düşünme ve problem çözme becerileri yüksektir.” (Silverman, 1993: 52; Freehill, 1961: 80)

Görüldüğü üzere, yaşlılarından farklı algısal özellikler gösteren bu çocukların eğitimi önemli bir meseledir. Üstün yetenekli çocuklar, “Kendilerine ve topluma kazandırılmaları için sıradan okul programı tarafından sunulanların dışında, farklılaştırılmış eğitim programları ve/veya hizmetlerine ihtiyaç duyan çocuklardır.”(Marland Raporu 1972:2).

Peki,bu özel bireyler tarih boyunca farklı toplumlarda nasıl eğitim almışlardır? “Osmanlı Devleti, üstün yeteneklilerin yetiştirilmesi konusunda, dünyadaki ilk somut uygulamayı ortaya koymuştur. Enderun mektepleri ile devşirmelerin üstün beyin gücünü, üstün performansa dönüştürebilecekleri bir ortam yaratmıştır. Osmanlı Devleti, devlet sistemi içinde üstün yetenekli bireylerin eğitim aldıkları Enderun sistemini kaynaştırmıştır. Bu durumun önemi, Osmanlı Devleti’nin en parlak devirlerini, uygulamanın gerçekleştiği tarihlerde yaşamış olmasıyla daha iyi anlaşılabilir.” (Akyüz, 1982; Enç, 1973; Akkutay, 1984)“Enderun Mektebi uygulaması, öğrenci seçimi, yeteneklerin tespiti ve bu doğrultuda eğitim verme, eğitimin aşamaları, teori ve uygulama bütünlüğü, mektepten yetişen seçkin kişiler ile, dünya eğitim tarihinde orijinal olma özelliğini korumaktadır.” (Enç, 1973; Akkutay, 1999; Akyüz, 1982; Baykal, 1953)

Cumhuriyet tarihinde yakın geçmişe bakıldığında ise, “1992 yılında, Milli Eğitim Bakanlığı tarafından Rehberlik ve Danışma Hizmetleri Genel Müdürlüğü bünyesinde, Üstün Yeteneklilerin Eğitimi Şubesi’nin kurulmuş olduğu görülmektedir. (MEB, 2000) Bu hamlenin ardından, “Okul öncesi, ilköğretim ve ortaöğretim kurumlarına devam den üstün veya özel yetenekli öğrencilerin, örgün eğitim kurumlarındaki eğitimlerini aksatmayacak şekilde, bireysel yeteneklerinin bilincinde olmalarını ve kapasitelerini geliştirerek en üst düzeyde kullanmalarını sağlamak amacıyla açılmış olan bağımsız eğitim kurumu” olarak tanımlanan BİLSEM’lerin kuruluş aşamasına geçilmiştir. (MEB, 2001) Bu merkezler, okul dışı saatlerde öğrencilere akademik kabiliyetleri ve yetenekleri doğrultusunda eğitim vermektedir. Bu merkezlerde temel amaç öğrencilerin ders dışı zamanlarda potansiyellerini açığa çıkaracak farklılaştırılmış eğitimler almalarıdır.

“Milli Eğitim Bakanlığı, Bilim ve Sanat Merkezleri’nin amaçlarını şöyle sıralar:

- Bireysel yeteneklerinin bilincinde olmalarını ve kapasitelerini ge-

liştirerek en üst düzeyde eğitim almalarını sağlamak.

- Bilimsel düşünce ve davranışlarla estetik değerleri birleştiren, üretken, sorun çözen bireyler olarak yetişmelerini sağlamak.
- Çeşitli iş alanlarındaki gereksinim ve sorunların bilincinde yeni düşünceler, teknik buluş ve çağdaş araçlar önerebilmelerini ve geliştirebilmelerini sağlamak.
- Üstün özel yetenekleri doğrultusunda çeşitli gereksinimleri karşılamaya yönelik projeler gerçekleştirmelerini sağlamak.
- Yaratıcılık ve yeteneklerini ulusal ve toplumsal bir anlayışla ülke kalkınmasına katkıda bulunacak şekilde geliştirmelerini sağlamak.”
(MEB, 2001)

Ülkemizin yerüstü kaynakları olarak tanımlanan çocuklara kaliteli bir eğitim sunabilmek için tasarlanmış BİLSEM’lerde çalışan öğretmenlerin de donanımlı bireyler olmaları gerekmektedir. Merkezlerde görev yapan öğretmenlerin, çocukların akademik donanımlarına ve özel yeteneklerine uygun öğretim programları hazırlayıp uygulayabilmeleri gerekmektedir. Var olan programların yeterli durumda olmadığı durumda öğrencinin bireysel özelliklerine uygun yeni programlar geliştirebilmelidir. BİLSEM öğrencileri özelinde karşılaşılan akranları arasında dışlanma ve akran zorbalığı gibi problemler karşısında uygun psikolojik danışma yöntemlerini de kullanabilmelidir. Zira bu çocuklar “farklı” olduklarından devam ettikleri okullarda dışlanma ve anlaşılma sorunlarıyla sıklıkla karşılaşabilmektedir. Görüldüğü gibi BİLSEM sisteminin sağlıklı bir şekilde yürüebilmesi için öğretmenlere büyük görev düşmektedir. Bu proje, BİLSEM öğretmenlerini mesleki kapasitelerini ve yeterliliklerini arttırmak üzere tasarlanmış bir projedir. Projemiz kapsamında Türkiye Ulusal Ajansı’ndan alığımız hibe desteği ile İngiltere, Portekiz ve Almanya’da işbaşı gözlem ve Hollanda’da ise kurs hareketliliği yapılmıştır.

YÖNTEM

Çankırı Ahmet Mecbur Efendi Bilim ve Sanat Merkezi, Proje uygulama tarihinde 75 üstün zekalı ve özel yetenekli öğrenciye hizmet vermektedir. Kurumda uygulanması zorunlu olan belirli bir müfredat bulunmamaktadır. Öğretmenler öğrenci ihtiyaçlarını belirleyip, aktivitelerini kendileri tasarlamakta ve uygulamaktadır. Bu durum BİLSEM’de eğitim alan öğrencilerin ihtiyaçlarını, beklentilerini ve ilgi alanlarını doğru bir şekilde tespit edip, ders işleyişinin buna göre düzenlenmesini zorunlu kılar. Öğretmenler, uygulamalı eğitim veriyor olmasından dolayı, etkili öğretim ortamı oluşturabilmek için, uygun etkinlikler tasarlamak, hazırlamak durumundadır.

Ancak öğretmenler, lisans düzeyinde ya da sonrasında, özel eğitimde çalışabilmek adına herhangi bir formal eğitime tabi tutulmamıştır. Bu eksiği giderip, öğrencilere Avrupa standartlarında bir eğitim sunabilmek adına Özel Eğitimde Profesyonel Yaklaşımlar adlı proje tasarlanmıştır. Proje kapsamında Avrupa ülkelerinde işbaşı gözlemlerinde bulunulmuş ve kurslara katılım sağlanmıştır. Projenin amaçları şu şekilde sıralanabilir;

- İleri düzey öğrenme ortamları için ders tasarlayabilmek
- Avrupa’da özel eğitim alanındaki iyi uygulamaları kavramak ve kullanabilmek
- BİLSEM öğretmenlerinin alanlarında, üstünlerle yapılan çalışmalarını inceleyip ülkeye daha donanımlı şekilde dönmelerini sağlamak
- Kendi uygulamalarımızı Avrupa’ya tanıtmak
- BİLSEM öğretmenlerine alanlarında uluslar arası bir bağ oluşturabilme imkanı sunmak
- Yabancı dilde eğitim faaliyetlerine dahil olan BİLSEM öğretmenlerinin Avrupa boyutunu güçlendirmek
- Proje kapsamında edinilen deneyimleri diğer paydaşlara aktarabilmek

Proje amaçlarımızı gerçekleştirebilmek için Almanya’da Ludwigsgymnasium, Portekiz’de Aneis ve İngiltere’de Nicola adlı kurumlarla işbaşı gözlem ortaklığı kurulmuştur. Hollanda’da ise, Akran Zorbalığı ve Özel Eğitimde Web 2 Araçlarının Kullanımı konulu kursa katılım sağlanmıştır. Ortağımız ise, Motivated Learning for Everyone adlı kurumdur. İlk hareketlilik İngiltere’nin Londra şehrine yapılmıştır. Buradaki proje ortağı, sanat alanında özel yetenekli çocuklarla ve gençlerle çalışan bir kurumdur. Kurum, ülkemizdeki BİLSEM’ler gibi ders dışı saatlerde hizmet vermektedir. Öğrenciye özel farklılaştırılmış öğretim programları uygulayan kurumda, müzik ve resim alanında öğrenim gören öğrenciler gözlemlenmiştir. Kurumda görev yapan öğretmenlerin uyguladığı programlar detaylı şekilde incelenmiştir. İkinci hareketliliğimiz Braga şehrinde gerçekleştirilmiştir. Proje ortağı, ülkemizdeki BİLSEM muadili bir kurum olup hem sanat, hem de genel yetenek alanında hizmet vermektedir. Kurumdaki idareciler ve öğretmenlerle görüşülmüş, bilgi ve fikir alışverişinde bulunulmuştur. Ayrıca ülkede uygulanan merkezi sistem sınavlarında birincilik alan öğrencinin okuluna da ziyaret düzenlenmiş ve oradaki öğretmen ve idarecilerle de görüşülmüş, öğretim programlarıyla ilgili bilgi alınmıştır. Yine ortağımızın bağlantısı olan STEM akademilerden birinde de robotik kodlama temelli öğretim programları incelenmiştir. Üçüncü hareketlilik ise Almanya’ya yapılmıştır. Burada, ülkemizdeki fen lisesi ayarında olan ve “Gymnasium” adı verilen bir lisede işbaşı gözlem ziyareti yapılmıştır.

Kurum bünyesinde farklılaştırılmış eğitim alan üstün zekalı öğrencilere uygulanan öğretim programları incelenmiş ve ders içi gözlemler yapılmıştır. Kurum kampüs şeklinde kurulmuş olduğundan, bölgenin ilk ve ortaokulunu da kapsamaktadır. Dolayısıyla ilk ve ortaokullara da işbaşı gözlem ziyaretinde bulunulmuştur. Böylece üstünlerin eğitimleriyle ilgili olarak ilk, orta ve lise derecelerinde öğretim programlarının incelenmesi mümkün olmuştur. İşbaşı gözlemlerin yanında Hollanda'nın Amsterdam kentinde kurs faaliyeti yapılmıştır. Üstünlerin "farklı" yapısından dolayı uğradıkları akran zorbalığı ile baş edebilme yolları ve öğretmenin bu süreçteki rolü ve üstünlerin eğitiminde web2 araçlarının kullanımı konulu kurs faaliyetine katılım sağlanmıştır. Bu noktada öğretmenlerin hem akademik hem de rehberlik yönünden gelişimi hedeflenmiştir. Projenin verimliliğini test edebilmek amacıyla pek çok yöntem kullanılmıştır. Her hareketlilik öncesinde ikişer hafta süreyle katılımcılara yabancı dil kursu verilmiştir. Böylelikle katılımcıların özellikle hareketliliğin içeriğiyle alakalı olarak kelime bilgisinin ve ifade güçlerinin artması amaçlanmıştır. Yine her hareketlilik öncesi ve sonrası, alan bilgisi ile alakalı ön test ve son testler uygulanmıştır. Bu testlerin değerlendirmesi, proje koordinatörü ve ortak kuruluş yetkilileri tarafından yapılmıştır. Aynı zamanda katılımcılardan hareketliliğe katılma motivasyonlarını açıklayan niyet mektupları yazmaları istenmiştir. Hareketliliğin arkasından beklentilerinin karşılanıp karşılanmadığına dair bir mektup yazmaları istenip, katılımcıların başlangıçtaki amaçlarına ulaşip ulaşmadıkları gözlemlenmiştir. Uygulama ve yürütme aşaması başarıyla geçen projemiz Türkiye Ulusal Ajansı'na sunulan final raporunun kabul edilmesiyle son bulmuştur.

BULGULAR

"Özel Eğitimde Profesyonel Yaklaşımlar", Çankırı Ahmet Mecbur Efendi Bilim ve Sanat Merkezi'nde çalışan öğretmenlerin (aynı zamanda yaygınlaştırma faaliyetleri yoluyla, tüm paydaş öğretmenlerin), mesleki yeterliliklerine katkıda bulunmak amacıyla tasarlanmış bir projedir.

Proje süresince yapılan tüm faaliyetler, bu amaca hizmet etmek üzere tasarlanmıştır. Projenin etkisini ve amacına ulaşip ulaşmadığını test edebilmek için hem uygulama süresince, hem de proje bitiminde pek çok ölçme-değerlendirme metodu kullanılmıştır. Türkiye Ulusal Ajansına sunulan final raporlarında da belirtilen bulgular şunlardır;

- Çankırı AME BİLSEM öğretmenleri, proje bitiminde üstün zekalı ve özel yetenekli öğrenciler için farklılaştırılmış ders içerikleri hazırlamaya başlamışlardır. Bu ders içerikleri, ülke genelinde, Milli Eğitim Bakanlığı Özel Eğitim Ve Rehberlik Genel Müdürlüğü koordinesinde

kurulan zümre Whatsapp gruplarında paylaşılarak projenin yaygınlaştırma basamağına katkıda bulunulmuştur.

- Katılımcıların yabancı dili kullanma becerisinde artış olması bakımından Yabancı Dil Sınavı başvuru sayıları artış göstermiştir.
- Katılımcıların yurt dışında oluşturdukları mesleki ağlar, kurumda yapılan e-twinning sayısında önemli bir artışa sebep olmuştur, bu projelerden kalite etiketleri alınmıştır.
- Katılımcıların bir projeye dahil olma ve projeyi yürütme konusunda özgüvenleri artmış olduğundan kurum bünyesinde TÜBİTAK, TEKNOFEST ve Gençlik Ve Spor Bakanlığı hibe desteklerine pek çok kategoride başvuru yapılmıştır.
- Proje uygulama aşamasında ildeki ve ülke genelindeki tüm paydaşlarla online ve yüz yüze toplantılar yapılarak proje çıktıkları ile ilgili yaygınlaştırma faaliyetleri gerçekleştirilmiştir. Proje bitiminde proje çıktılarını içeren bir CD hazırlanmış ve tüm BİLSEM'lere posta yoluyla gönderilmiştir. Bu sayede projenin tüm çıktıkları diğer BİLSEM öğretmenleriyle paylaşılmıştır.
- Proje katılımcılarımız, bir projeye dahil olma konusunda gösterdikleri ilgi sayesinde, ilk kez Çankırı İl Millî Eğitim Müdürlüğü bünyesinde yürütülen Erasmus+ projelerine de katılımcı olarak seçilmişlerdir.

Elde edilen bulgular ışığında, projemizin sadece kısıtlı bir katılımcı grubuyla sınırlı kalmadığı ve fikri çıktılarının tüm paydaşlara ulaştığı söylenebilir.

SONUÇ

“Özel Eğitimde Profesyonel Yaklaşımlar”, Türkiye Ulusal Ajansı tarafından, 2018 yılı için 12 ay süreyle Çankırı Ahmet mecbur Efendi Bilim ve Sanat Merkezi bünyesinde uygulanmak üzere hibelenirilmiş bir Erasmus+ projesidir. Proje süresince toplamda yıl içinde 12 kişilik hareketlilik yapılmıştır. Proje, Çankırı AME BİLSEM öğretmenlerinin mesleki yeterliliklerini geliştirmek üzerine kurulmuş ve uygulanmıştır. BİLSEM'lerde görev yapan öğretmenlerin, lisans eğitimleri sırasında üstün zekalı ve özel yetenekli öğrenciler için eğitim içeriği oluşturma ve rehberlik konularında ek bir eğitim almamış olduğundan hareketle, söz konusu öğretmenlerin konu ile ilgili eğitim içeriği programlarına katılmasının gerekliliği ortaya çıkmıştır. Bu bağlamda katılımcılar, proje kapsamında Almanya, Portekiz ve İngiltere'de işbaşı gözlem yapmış ve Hollanda'da kursa katılmıştır. Her biri birer hafta süren hareketlilikler süresince katılımcılar bazı faaliyetler gerçekleştirmiştir. Bunlar şu şekilde sıralanabilir:

- İngiltere'de Nicola adlı kurumla ortaklık kurulmuştur. Bu kurum,

özel yetenekli öğrencilere sanat alanında hizmet veren bir kurumdur. Katılımcılar, kurum bünyesinde müzik ve resim ağırlıklı derslere katılmış, öğretim programlarını ve rehberlik hizmetlerini izleme fırsatı bulmuşlardır.

- Portekiz’de Aneis adlı kurumla ortaklık kurulmuştur. Bu kurum, Türkiye’deki BİLSEM’ler gibi hem üstün zekalı hem de özel yetenekli öğrencilerle çalışan bir kurumdur. Katılımcılarımız, kurum bünyesinde uygulanan öğretim programlarını, ders etkinliklerini ve bilhassa kullanılan materyalleri inceleme imkanı bulmuştur. Aynı zamanda kurumda eğitim alan öğrencilerin okullarına da inceleme ziyareti yapılmış, bu okullarda üstünlere uygulanan eğitimin içeriği ile ilgili bilgi alınmıştır. Bu ülkede üstünlerin aynı zamanda STEM akademilerde destek eğitimler aldığı öğrenilmiş ve bunun üzerine bu akademilerde de incelemeler yapılmıştır. Katılımcılarımız STEM akademilerde özellikle farklı yaş grupları için kullanılan eğitim materyallerini inceleme imkanı bulmuşlardır.
- Almanya’da Ludwigsgymnasium adlı kurumla ortaklık kurulmuştur. Bu kurum, ülkede akademik olarak en başarılı öğrencilerin eğitim aldığı lise düzeyinde bir kurumdur. Ancak okul kampüs içinde yer aldığından, katılımcılarımız kampüs içindeki ilk ve orta dereceli okullara da işbaşı gözlem ziyaretinde bulunmuştur. Bu ziyaretlerde eğitim sistemi hakkında bilgi edinilmiş ve öğretim programları incelenmiştir.
- Hollanda’da kurs faaliyeti düzenlemesi için Motivated Learning for Everyone adlı kurumla ortaklık kurulmuştur. Öğretmenlerin, üstünlerin uğradığı ekran zorbalığı ile baş etme yollarını öğrendikleri ve ders içeriklerini hazırlarken hangi web2 araçlarını kullanabileceklerini keşfettikleri bu kurs faaliyeti, katılımcılara yeni ufuklar açmıştır.

Tüm bu hareketliliklerin öncesinde ve sonrasında uygulanan ön test-son testler, yabancı dil testleri ve ortak kuruluşların eğitim sonrasında uyguladıkları ölçme değerlendirme araçları, projemizin verimliliğini gözler önüne sermektedir. Ayrıca projemizin yaygınlaştırma aşamasında oluşturulan e-twinning projeleri, öğretmenlerin proje süresince edindikleri deneyim ışığında hazırladıkları ders içeriklerinin ülkedeki tüm BİLSEM’lerde paylaşılması, Yabancı Dil Sınavı (YDS) başvuru sayısındaki artış, katılımcıların TÜBİTAK ve TEKNOFEST yarışmalarına başvurma sayısındaki artış ve en önemlisi de katılımcıların Çankırı İl Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından koordine edilen Erasmus+ projelerine dahil edilmesi, projenin başarıyla sonuçlandığını göstermektedir. Ayrıca Türkiye Ulusal Ajansı’na sunulan final raporunun düzeltme almadan tek seferde kabul edilmiş olması, projenin amacına uygun şekilde sürdürüldüğü ve başarıyla sonuçlandığının önemli bir göstergesidir.

KAYNAKLAR

- Akkutay, Ülker.(1999). Osmanlı Eğitim Sisteminde Enderun Mektebi.Osmanlı Ansiklopedisi (Toplum), Ankara:Yeni Türkiye Yayınları.
- Baykal, İsmail H. (1953). Enderun Mektebi Tarihi. İstanbul Fethi Derneği Neşriyatı, İstanbul.
- Enç, Mitat (1973). Üstün Beyin Gücü: Gelişim ve Eğitimleri. Ankara:Ankara Ün.v. Eğitim Fakülteleri Yayınları
- Frehill, Maurice F: (1961) Gifted Children:Their Psychology and Education printed in U.S.A, Brett Macmillan Ltd.
- Marland, Sidney.P.(1972) Education of the gifted and talented: Report to the Congress of the United States by the U.S. Commissioner of Education Washington: U.S. Government Printing Office
- M.E.B.(1994). Temel Kabiliyetler Testi Yaş 5-7. Türkiye Standardizasyon ve Norm Çalışması. M.E.B. Özel Eğitim ve Danışma Hizmetleri Genel Müdürlüğü, Ankara: M.E.B. Yayınları.
- MEB,(2000).Özel Eğitim Hakkında Kanun Hükmünde Kararname ve Özel Eğitim Hizmetleri Yönetmeliği, Ankara.
- MEB,(2001). Talim ve Terbiye Kurulu 25.10.2001 tarih ve 370 sayılı kararı (Bilim ve Sanat Merkezleri Yönergesi), Ankara.
- Silverman, Linda Kreger.(1993). Counseling the Gifted and Talented: A Development Model for Counseling the Gifted.(Edited by:Silverman,L.) Denver:Love

SAYFALARDA SEYAHAT

Hikmet Onur KINACI
Şehit Abdullah Tayyip Olçok İlkokulu
ORCID ID: 0009-0002-6652-3210

Hatice ERDOĞDU
Toki Şehit Fikret Yükseler İlkokulu
ORCID ID: 0009-0004-7602-2350

Habibe KERMEN
Şenel Sabri TURAN İlkokulu
ORCID ID: 0009-0009-3734-920X

Demet ÜLKER
Mustafa Necati İlkokulu
ORCID ID: 0009-0005-7914-2873

Berna CURABAZ
Yemişli İlkokulu Ortaokulu
ORCID ID:0000-0002-3637-283X

Elçin TOĞAY
Toki Şehit Fikret Yükseler İlkokulu
ORCID ID:0009-0006-5309-1681

Nafiz EKİZ
60.Yıl Cumhuriyet İlkokulu
ORCID ID: 0009-0001-8136-2382

Hatice ŞİROLU
Toki Şehit Fikret Yükseler İlkokulu
ORCID İD:0009-0008-5225-0809

Gülнар İBRAHİMOVA
Azərbaycan Texniki Tabiat Humanitar temayullu gimnaziyat
ORCID ID: 0009-0003-3104-1809

Ömer CURABAZ
Büyük Dikili İlkokulu
ORCID ID:0009-0009-6359-4209

ÖZET

Projemizle geleceğimizin teminatı öğrencilerimizi okuyan, okuduğunu anlayan, eleştirel ve yaratıcı düşünebilen fertler yetiştirmek amaçlanmıştır. Eleştirel düşünce yapısına sahip, topluma faydalı etkinlikler içerisinde

yer alabilen, sosyal faaliyetlere gönüllü katılan, özgüven sahibi bireyler yetiştirme ve kendini iyi ifade edebilme yeterliliklerini kazandırmak projemizin temel hedefleri olmuştur. Projemiz Azerbaycan, Konya, Adana, Gaziantep, Tokat illerinde görev yapan öğretmen ve idarecilerden oluşmaktadır. Projemizde online veli ve öğrenci söyleşileri, doğada kitap okuyoruz etkinliği, dijital hikaye arkadaşlığı, okunan kitabı konu alan resim yarışması, ebeveyn kitap okuma sınavları, masal canlandırma (Keloğlan, Nasrettin Hoca, Kırmızı Başlıklı Kız, Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler vb) faaliyetlerimiz yer almıştır. Proje üyelerimiz arasında işbirliği, dayanışma duygularını geliştirmek amacıyla Arif Nihat ASYA'nın Bayrak adlı şiirini hep birlikte ilgili bölümlerini seslendirdik ve birleştirerek anlamlı bir ortak ürün ortaya çıkardık. Projemizde yer alan veriler nitel araştırma yöntemlerinden yarı-yapılandırılmış görüşme tekniğiyle toplanmıştır. Elde edilen verilerin yorumlanmasında, betimsel analiz tekniği kullanılmıştır. Proje sonuçlarını görünür kılabilmek için projenin başında ve sonunda öğrencilere ve velilere anket (aynı anket proje başında ve sonunda) uygulanmıştır. Öğrenci ve velilerimiz görüşlerini elektronik ortamda (Esep, whats app) ifade etmişlerdir. Projemiz okul web sitesi, yerel gazeteler, okul panosu oluşturma, sosyal medya proje grupları, İl e twinning çalıştaylarında proje tanıtımı vb. eğitimde iyi örnekler oluşturma adına yaygınlaştırılmıştır. Çalışma Grubumuzu 10 öğretmen 164 öğrenci oluşturmuştur. Uygulanan anket sonuçlarına göre proje sonunda öğrencilerimize kitap okuma alışkanlığının kazandırılmasında ve görev almada etkinliklerimize aktif katılım gösterildiği görülmüştür. Öğrencilerimizin kütüphanede ve evde kitap okumaya ayırdıkları zaman artmıştır. Sorumluluk alma, özgüven, dayanışma, iletişim kurma gibi becerileri gelişmiştir. Velilerimizde kitap okuma bilinci yerleşmesinde ve doğru bilinen yanlışlarının farkına vararak bakış açılarının değişmesinde projemiz amacına ulaşmıştır. Yazarımız Ali ÇANKIRILI ile gerçekleştirilen yazar söyleşisi ile velilerimiz sahip oldukları ön yargıların farkına varmışlar, projemiz kitap okuma alışkanlığı ile birlikte veli bilinci oluşturma ve bu yönde farkındalık yaratma noktasında olumlu değişimler ortaya çıkarmıştır. Bununla birlikte projemizde öğrencilerin kitap okumaya karşı olumlu tutum geliştirdiği ve okuduğunu anlama becerilerinin geliştiği de görülmüştür. Kalite etiketi başvuruları gerçekleştirilmiş olup projemiz Avrupa ve Ulusal Kalite etiketi almıştır.

Anahtar Kelimeler: Okuma, Söyleşi, Yaratıcı Düşünme, İletişim, Sorumluluk.

TRAVEL IN PAGES

ABSTRACT

Our project aims to raise our students, the guarantee of our future, as individuals who can read, understand what they read, think critically and creatively. The main objectives of our project are to raise self-confident individuals who have critical thinking, can take part in activities beneficial to society, participate voluntarily in social activities, and gain the competencies to express themselves well. Our project consists of teachers and administrators working in Azerbaijan, Konya, Adana, Gaziantep, Tokat. Our project included online parent and student interviews, reading books in nature activity, digital story friendship, picture contest about the book read, parent book reading exams, fairy tale animation (Keloğlan, Nasrettin Hodja, Little Red Riding Hood, Snow White and the Seven Dwarfs etc.). In order to develop feelings of cooperation and solidarity among our project members, we performed the relevant parts of Arif Nihat ASYA's poem "Flag" together and created a meaningful joint product by combining them. The data in our project were collected by semi-structured interview technique from qualitative research methods. Descriptive analysis technique was used to interpret the data obtained. In order to make the project results visible, a questionnaire (the same questionnaire at the beginning and end of the project) was applied to students and parents at the beginning and end of the project. Our students and parents have expressed their opinions electronically (Esep, whats app). Our project has been disseminated on the school website, local newspapers, school board creation, social media project groups, project promotion in provincial e twinning workshops, etc. in order to create good examples in education. Our Working Group consisted of 10 teachers and 164 students. According to the results of the questionnaire applied, it was seen that at the end of the project, our students actively participated in our activities in gaining the habit of reading books and taking part in our activities. The time our students spent reading books in the library and at home increased. Skills such as taking responsibility, self-confidence, solidarity and communication have improved. Our project has achieved its goal in raising the awareness of reading books in our parents and changing their perspectives by realizing the known mistakes. With the author interview with our author Ali ÇANKIRILI, our parents became aware of their prejudices, our project has brought about positive changes in terms of creating parental awareness and raising awareness in this direction, along with the habit of reading books. In addition, it was seen that students developed positive attitudes

towards reading books and improved their reading comprehension skills. Quality label applications were made and our project received European and National Quality labels.

Keywords: Reading, Interview, Creative thinking, Communication, Responsibility.

GİRİŞ

Okumak, bireylerin iyi vakit geçirmesini, kendini daha iyi ifade etmesini, gramerini geliştirmesini, yeni bilgiler öğrenmesini sağlayan, eğitime katkıda bulunan bir etkinliktir. Okumak, bireyin başarılı bir hayat sürmesi için öğrenmesi gereken en temel becerilerden biridir. Wulandari (2016), okuma becerisi ile öğrencilerin kazanabilecekleri birçok avantajın olduğunu belirtmektedir.

Zihnin verimli çalışmasına yardımcı olur. İyi bir okuma alışkanlığı, zihnin nöronlarını harekete geçirir ve zihnin işini yapmasına yardımcı olur. İnsan ne kadar çok okursa zihni o kadar keskinleşir çünkü okuma alışkanlığı zihnini sürekli aktif tutabilir. İyi bir okuma alışkanlığına sahip kişiler topluluk önünde etkili bir şekilde konuşabilirler. İyi bir kelime dağarcığı geliştirir. Hevesli bir okuyucu birkaç kelime bankasına sahip olabilecektir. Bir kişi ne kadar çok okursa, o kadar çok kelime edinir, bu da onun hata tespiti, kelime anlamı konusundaki anlayışını geliştirebilir ve yazarın dilde iletmeye çalıştığı mesajı daha iyi yakalamasında önemli faydalar sağlar. Entelektüel merakı artırır. “Okumak dünyaya açılan penceredir.” İfadesi genel okuyucunun kitabı bir bilgi kaynağı olarak görmesini sağlar ve okuyucuyu çeşitli kitapları okumaya ve farklı kitap türlerinin inceliklerini anlamaya teşvik eder. Ek olarak, hevesli okuyucu olmak, farklı okuma biçimlerini anlama ve yazma becerilerini geliştirir. Okuma alışkanlığı psikolojik aktivite demektir. Zihinsel bir etkinlik olarak okumak, yazarın hayal gücünü ve hikâyenin olay örgüsünü okuyucunun zihnine yerleştirir. Okuyucuların olumlu bir zihin geliştirmelerine yardımcı olur. İyi okuma alışkanlığına sahip okuyucular, okudukları hakkında düzenli geri bildirim sağlamalıdır. Bu onların aktif, olumlu ve eleştirel düşünmelerine yardımcı olur.

Çocuklara okumayı ve yazmayı öğrettikten sonra onlara öğretilmek istenilen en önemli becerilerden biri de okuma alışkanlığıdır. Okuma alışkanlığı kavramı, düzenli okuma etkinliğini ve bunun pekiştirilmiş bir davranışa dönüştürülmesi ile ifade edilmektedir (Yılmaz vd. 2004, s.23). Okuma alışkanlığı çok boyutlu bir kavramdır. Bireyin okumaya yönelik tercihlerinden, tutumlarından ve hedeflerinden etkilenir. Okuma tutumları, bireyin okumaya ilişkin duygularıyla ilgilidir. Okuma tercihleri, bir kişinin en sevdiği türler ve konularla ilgilidir. Okuma niyeti ise, o kişinin kendini

gerçekleştirmesi için ilgi duyduğu bilgilere erişme arzusuyla ilgilidir (Mc-Geown vd., 2020). Kitap okuma alışkanlığı, bu dünyada okuryazar bir toplum yaratmanın gerekli ve önemli bir parçasıdır (Palani, 2012). Bireylerin kişiliğini şekillendirir, doğru düşünme yöntemlerini geliştirmelerine katkı sağlar ve yeni fikirlerin oluşmasına yardımcı olur.

Ebeveynlere, eğitimcilere, okul yöneticilerine ve bir dereceye kadar kütüphanecilere, çocuklara kitap sevgisi ve okuma alışkanlığı kazandırma konusunda en büyük sorumluluk düşmektedir (Durmuşoğlu, M. C. 2013). Ebeveynler çocuklara okuma ortamı hazırlamalı, çocukları kitapların büyüdü dünyasında seyahat etmekten keyif alan bireylere dönüştürecek etkinlikler geliştirmelidir. Okuma alışkanlığının eğlenceli bir uğraş olarak sürdürülmesi, öğrencilerin okuma yazma becerilerinin yanı sıra yaratıcı zekâlarının da gelişmesi açısından önemlidir (Tanju, 2010). Genel olarak öğrenciler ilköğretim döneminde okuma becerilerini geliştirmekte ve okuma alışkanlığı oluşturmaktadır. Bu nedenle okuduğunu anlamayı geliştirmek için gerekli öğrenmenin birinci sınıftan itibaren yapılması gerekmektedir (Milli Eğitim Bakanlığı, 2009).

Öğrencilerimizde her geçen gün tablet ve telefon bağımlılığı artmaktadır. Elektronik bağımlısı olan bireyler giderek sosyal çevrelerinden uzaklaşmakta ve yalnızlığa yönelmektedirler. Buna bağlı olarak, iletişim sorunları ve olumsuz sosyal olaylar yaşayan sorunlu bireyler artmaktadır. Teknolojik çağın birçok uyarana maruz kalan günümüz çocuklarının kitapların dünyasına çekilmesi son derece zor görünmektedir. Öğrencilerimizi teknolojinin zararlı yönlerinden uzaklaştırarak onları kitap okuma alışkanlığı kazanmış bireye dönüştürmek gerekmektedir. Tam da bu noktada öğrencilerde kitaplara olan ilgisizlik ve okuma alışkanlığı kazanamama sorunlarına yönelik dikkat çeken, farkındalık yaratan, okumaya teşvik eden aktivitelerle öğrencileri Kitapların Sayfalarında Seyahat ettirerek okuma alışkanlığı oluşturmak ve bunu yaşam boyu sürecek bir okuma kültürüne dönüştürmek gerekmektedir. Bazı araştırma sonuçları (Ataş, 2015; Karademir, 2018) öğrencileri kitap okumaya en çok aile fertlerinin yönlendirdiğini göstermektedir. Bu araştırmalar bağlamında ikinci hedef olarak aile fertlerini de sürece davet ederek öğrencilerde okumaya olan ilgiyi arttırarak kalıcı olması amaçlanmıştır.

Çalışma, öğrencilerde kitap okuma alışkanlığını geliştirmede web2 araçlarını kullanarak dikkat çekici etkinliklerle okuma kültürü oluşturabilmeyi ve bu konuya ilgi duyanlara birkaç öneride bulunmayı amaçlamaktadır. Sonuçların öğretmenlerin öğrencilerine, ebeveynlerin çocuklarına okuma kültürü oluşturmada rehberlik edeceği, ilgi duyanlar için faydalı olacağı ve bu bağlamda çalışmak isteyenlere bilgi sunacağı beklenmektedir.

YÖNTEM VE FAALİYETLER

Çalışmamızda deney-kontrol gruplu öntest-son test modelinde ölçme değerlendirme yapılarak proje etkililiği belirlenmiştir. Çalışma başlamadan 164 öğrenciye ön test uygulanmıştır. Çalışmada yer alan öğrencilerimiz deney grubunu, katılmayan öğrencilerimiz kontrol grubunu oluşturmuştur.

Çalışmamızda belirlenen amaçlara ne derece ulaşabildiğimizi görebilmek amacıyla nitel araştırma yöntemlerinden yarı yapılandırılmış görüşme tekniği ile veriler toplanmıştır. Elde edilen veriler betimsel olarak analiz edilmiştir. Yarı yapılandırılmış görüşme yapılandırılmış görüşme tekniğine göre hazırlanan görüşme formu ve sorularda esneklik yapılabilen bir nitel araştırma tekniğidir(Smith,2003).Öğrencilerimizin projemiz ile okuduğunu anlama becerilerinin gelişmesi arasındaki değişkenliğin ortaya çıkarılması için google form üzerinden öntest-son test modeli kullanılmıştır.

Çalışma sonunda geleceğimizin teminatı öğrencilerimizin okuyan, okuduğunu anlayan, eleştirel ve yaratıcı düşünebilen fertler olarak yetişmesi beklenmektedir. Çalışma sonunda öğretmen, öğrenci ve velilerimize öntest ve son test uygulanmıştır. Proje üyesi öğretmenlerimiz ses kaydıyla çalışmamızı değerlendirmişlerdir. Öğrenci ve velilerimiz elektronik ortamda çalışmamıza ilişkin fikirlerini paylaşmış ve bu fikirlerde projemizin çok faydalı sonuçlar verdiği ortaya çıkmıştır.

Büyüklerimizden dinlediğimiz masal kıyafetleriyle okulumuza gelerek, o masal karakterinin karakterine bürünerek sınıfımızda masal canlandırma etkinliğimizde dramatizasyon yöntemini kullanan öğrencilerimiz Kırmızı Başlıklı Kız, Nasrettin Hoca, Pamuk Prenses-Cadı,Kırmızı Başlıklı Kız-Kurt gibi karakterleri canlandırarak çok eğlenmiştir.Sorumluluk alma ve özgüven kazanma gibi sosyal beceri ve nitelikleri de böylelikle artmıştır.Kitap okumanın aile boyu bir nitelik kazanmasını sağlamak amacıyla pedagog Ali ÇANKIRILI'nın Çocuklara Söz Geçirme Sanatı adlı kitabını okuyan velilerimiz öğrencilerine rol model olmuş hem de okudukları kitaptan sınav olmuşlardır.Dereceye giren velilerimizi ödüllendirerek okumayı teşvik etmek amaçlanmıştır.Dinledikleri ve okudukları bir masalı görsel uzamsal zeka kullanılarak resmederek bu masaldan resim yarışması düzenlenmiş, dereceye girenler ödüllendirilmiştir.Etkinliğimiz ile masalda en beğendiği,en ilgisini çeken olay,karakter ve kişiyi resme dökmesi sağlanmıştır. Dijital hikaye arkadaşlığı etkinliği ile sunuş yoluyla öğretim stratejisini kullanarak farklı bölgelerde olan 2 proje üyesi öğretmenimizin öğrencileri farklı masalları birbirlerine aktarmış ve sosyal bir iletişim ve etkileşim ortamı oluşturmuştur.Gezi gözlem yöntemini kullanarak kitap okumanın sadece ev ve okul ortamından çıkarılarak her yerde okuma alışkanlığı edindirilmeye çalışılmıştır.İşbirliğine dayalı öğretim yöntemini kullana-

rak Arif Nihat ASYA'nın Bayrak şiirini görev dağılımımız doğrultusunda öğretmen ve öğrencilerimiz hep birlikte seslendirerek kolajlamıştır.Sunuş yoluyla öğretim stratejisi ve tartışma yöntemini kullanarak pedagoğ sayın Ali Çankırılı ile motivasyon üzerine online öğrenci söyleşi,velilerimizin okuduğu kitabı olan Çocuklara Söz Geçirme Sanatı üzerine online veli söyleşi gerçekleştirilmiştir.Velilerimiz kafalarına takılan konulardaki sorularını yazarımıza sorup fikir alışverişinde bulunma fırsatı bulduğubir söyleşi gerçekleştirilmiştir.

Araştırmanın Katılımcıları

Konya'nın Sarayönü ilçesinde bulunan Şehit Abdullah Tayyip Olçok İlkokulu, Selçuklu ilçesinde bulunan Mustafa Necati İlkokulu, Adana'nın Seyhan ilçesinde bulunan Toki Şehit Fikret Yükseler İlkokulu veBüyük Dikili İlkokulu, Gaziantep'in Şahinbey ilçesinde bulunan Şenel Sabri Turan İlkokulu, Tokat'ın Niksar ilçesinde bulunan 60.Yıl Cumhuriyet İlkokulu ileAzerbeycanTexniki Tabiat Humanitar temayullu gimnaziyat 1641-4. sınıf öğrencilerinden oluşturulmuştur.

Modern insan kendi ayakları üzerinde durmayı sağlayacak objektif, hür ve sorgulayıcı bir fikir yapısına sahip olmalıdır. Bunun yöntemi de kitap okumaktır(Tanju, E.210).Çalışmamız bu anlayışı yerleştirmeyi hedeflemektedir. Öğrencilerimiz seçilirken ayırım gözetmeden veli izin belgesi dağıtılarak veli izni olan öğrenciler seçilmiş ve projeye katılmıştır.

Okuma yazma öğrendikten sonra en önemli dönüm noktası okuma alışkanlığının kazandırılması sürecidir. Okuma alışkanlığının kazandırılmasının en önemli yolu çocukla kitap arasındaki olumlu bağın kurulmasıdır. Çocuklar genel olarak ilköğretim döneminde okuma becerilerini geliştirir ve okuma alışkanlığı kazanırlar. Bundan dolayı 1.sınıftan itibaren okuma becerilerinin geliştirilmesi için planlamalar yapılmalıdır(Milli Eğitim Bakanlığı,2009).

Eleştirel düşünce yapısına sahip, topluma faydalı etkinlikler içerisinde yer alabilen, sosyal faaliyetlere gönüllü katılan, özgüven sahibi bireyler yetiştirme ve kendini iyi ifade edebilme yeterliliklerini kazandırmak projemizin temel hedefleri olmuştur.

Anneannem bana masal anlatıyor etkinliğimiziDinlediği/izlediği metni anlatır., Dinlediklerinin/izlediklerinin konusunu belirler,Dinlediklerine/izlediklerine yönelik sorulara cevap verir ,Online veli kitap okuma sınavı etkinliğimizidavranışlarının kendisini ve arkadaşlarını nasıl etkilediğini fark eder kazanımı doğrultusunda,resim yarışması etkinliğimiziGörsel sanat çalışmasında figür-mekân ilişkisini ifade eder. Sanatın, kültürün bir parçası olduğunu fark eder. Yapay objelerle doğal objeleri ayırt eder.

Sanat eserleri arasındaki farklılıkları açıklar. Görsel sanat çalışmasını oluştururken karşılaştığı sorunlara çeşitli çözümler bulur,kazanımları doğrultusunda,dijital hikaye arkadaşlığı etkinliğimizi dinlediği/izlediği metni anlatır. Dinlediklerinin/izlediklerinin konusunu belirler. Dinlediklerine/izlediklerine yönelik sorulara cevap verir.Dinlediklerine/izlediklerine farklı başlıklar önerir. Sözlü yönergeleri uygular. Dinleme stratejilerini uygular.. Konuşmacının sözlü olmayan mesajlarını kavrar.Kelimeleri anlamlarına uygun kullanır. Hazırlıksız konuşmalar yapar. Çerçevesi belirli bir konu hakkında konuşur.Konuşma stratejilerini uygular,kazanımları doğrultusunda,Hep Birlikte doğada okuyoruz etkinliğimizi Çevresindeki varlıkları hareket hızlarıyla ayırt eder.Okuma materyalindeki temel bölümleri tanır. Harfi tanır ve seslendirir.Hece ve kelimeleri okur. Basit ve kısa cümleleri okur.Kısa metinleri okur.Noktalama işaretlerine dikkat ederek okur,Online öğrenci ve veli söyleşisi etkinliğimiziDinlediği/izlediği metni anlatır.Dinlediklerinin/izlediklerinin konusunu belirler. Dinlediklerine/izlediklerine yönelik sorulara cevap verir. Sözlü yönergeleri uygular. Dinleme stratejilerini uygular.Konuşmacının sözlü olmayan mesajlarını kavrar. Kelimeleri anlamlarına uygun kullanır.Çerçevesi belirli bir konu hakkında konuşur. Konuşma stratejilerini uygular;’kazanımları doğrultusunda disiplinler arası bir yaklaşım ile çalışmalarımız gerçekleştirilmiştir.

BULGULAR VE YORUMLAR

Çalışmamız öncesinde ve sonrasında öğretmen, öğrenci ve velilere ön test ve son test uygulanarak düşünceleri alınmıştır. Uygulanan anket sonuçlarına göre 164 öğrencinin; %89,6’sı yapılan etkinliklerin kitap okumaya karşı istek uyandırdığı, %90,2’si projenin Türkçe dersine olan ilgiyi artırdığını, %91’i projenin çocuk-veli arasındaki bağı güçlendirdiği(birlikte kitap okuma saatleri sayesinde), %94’ü projenin okuma-anlama metinlerinde-sorularında başarıyı artırdığı, %85,5’i kitap okuma ile hayal gücünün artması arasında anlamlı bir bağ olduğunu fark ettiğini belirtmişlerdir.

Öğretmen değerlendirme anketlerinde proje üyesi öğretmenlerimiz proje etkinliklerinin öğrencilerimizin okuma ve okuduğunu anlama becerilerini geliştirdiğini belirterek projemizin çok faydalı ve olumlu katkılar sunduğunu belirtmişlerdir. Öğretmen röportajları gerçekleştirilerek öğretmenlerimiz fikirlerini ifade etmişlerdir. Yapılan anket sonuçlarımız analiz edilmiştir.

Öğretmen Röportajları

Öğretmen 1:Öğrencilerimiz yapılan etkinliklerle okumanın ve anlamının önemini kavramanın yanında farklı bir bakış açısı da kazanmışlardır.

Projeye katkı sağlayan öğretmenlerimiz, öğrencilerimiz, velilerimiz ve yazarımız Ali ÇANKIRILI' YA çok teşekkür ederim. Öğretmen 2:Öğrencilerimiz projeyi heyecanla karşıladılar. Farklı şehirlerden ve ülkeden öğrenci ve öğretmenlerle tanışmaktan çok mutlu oldular. Bir yazarla tanışmak öğrencilerimizi çok heyecanlandırdı. Öğretmen 3:Proje ile öğrencilerin kitaplara bakış açılarının değiştiği, ödev aracı olmaktan ziyade hayal dünyalarında ve gerçek dünyada yolculuk yapabilecekleri bir ulaşım aracı olarak görmeleri sağlanmıştır. Öğretmen 4:Etkinlikler, öğrenci ve velilerimizde faydalı sonuçlar doğurmuştur. Farkındalık oluşmuştur. Öğretmen 5:Öğrencilerimizle eğitici-öğretici ve eğlenceli bir yıl geçirdik. Projeye dâhil olmaktan mutluluk duydum. Öğretmen 6:Planlama, araştırma, karar verme, iş birliği, akran etkileşimi gibi hususlarda büyük gelişmeler kaydedilmiştir. Öğretmen 7:Duygu ve düşüncelerini okuyarak, anlatarak, görselleştirerek, dramatize ederek ifade eden öğrencilerde okula devam ve olumlu davranış özelliklerinde gelişmeler gözlemlenmiştir. Öğretmen 8:Böyle verimli projelerin devam etmesi gerekir. Öğretmen 9:Bilişsel ve duyuşsal yönleriyle öğrencileri zenginleştiren bir proje olmuştur. Öğretmen 10:Velilerle kitap okuma etkinliğine katılım çok yüksek olmuş, akabinde yapılan sınav ile bilgilerini ölçebilen ve kitabın yazarı ile söyleşi yapan velilerde heyecan uyandırılmıştır.

Veli Anket Görüşleri

Veli 1:Proje ile çocuğumun eğlendiğini, sorumluluk duygusunun arttığını gözlemladim. Çocuk eğitimi konusunda velileri bilinçlendiren bir projenin içinde olmaktan mutluluk duydum. Veli 2:Proje ile velilerle kitap okuma ve veli-yazar söyleşisinden çok keyif aldık. Çocuk eğitiminde yaptığımız yanlışları gördük. Veli 3: Öğrencilerimizin okumaya ilgilerinin arttığını görmek bizi son derece memnun etmiştir. Öğretmenlerimize teşekkür ederiz. Veli 4:Öğrencilerin drama da beraber hareket etmeleri, iş birliği yapmaları arkadaşlık bağlarını güçlendirmiştir. Emegi geçenlere teşekkürler. Veli 5:Okulumuzda bu tarz verimli projelere devam edilmesini istiyoruz. Veli 6:Böyle projelerle daha çok kişiye ulaşip kitap okumayı sevdirmeliyiz. Empati kurmak, farklı bakış açıları kazanmak, kime nasıl davranacağınıızı öğrenmek iyi hissettiriyor.

Öğrenci Anket Görüşleri

Öğrenci 1: Masal canlandırma etkinliği çok eğlenceliydi. Öğrenci 2:Anne ve babamın benimle kitap okuması, sınav yapılması ve yazar söyleşisi beni çok heyecanlandırdı. Öğrenci 3:Annem de benimle okuyor. Hangi sayfada olduğu biliyor, okurken yaşadığı mutluluğu görüyorum. Öğrenci

4:Hikâye kardeşliği etkinliği ile farklı şehirde bir sınıfa masal anlattım. Yeni arkadaşlarla tanışmak, ortak etkinlik yapmak beni çok mutlu etti. Öğrenci 5:Kitap okuma etkinliği ile annemle daha güzel zaman geçirmeye başladık. Öğrenci 6:Doğada kitap okumak, okuduğumuz kitabın resmini yapmak çok eğlenceliydi. Kitaplar benim en iyi arkadaşımdı. Bu projeye daha da çok sevdim.

SONUÇ

İçinde bulunduğumuz çağın zorunlu gereksinimleri hayati işlevleri arasında hemen hemen ilk sıralarda yer almaktadır okuryazarlık. İşte bu nedenle her geçen gün yenilenen, gelişen dünyaya ayak uydurmanın ancak okuyarak sağlanabileceği düşüncesi projemizin temelini oluşturmuştur.

Bu projede öğrencilerimizin kitap okuma alışkanlığı kazanabilmesi, okuduğunu anlaması, anlamlandırabilmesi ve yorumlayabilmesi, eleştirel bakış açısına sahip olabilmesi aynı zamanda yaratıcı fikirler geliştirebilmesi ile topluma faydalı bireyler yetiştirmek hedeflenmiştir.

İlkokul seviyesindeki öğrencilerin okudukları her bir kitapla hayal kurabilen, kahramanlarla empati duygusu geliştirebilen, olaylara farklı pencerelerden bakabilen özgüvenli sosyal bireyler yetiştirme çabamız olumlu sonuçlar vermiştir. Öğrencilerimiz Keloğlan,Rapunzel,Ali Baba ve Kırk Haramiler,Alaaddin Sihirli Lambası,Kül Kedisi,Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler,Kırmızı Başlıklı Kız,Nasrettin Hoca,Anadolu masallarından BitHatun ile Pire Bey,Hoşaf,Çilli Tavuk ve Yavrularının kahramanlarını drammatizasyon yöntemiyle canlandırmışlar ve empati becerileri de gelişmiştir.

Bununla beraber aile fertleriyle kaliteli vakit geçirilerek okuma aktif hale getirilmiştir. Anne ve babasını rol model alan bu yaş grubundaki öğrencilerimiz açısından faydalı bir proje olmuştur.Velilerimizle pedagoğ Ali ÇANKIRILI'nın çocuklara söz geçirme sanatı adlı kitabını velilerimiz okumuşlar ,bu kitap sonunda velilerimize online sınav yapılmıştır.Online sınav sonunda dereceye giren velilerimiz ödüllendirilmiş,bu yolla velilerimizin olumlu rol model olması sağlanmıştır.

Öğrencilerle yapılan etkinliklerin yanında , büyüklerimizle yaptığımız okuma çalışmaları ve Ali ÇANKIRILI'nın çocuklara söz geçirme sanatı adlı kitabı üzerine velilere yönelik yazar söyleşisi,öğrencilere yönelik ise motivasyon üzerine söyleşi gerçekleştirilmiştir.Aile içindeki çocukebeveyn ilişkisi, rol model olma ve okul başarısını arttırmak için evde nasıl davranmalıyız? gibi sosyal konular üzerinde durularak veliler bilinçlendirilmiştir.

Doğada Kitap Okuyoruz etkinliği ile kitap okumanın her dönemde zamanda ve her yerde gerçekleşmesi gerektiği üzerinde durularak öğretmen,öğrenci

ve velilerle doğada kitap okuma etkinliğini gerçekleştirdik ve farkındalık yaratan bir etkinliğe imza atıldı.

Farklı bölgelerde ortak okuma kültürü oluşturmak amacıyla birlikte çalıştığımız proje üyesi öğrenciler arasında işbirliği içerisinde ortak bir ürün ortaya koymak amacıyla Arif Nihat ASYA'nın Bayrak adlı şiirini proje üyesi öğretmen ve öğrenciler hep birlikte okuduk ve kolaylayarak ortaya işbirlikçi bir ürün çıkarttık.

2022-2023 Eğitim öğretim yılı içinde devam eden projemizle farkındalık oluşturulmuş, projemizle ilgili son test öğretmen, öğrenci ve veli anketleri, esep ve whats app mesajları vb. olumlu dönütler alınarak projemiz tamamlanmıştır.

Projemizin eğitimde iyi örnekler oluşturması bakımından okul web sitesi, yerel gazeteler, okul panosu oluşturma, proje tanıtım toplantılarına katılım vb. yollarla yaygınlaştırılması sağlanmıştır.

Bu tür projelerde devamlılık sağlanmalıdır. Projenin her zaman faydalı sonuçlar verebilmesi için farklı sınıf seviyelerinde okumaya yönelik projeler yürütülmelidir. "Milli Eğitim Bakanlığı bünyesinde tüm resmi eğitim kurumlarında ödenek ve mahalli imkânlar kullanılarak kütüphanesi olmayan okul bırakılmamalıdır. Okumanın aileden başladığı göz önüne alınarak öğrencilerin küçük de olsa evde bir kütüphane veya kitaplığı olması teşvik edilmelidir. Dijital kitaplık zenginleştirilmeli ve kolay ulaşılabilir hale getirilmelidir. Öğrencilerin kendini ifade edebileceği drama ve tiyatro gösterilerinin yaygınlaştırılması sağlanmalıdır. Bu nedenle Devlet Tiyatroları veya Belediyeler bünyesindeki çocuk tiyatrolarının öğrencilere ücretsiz olması sağlanmalıdır. Proje çalışmaları aileye yansıtılmalı, sadece okul -öğrenci arasında kalmamalıdır. Anne ve babaları kapsayan okumanın önemine yönelik eğitimler verilmelidir. Okullarda yazar günleri düzenlenmeli, kırsal bölgelerde yaşayan ailelerin bu günlere ihtiyaç duydukları ve bu konuda destek istedikleri sözlü ifade edilmiştir. Velilere rehberlik servisleri tarafından bilgilendirici ve bilinçlendirici eğitimler, broşürler, tanıtım videoları hazırlanmalı ve velilere yönelik katılımcı faaliyetler düzenlenmelidir. Eğitim sistemindeki temel sorunun okuduğunu anlama olduğu göz önüne alındığında okuma anlama projeleri isteğe bağlı bir proje değil, bakanlık tarafından yürütülen bir projeye dönüştürülüp yaygınlaştırılmalıdır. Etkinlikler okul ve çevre imkânları düşünülerek ortak amaç doğrultusunda esnetilecek şekilde planlanmalıdır. Planlanan projelere Belediyeler, Resmi kuruluşlar, sivil toplum kuruluşları desteği sağlanmalıdır.

KAYNAKLAR

- Wulandari, R. (2016). The correlation between students' reading habit and students' reading comprehension ability in the first grade of SMP PGRI Gunung Pelindung. Bandar Lampung.
- Yılmaz, Erol. (2004). Çocuk ve kitap nasıl buluşturulur? Çoluk Çocuk Dergisi 40, 21.
- McGeown, S., Bonsall, J., Andries, V., Howarth, D., & Wilkinson, K. (2020). Understanding reading motivation across different text types: qualitative insights from children. Journal of Research in Reading, 43(4), 597-608. [https:// doi:10.1111/1467-9817.12320](https://doi.org/10.1111/1467-9817.12320).
- Palani, K. K. (2012). Promising reading habits and creating literate social. International Reference Research Journal, 91-102.
- Durmuşoğlu, M. C. (2013). Çocuklarda kitap sevgisi ve okuma alışkanlığı geliştirme nin bilişsel gelişime katkıları. Cito Eğitim: Kuram ve Uygulama, 21, 17-24
- Tanju, E. H. (2010). Çocuklarda kitap okuma alışkanlığına genel bir bakış. Aile ve Toplum, 11(6), 31-41.
- Milli Eğitim Bakanlığı. (2009). İlköğretim Türkçe Dersi Öğretim Programı Ve Kılavuzu: 1-4. Sınıflar. Ankara: Devlet Kitapları Müdürlüğü Basım Evi.
- Ataş, M. (2015). İlkokul öğrencilerinin okuma motivasyonlarının bazı değişkenler bakımından incelenmesi (Yüksek lisans tezi).
- Karademir, M. (2018). İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin kitap okuma alışkanlıklarının düzeyi nedir? (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi veri tabanından erişildi. (Erişim No. 550568).

HER CANLINİN HAKKI 'SU'

Hatice ERTEK

ORCID ID:0009-0001-9800-950X

Ali Orhan GÜNAYDIN

ORCID ID:0009-0000-2256-4446

SevgiÇOBAN

ORCID ID:0009-0008-7226-4378

Bedriye ACAR

ORCID ID:0009-0008-9174-2013

ÖZET

Su canlıların yaşaması için hayati öneme sahiptir.En küçük canlı organizmadan, en büyük canlı varlığa kadar, bütün biyolojik hayatı ve bütün insan faaliyetlerini ayakta tutan sudur. İnsan organizmasının önemli bir kısmı sudan meydana gelir.Dünyamızın 3/4 'ünü Su kaplamaktadır.Son yıllarda görülen en büyük problem 'Su kaynaklarımızın azalmasıdır.' Bu araştırmada 'Suyun Canlılar İçin Önemi Nedir ?' başlığı altında ,Su kirliliğinin sebepleri nelerdir ? ,Su tasarrufunu nasıl sağlarız ? problemlerine çözümler oluşturulmaya çalışılmıştır. Araştırmanın amacı; Su'yun en temel ihtiyaç olduğu konusunda farkındalık oluşturmak, çevre bilincini geliştirmek ve su tasarrufuna dikkat çekmektir.Bu çalışma, Biyoloji dersinin 'Suyun Canlılar İçin Önemi' ,Coğrafya dersinin 'Su ve Su Kirliliği' ile Anatomi dersinin ' İnsan Yaşamı İçin Su' konularının kazanımları ile Bilişim derslerinin kazanımları ile uyumludur. Bu çalışma,15-18 yaş grubu 28 öğrenci ve 4 öğretmenden oluşmuş bir E-Twinning projesidir.Dili Türkçedir ve 4 aylık bir çalışmadır. Bu araştırmada betimsel tarama yönetimi uygulanmıştır.Katılımcılara 'Su Tasarrufu Farkındalığı'nı ölçmek amacıyla anket uygulanmıştır. Ankette ilk 3 soru demografik özellikler ,diğer 7 soru su ve önemine yönelik soruları oluşturan,toplamda 10 adet soru bulunmaktadır. Daha ekonomik ve hızlı olduğu için google form aracılığıyla online olarak gerçekleştirilmiştir.Öntest ve son testler sonucunda elde edilen veriler frekans analizi yapılarak ,sonuçlara ulaşılmıştır. Çalışma sürecinde katılımcıların çevre ve su kirliliğinin gözlemi için ;doğada gezi, gözlem, keşfetme çalışmaları sağlanmıştır. Çalışmada 3 ana faaliyet yapılmıştır.Bunlar su kirliliği, su ve canlılar, su ve doğadır. Bu başlıklar altında araştırmalar yapılarak karma

takımlar oluşturulmuştur. Final ürünü olarak suyun önemini anlatan kısa film çekilmiştir. Bu çalışmada öğrenciler, işbirlikçi ve ortak ürünler oluşturmuşlardır. Ortaya çıkan ürünlerden öğrencilerin yaratıcılık, problem çözme, girişimcilik becerileri gelişmiştir. Web 2.0 araçları kullanılarak afişler, logolar, tasarlanmış, sunumlar yapılmıştır. Araştırma sonunda, öğrenciler su tasarrufu ve hayati önemi konusunda bilinçlenmiştir. İşbirliği ve takım çalışması içerisinde öğrencilerin sosyalleşmesi sağlanmıştır. Dijital beceri, teknoloji kullanımında artış gözlenmiştir. Elde edilen verilere göre ulaşılmak istenen hedeflerin tüm katılımcılar için oldukça gerekli, yararlı ve ulaşılabilir olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır. Araştırma, sosyal medya paylaşımları, website ve gazete haberleri, sergi çalışmaları ile yaygınlaştırılmıştır. Bu araştırma 2021-2022 yılında Ulusal Kalite Etiketini ödülü almıştır. Araştırmadan elde edilen verilere göre; 'Suyun Canlılar İçin Önemi' konusunda medya aracılığı ile bilgilendirmelerin artırılması önerilmektedir. Bu konuda seminer ve paneller düzenlenerek farkındalık çalışmaları yapılmalıdır.

Anahtar Kelimeler: Su, Çevre, Kirlilik, Su Kirliliği, Tasarruf, E-twinning

EVERY LIFE'S RIGHT 'WATER'

ABSTRACT

Water is of vital importance for the survival of living things. It is water that sustains all biological life and all human activities, from the smallest living organism to the largest living being. A significant part of the human organism consists of water. Water covers 3/4 of our world. The biggest problem seen in recent years is the decrease in our water resources. How do we save water? tried to find solutions to the problems. Purpose of the research; To raise awareness that water is the most basic need, to develop environmental awareness and to draw attention to water conservation. This study aims to focus on the topics of 'Importance of Water for Living Organisms' in Biology course, 'Water and Water Pollution' in Geography course and 'Water for Human Life' in Anatomy course. It is compatible with the achievements of Informatics courses. This study consisted of 28 students and 4 teachers in the 15-18 age group. Its language is Turkish and it is a 4-month study. In this research, descriptive scanning method was applied. A questionnaire was applied to the participants in order to measure 'Water Saving Awareness'. In the survey, there are 10 questions in total, the first 3 questions of which are demographic characteristics, the other 7 questions are about water and its importance. Since it is more economical and faster, it was carried out online through google form.

The data obtained as a result of the pretest and posttests were made by frequency analysis, and the results were obtained. During the study process, the participants were provided with excursions, observations and discoveries in nature for the observation of environmental and water pollution. Three main activities were carried out in the study. These are water pollution, water and living things, water and nature. Mixed teams were formed by conducting research under these headings. A short film was made about the importance of water as the final product. In this study, students created collaborative and joint products. Students' creativity, problem solving and entrepreneurship skills have improved from the products that have emerged. Posters, logos, designed and presentations were made using Web 2.0 tools. At the end of the research, the students became conscious about water saving and its vital importance. Students are socialized through cooperation and teamwork. There has been an increase in the use of digital skills and technology. According to the data obtained, it has been concluded that the goals to be achieved are quite necessary, useful and accessible for all participants. The research was disseminated through social media posts, website and newspaper news, and exhibition studies. This research was awarded the National Quality Label in 2021-2022. According to the data obtained from the research; It is recommended to increase the information about the importance of water for living things through the media. Awareness studies should be carried out by organizing seminars and panels on this subject.

Keywords: Water, Environment, Pollution, Water Pollution, Savings, E-twinning

GİRİŞ

Su canlıların yaşaması için hayati öneme sahiptir.En küçük canlı organizmadan, en büyük canlı varlığa kadar, bütün biyolojik hayatı ve bütün insan faaliyetlerini ayakta tutan sudur.Hayatımızı idame ettirebilmemiz için en önemli besin kaynağımız olan su, dolaşım ve sindirim sistemlerinin çalışmasında temel unsur olduğu gibi, vücudumuzdan artık ve zehirli maddelerin atılmasında da mühim bir vazifeyi yerine getirir.

Su hayattır. İnsan organizmasının önemli bir kısmı sudan meydana gelir. Kan dolaşımının olabilmesi, vücudun zararlı maddelerini atabilmesi, iç zarlarının kurumadan görevini yapabilmesi için hep suya ihtiyaç vardır. Bunun için sağlıklı her insanın aşırı terleme ve ishal halleri dışında, günde en az 1.5 litre suya ihtiyacı bulunmaktadır.Dünyamızın 3/4 'ünü Su kaplamaktadır. Vücudumuzun % 60'ını su teşkil etmektedir.Dünyadaki suların ancak %2.5'i tatlı sudur.Bunun da %70'i buzullarda, toprakta, atmosferde,

yeraltı sularında bulunur ve kullanılamaz durumdadır.

Nüfusun hızla artması, buna karşılık su kaynaklarının sabit kalması sebebiyle su ihtiyacı her geçen gün artmaktadır. Dünyada kişi başına su tüketimi yılda ortalama 800 m³ civarındadır. Dünya nüfusunun yaklaşık % 20'sine karşılık gelen 1,4 milyar insan yeterli içme suyundan mahrum olup, 2,3 milyar kişi sağlıklı suya hasrettir. Buna ek olarak, 2050 yılında su sıkıntısı çeken ülkelerin sayısı 54'e, bu şartlarda yaşamak zorunda kalan insanların sayısı 3,76 milyara yükselecektir. Bu durum 2050 de 9,4 milyar olması beklenen dünya nüfusunun % 40'ının su sıkıntısı çekeceği anlamına gelecektir. Yeryüzünde her yıl çoğunluğu çocuk olmak üzere 2 milyon insan uygunsuz su kullanımı ve kötü hijyenik şartlar neticesinde ortaya çıkan barsak enfeksiyonlarından hayatını kaybetmektedir. Ayrıca kronik flor eksikliği ve benzeri pek çok durum da çok ciddi bir problem haline gelmektedir. Hala Dünyamızın pek çok bölgesinde Hepatit A ve sıtma ciddi bir sağlık problemi olarak önemini korumaktadır. Kullanılabilir su kalitesini artırmak ve sağlık şartlarının iyileştirilmesi ile bunları engellemek mümkün olacaktır. Bir ülkenin su zengini sayılabilmesi için, kişi başına düşen yıllık su miktarı en az 8000 10.000 m³ arasında olmalıdır ve Türkiye su zengini bir ülke değildir. Türkiye'de kişi başına düşen yıllık su miktarı 1.430 m³'tür.

Bu araştırmada 'Suyun Canlılar İçin Önemi Nedir ?' başlığı altında, 'Su kirliliğinin sebepleri nelerdir ?', 'Su tasarrufunu nasıl sağlarız ?' problemlerine çözümler oluşturulmaya çalışılmıştır. Araştırmanın amacı; Su'yun en temel ihtiyaç olduğu konusunda farkındalık oluşturmak, çevre bilincini geliştirmek ve su tasarrufuna dikkat çekmektir

Problem Durumu;

1. Suyun Canlılar İçin Önemi Nedir?
2. Su Kirliliğinin Sebepleri Nelerdir?
3. Su Tasarrufunu Nasıl Sağlarız?
4. Suyun Önemine Yönelik Hangi Farkındalık Çalışmaları Yapılabilir?

Ana Amaç:

1. Su'yun canlılar için temel ihtiyaç olduğu konusunda farkındalık oluşturmak

Alt Amaçlar;

1. Çevre bilincini geliştirmek
2. Su kirliliğinin sebeplerini araştırmak

3. Su tasarrufu sağlamak
4. Suyun çeşitli kullanım alanlarıyla ilgili öğrencilerin farkındalığını artırmak
5. Bilişim becerilerini geliştirmek
6. İş birliği, iletişim, sorumluluk, takım çalışması vb becerilerin geliştirilmesi

KURUMSAL ÇERÇEVE

Yaşamın ana unsuru olan su, en temel gereksinim maddesi olması bakımından, diğer doğal kaynaklardan farklı olarak, ekonomik değerinin dışında, günümüzde sosyal ve politik amaçlar doğrultusunda kullanılmaya müsait bir meta olarak da karşımıza çıkmaktadır. Suyun tanımının yapılması, özelliklerinin ve kullanım alanlarının ortaya konması, nicel ve nitel bakımlardan incelenmesi, farklı bilim dallarında daha detaylı ve kapsamlı bir araştırma yapılmasını gerektirecek kadar önemlidir. Ancak, bu çalışmada kuramsal çerçeve ile ilgili olarak suya ilişkin bazı kavramların kısaca açıklanması araştırmaya yol gösterici olacaktır. Dünyanın oluşumuyla birlikte ortaya çıkan ve insanlık tarihinden daha eskiye dayanan, aynı zamanda normal sıcaklık ve basınç altında sıvı halde bulunan su; her molekülü bir oksijen ile iki hidrojen atomundan oluşan renksiz, kokusuz ve tatsız bir maddedir. Diğer bir deyişle su, yeryüzünün üçte ikisini kaplayan, bileşiminde çözelti ya da asıltı halinde çeşitli maddeler bulunan sıvı bir maddedir (Ulusoy, 2007:25). Yerine başka bir şeyin ikame edilemeyeceği doğal bir kaynak olarak su, insan hayatı için oksijenden sonra en önemli öğedir.

Suya ilk defa dünya üzerindeki en yaşlı kayalar olduğu belirlenen Grenland'deki Isua Kayaları içerisinde rastlanmış ve yapılan incelemelerde söz konusu kayaların içindeki suyun 3,8 milyar yıllık olduğu anlaşılmıştır (Ulusoy, 2007:25)

Su özellikleri itibariyle yalnız canlı çevre üzerinde değil, cansız çevre üzerinde de oldukça etkili bir maddedir. Kayaların fiziksel olarak parçalanarak toprağın oluşması, içindeki maddelerin çözünerek toprağın verimli hale gelmesi, bitkilerin ortaya çıkması, kökten dallardaki yapraklara kadar gerekli yapı taşlarının taşınması ve fotosentez gibi doğa olayları su sayesinde gerçekleşmektedir. "Yaşam suda başlamıştır." önermesi suyun yeryüzünde sahip olduğu önemin göstergesidir. Su yeryüzündeki kaynakların hepsinden ayrı, özel bir öneme sahiptir.

Minibaş'ın vurguladığı üzere (2007:2) su;

- İkame edilemez, insan kadar insan yaşamını vareden diğer canlıların

yaşamının yani vazgeçilmez gereksinimlerin başında gelmektedir. Dolayısıyla talebi sürekli dir.

- İkame edilemez özelliği nedeniyle kullanım değeri çok yüksektir.
- Hızlı nüfus artışının da etkisiyle talebi çeşitlenerek sürekli artmaktadır.
- Bulunmasından nihai kullanıcıya ulaştırılmasına kadar su kanalları, barajlar, arıtma tesisleriyle sürekli hizmet ve istihdam yaratmaktadır
- Yaşamın vazgeçilmez bir gerekinimi olması nedeniyle tarım ve hayvancılıkta zorunlu tamamlayıcıdır. İmalat sanayiinden, inşaata, madencilikten sağlığa, taşımadan enerji üretimine kadar üretimin çeşitli safhalarında girdi olarak kullanılmaktadır.
- Sulamanın yanısıra taşıma ve aydınlatmada da kullanılan bir enerji kaynağıdır.

Yaşamın her alanında sahip olduğu önem itibariyle su, en çok gereksinim duyulan temel bir unsurdur. Kullanım alanlarının yaygınlığı ve ikame edilememesi suyun önemini daha da arttırmaktadır. Ancak su kaynakları coğrafi dağılımındaki eşitsizliğin yanısıra, her geçen gün ihtiyaçlara cevap veremeyecek derecede azalmaktadır. Sahip olduğu yaşamsal, ekonomik ve stratejik önem nedeniyle su, günümüzün ve yakın geleceğin en çok tartışılan konusu olma potansiyelini arz etmektedir.

PROJE HAKKINDA

Bu çalışma, 15-18 yaş grubu 28 öğrenci ve 4 öğretmenden oluşturulmuştur. Projenin dili Türkçedir; 4 aylık bir çalışmadır. Projemizin ana teması ‘Su Hayattır’. Son yıllarda giderek artan su sorunundan dolayı sadece insanoğlu değil, tüm canlılar “bitki, böcek, hayvan vs” olumsuz yönde etkilenmektedir. Suyun sadece insanlar için değil tüm canlılar için önemi vurgulanmıştır.

Çalışmanın amaçları;

- Su’yun en temel ihtiyaç olduğu konusunda farkındalık oluşturmak
- Çevre bilincini geliştirmek
- Suyun çeşitli kullanım alanlarıyla ilgili öğrencilerin farkındalığını artırmak
- Bilişim becerilerini geliştirmek
- İş birliği, iletişim, sorumluluk, takım çalışması vb becerilerin geliştirilmesi

Proje boyunca çalışılan tüm etkinlikler; Biyoloji dersinin 'Suyun Canlılar İçin Önemi', Coğrafya dersinin 'Su ve Su Kirliliği' ile Anatomi dersinin ' İnsan Yaşamı İçin Su' konularının kazanımları, 10. sınıf Anatomi Dersinin Vücut Sıvıları ve Elektrolitler modülünün İnsan hayatı için vücudumuzda suyun görevleri ve önem konularıyla ilişkilidir. 10. sınıf Beslenme Dersi Günlük Tüketilmesi Gereken Su Miktarı konuları ile ilişkilidir. Yapılan tüm etkinlikler ve takım çalışmaları, insan haklarına saygılı ve etik kurallara uygun yapılmış olup 11. sınıf Meslek Etiği ve 10. sınıf İletişim dersi ile ilişkilidir. Projede bilişim teknolojilerini kullanırken 10. sınıf Ofis Programları dersinden yararlanılmışlardır. Bütün derslerimizde değerler eğitimi kazanımları mevcuttur. Ayrıca proje sayfalarında ve sosyal medya hesaplarında paylaşarak toplumda da farkındalık oluşturmuşlardır. Ayrıca bu proje multidisiplinerdir. Bilişim teknolojileri kullanımı ve e güvenlik konuları, bilişim teknolojileri dersinin kazanımları, Türkçeyi düzgün kullanma kendini ifade edebilme yeteneği Türk Dili ve Edebiyatı dersinin kazanımları ile uyumludur. Ayrıca Biyoloji dersinin 9. sınıf Biyoloji Suyun Canlılar İçin Önemi konusu, 9. sınıf Biyoloji Su ve Yaşam konuları ile uyumludur. Coğrafya dersinin Su ve Su Kirliliği konularının kazanımları ile uyumludur.

Proje boyunca işbirlikçi ve takım çalışmalarından faydalanıldı. Ortak afiş hazırlama, ortak tanıtım videosu yapma, ortak film yazma, broşür hazırlama, söyleşiler yapmak gibi faaliyetler olmuştur. Final ürünü olarak kısa film yapılmıştır. Öğrenciler su, çevre, kirlilik konulu bireysel ve bağımsız çalışmalar yapmıştır. Forumlarda beyin fırtınası yapılmıştır, Öğrencilerle yapılan söyleşiler ile akran öğrenmesi sağlanmıştır. Bilişim teknolojilerini kullanmayı, yeni öğretim uygulamalarını keşfetmişlerdir. Proje tamamen öğrenci merkezli olup yaparak, yaşayarak, eğlenerek öğrenme sağlanmıştır.

E güvenlik konusundaki velilerden izin dilekçesi alınmıştır. Fotoğraflarda öğrencilerin yüz hatları görünmeyecek şekilde maske takılmıştır. Youtube yüklenen videolarda liste dışı seçeneği işaretlenmiştir. Videolarda kullanılan resim ve müzikler telif hakkı olmayanlardan seçildi. Veri koruma ve güvenlik ile ilgili öğrencilerimize eğitim verilerek Filippi programından sertifikalar verildi. Öğrencilerimizin özel kimlik bilgileri, adres, tel vb gibi, açık yüz hatları gizlenmiştir. Esafety internet günü kutlanmıştır.

YÖNTEM

- Bu araştırma, 15-18 yaş grubu 28 öğrenci ve 4 öğretmenden oluşturulmuştur, dili Türkçedir.
- 4 aylık bir çalışmadır.
- Bu çalışmada betimsel tarama yönetimi kullanılmıştır.

- Katılımcılara ‘Su Tasarrufu Farkındalığı’nı ölçmek amacıyla anket uygulanmıştır. Ankette ilk 3 soru demografik özellikler ,diğer 7 soru su ve önemine yönelik soruları oluşturan,toplamda 10 adet soru bulunmaktadır.
- Daha ekonomik ve hızlı olduğu için google form aracılığıyla online olarak gerçekleştirilmiştir.
- Çalışmanın başlangıcında öğrencilere,öğretmenlere google formda anketlerle veriler toplanmış,bu veriler analiz edilerek projenin konuları şekillendirilmiştir.
- Öntest ve son testler sonucunda elde edilen veriler frekans analizi yapılarak ,sonuçlara ulaşılmıştır
- Çalışma sonunda ,başlangıcında ulaşılmak istenen amaçlara ulaşılmak düzeyi sontestler kullanılarak yapılan anketlerle ,öğrenci, öğretmen ve velilerden alınan geri bildirimle tespit edilmiştir
- Çalışma sürecinde katılımcıların çevre ve su kirliliğinin gözlemi için doğal yaşamın içinde
- doğada gezi, gözlem, keşfetme çalışmaları sağlanmıştır.
- Çalışma boyunca 3 ana faaliyet yapılmıştır.Bunlar su kirliliği, su ve canlılar, su ve doğadır. Bu başlıklar altında araştırmalar yapılarak ,genially programında ortak sunum oluşturulmuştur.
- Göksu,Günsu,Aysu,Cansu isimli karma takımlar oluşturulmuştur.
- Göksu takımı ‘Müsilaj Oluşum ve Nedenleri ‘ni, Günsu takımı‘Asit Yağmurları’ni,
- Aysu takımı ‘Kuraklık’,Cansu takımı ‘Aşırı Yağış Ve Selin Doğaya Verdiği Zararları ‘ pawton programı kullanarak araştırmıştır.

BULGULAR VE FAALİYETLER

- Web 2.0 araçları kullanılarak afişler, logolar, tasarlanmış,dergi ve sunumlar yapılmıştır.
- Çalışma sürecinde katılımcıların çevre ve su kirliliğinin gözlemi için doğal yaşamın içinde
- doğada gezi, gözlem, keşfetme çalışmaları sağlanmıştır.
- Çalışma boyunca 3 ana faaliyet yapılmıştır.Bunlar su kirliliği, su ve canlılar, su ve doğadır. Bu başlıklar altında araştırmalar yapılarak ,genially programında ortak sunum oluşturulmuştur.

- Göksu,Günsu,Aysu,Cansu isimli karma takımlar oluşturulmuştur.
- Göksu takımı 'Müsilaj Oluşum ve Nedenleri 'ni, Günsu takımı'Asit Yağmurları'nı,
- Aysu takımı 'Kuraklık',Cansu takımı 'Aşırı Yağış Ve Selin Doğaya Verdiği Zararları ' pawton programı kullanarak araştırmıştır.
- Bu projede öğrenciler, işbirlikçi ve ortak ürünler oluşturmuşlardır.
- Çalışma boyunca online toplantılar,işbirlikçi grup çalışmaları,takım çalışmaları,video çekimleri yapılmıştır.
- 22 Mart Dünya Su Gününde etkinlikler yapılarak farkındalık oluşturulmuştur.
- Final ürünü olarak suyun önemini anlatan kısa film çekilmiştir.
- Film çekimi esnasında öğrenciler etkileşim halinde bulunarak ,eğlenerek öğrenmenin güzelliğini fark etmiştir.
- Online toplantılar yaparak öğrenciler etkileşim halinde bulundular,sosyalleştiler.

SONUÇLAR

Projenin Ele Aldığı Problemin Çözümüne İlişkin Sonuçlar

- Su'nun canlılar için temel ihtiyaç olduğu konusunda farkındalık sağlandı.
- Suyun Canlılar İçin Önemi öğrenildi.
- Su Kirliliğinin Sebepleri öğrenildi.
- Suyun çeşitli kullanım alanlarıyla ilgili öğrencilerin farkındalığı artırıldı.
- Su Tasarrufuna yönelik çalışmalar yapıldı.

Ulaşılan Genel Hedefler

- Su ve çevre bilinci geliştirildi.
- Gençlerin olumlu kişilik ve karakter kazanmalarına destek sağlandı.
- Disiplinlerarası iş birliğiyle öğrencilere 21. yüzyıl becerileri kazandırıldı.

- Öğrencilerin özgüvenleri artırılarak girişimciliklerinin desteklenmesini sağlayarak sosyalleşmesi sağlandı.
- Öğrencilerin fiziksel ,zihinsel,ruhsalve sosyal yönden gelişimleri desteklendi.
- Güvenli internet kullanımı ve teknoloji kullanımı sağlandı.

Öğrencilerle İlgili Edinimler;

- Yaşam boyu öğrenme,su tasarrufu becerisi kazanma ,su tasarrufu ve hayati önemi konusunda bilinç artmıştır.
- Dijital beceri,teknoloji kullanımında artış gözlemlendi.
- Sağlıklı ilişkilerin geliştirilmesi için temel olarak iletişimin önemi konusunda farkındalık sağlanmıştır.
- Farklı etnik ve sosyal geçmişlere sahip öğrenciler arasındaki etkileşim,sosyal gelişime destek sağlamıştır.
- Yapararak –yaşayarak öğrenme sağlanmıştır.Girişimcilik ,rol oynama ,özgüvenleri artmıştır.Eleştirel düşünme ve problem çözme,iletişim,-yaşam boyu öğrenme,özyönlendirme ve kişisel yönetim becerileri artmıştır.
- şbirlikçi çalışma ,sorumluluk sahibi olarak yaratıcılık ve inovasyon becerileri gelişmiştir.

Öğretmenlerle İlgili Edinimler

- Sınıfta ve diğer dijital beceri geliştirmelerinde modern ve yenilikçi öğretim yöntem ve araçlarının kullanımı artmıştır.
- Farklı öğretim yöntemleri ile tanışmıştır.
- “Su ve Önemi” ile ilgili genel ilkeler benimsenmiştir.
- Okul üzerine etkisi; Yeni öğretim sistemlerinin tanıtılmıştır, Disiplinlerarası yaklaşımlar geliştirilmiştir.
- Veli üzerine etkisi;konu kazanımları yönünde farkındalık edinmeleri,çalışma boyuna öğrencilerde olumlu değişimi gözlemlenmeleri sağlanmıştır.

Yaygınlaştırma İle İlgili Edinimler

Yaygınlaştırma için hedef kitlesi, öğrenciler, öğretmenler, ebeveynler, yerel ve ulusal eğitim kurumları, yöneticileri ve yerel topluluktur. Proje çalışmalarına ait instagram, facebook, blog, youtube gibi sosyal medyasayfaları açılmıştır. Okul web site haberlerinde ve gazete haberleri yayınlamıştır. Proje tanıtım panosu yaparak okul içerisinde tanıtım sağlandı. 22 Mart Dünya Su günü ile ilgili pano ve video çekim ile farkındalık yaratıldı. Çalışmalara ait afiş, broşür dağıtılarak geniş kitlelere ulaşılmıştır. Kurum ziyaretleri yapılarak tanıtım ve reklam yapılmıştır.

Görünürlükle İlgili Edinimler

Proje sonunda elde edilen ürünlerle sergi gerçekleştirilmiştir. Ortak ürünler olan broşür ,e-gazete basılı hale getirilerek paydaşlara dağıtılmıştır.

Mesleki Gelişim

Öğretmenlerin kazandığı olumlu değişimler şunlardır; Bilişim teknolojinin ve web2.0 araçlarını kullanma becerisi artmıştır. Farklı öğretim yöntem ve metodları kullanmıştır. Güvenli internet kullanımı hakkında deneyim kazanmıştır. Kültürlerarası etkileşim sağlanmıştır.

Teknoloji bu projede önemli bir rol oynadı. Proje boyunca öğretmen ve öğrenciler web2.0 araçlarını kullanmada deneyim kazanmışlardır. Proje boyunca kullanılan web 2 aracı isimleri şunlardır ; Öğrenci tanıtımları için Avatar ,bitmoji, avatoon, chatterpix, voki kullandık. Afişler ve logolar için; canva, postermymwall , takım çalışmalarıemaze, powtoon ,genially ,postermymwall , ortak ürünler için; smore ,emaze ,powtoon ,genially, padlet, vivavideo, photogird, inshot yaygınlaştırma için; twinspace ana sayfa, youtube, zoom ,kolajlar: inshot, sertifikalar için ;flipptty, öğretmen değerlendirmesi canva, iletişim içintwinspace, zoom, twinmail, whatsapp grup ,Anketler için google forum sayfaları, final ürünü için movaviprogramları kullanıldı.

Ödüller

2021-2022 yılı içerisinde Ulusal Kalite Etiket ödülü almıştır.

Öneriler

Uygulayıcılara Yönelik; Projenin uygulama sürecinden ve elde edilen sonuçlardan hareketle; ülkemizde su kullanımına önem verilmediği tespit

edilmiştir. 'Suyun Canlılar İçin Önemi' konusunda medya aracılığı ile bilgilendirmelerin artırılması önerilebilir. Eğitim kademelerine uygun su tasarrufu ve bilincine yönelik etkinlikler yapılabilir.

Araştırmacılara Yönelik; Şu başlıklar altında yeni araştırma ve çalışmalar yapılabilir:

- Su Kaynaklarının kullanımı ve sürdürülebilirliği
- Gelecekteki tehlike ;Su Kıtlığı
- Dünyada ve Türkiye'de ki su sorunu ne ölçütedir?
- Su kaynaklarımız neden tükeniyor?
- Liseli öğrenciler arasında Bilinçli Su tüketimini kazandırmak için hangi çalışmalar yapılmalıdır?

KAYNAKLAR

- Minibaş, T., (2008), Globalizmde Suyun Ekonomi Politikği, www.turkelminibas.net, ErişimTarihi: 04.11.2008
- Özsoy, S., Su ve Yaşam: Suyun Toplumsal Önemi, Yüksek Lisans Tezi, Danışman: Prof. Dr. Gürhan FİŞEK, Ankara, 2009, 194 s.
- Ulusoy, K., (2007), Küresel Ticaretin Son Hedefi: Su Pazarı, Kristal Kitaplar Yayınevi, Ankara
- <https://www.tiski.gov.tr/icerik/detay.aspx?Id=42#:~:text=Hayat%C4%B1m%-C4%B1z%C4%B1%20idame%20ettirebilmemiz%20i%C3%A7in%20en,bir%20k%C4%B1sm%C4%B1%20sudan%20meydana%20gelir.>

OKUL ÖNCESİ EĞİTİM RENKLERLE RENKLENECEK

Uzman Nursen HACİTAHİRÖĞLU
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI
ORCID ID: 0000-0003-3414-2560

Nuray YILMAZ
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI
ORCID ID: 0009-0007-0224-5211

Zeynep GEÇMEZ
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI
ORCID ID: 0009-0009-5542-7136

Ayşe ÖZÇOBAN
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI
ORCID ID: 0000-0002-7056-072X

Rukiyyeana SARI
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI
ORCID ID: 0009-0008-4821-6042

Hazel POLAT
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI
ORCID ID: 0000-0002-9517-9132

Fethiye KAPLAN
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI
ORCID ID: 0009-0007-4379-1032

Emine SÖNMEZ
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI
ORCID ID: 0009-0006-4718-2165

Adeviye DUMAN
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI
ORCID ID: 0009-0002-1775-1743

Funda GEREKLİ
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI
ORCID ID: 0009-0008-9988-9431

ÖZET

Proje pandemi yılı öğretim sürecinde okul öncesi öğrencilerinin uzaktan eğitim derslerine ilgilerini çekebilmek ve okul kültüründen uzaklaşma

problemini çözmek amacı ile uygulanmıştır. Bu genel problem çerçevesinde okul öncesi öğrencilerine renkleri öğretme, küçük yaş grubu olan öğrencilerin velilerini eğitim-öğretime dahil edebilme problemlerine çözümler oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu kapsamda proje ile okul öncesi eğitim müfredatının tüm gelişim alanlarına yönelik etkinlik planlaması gerçekleştirilmiştir. Projede hedeflenen amaca ulaşılması uzaktan eğitimde eğitim kalitesini artırmak ve öğrenci devamsızlıklarını azaltmak açısından önemli görülmektedir.

Proje; renklerin, çocukların farklı zekâ türlerine sahip olması baz alınarak 8 temel etkinlik üzerinden eğitim-öğretim müfredatına entegre edilmesi ile gerçekleştirilmiştir. 5 farklı ilde 8 okulda 100 anasınıfı öğrencisi ile uygulanmıştır. Veri toplama araçlarından Google form anketler ile projeye başlanmış, öğretmen ve velilere ön test uygulanmıştır. Daha sonra nitel araştırma türlerinden eylem araştırması yapılmıştır. Eylem araştırması, okulda veya sınıfta meydana gelen problemlerin çözümünde öğretmen ve idarecilere yol gösteren, ders programlarının iyileştirilmesinde kullanılabilen bir yöntemdir. Öğretmenin öğretim yöntem ve tekniklerini geliştirir (Aksoy, 2003). Süreç içerisinde öğrenci ürünleri, görüntü ve videolar, sosyal medya paylaşımları veri toplama araçları olarak kullanılmıştır. Proje sonunda öğrencilerin hedef ve kazanımlara ulaşma düzeyleri öğrenci, veli ve öğretmen anketleri ile ölçülmüş ve amaçlara ulaşıldığı görülmüştür.

Proje çocuk merkezli ve okul öncesi çocuklarının gelişimini çok yönlü desteklemektedir. Hedeflere ulaşırken çocuklara; özgüven, koordinasyon, merak, araştırma, mesafeli sosyallik, yaratıcılık, teknoloji kullanımı, problem çözme gibi pek çok yetkinlik kazandırılmıştır. Proje sürecinde öğrenciler puzzle, kodlama, sanat ve eba faaliyetleri ile renkleri ve etkinlik kazanımlarını kendi başlarına öğrenerek öğrenmeyi öğrenme becerilerini geliştirmişlerdir. Hikâye, oyun, fen ve doğa, renk günü etkinlikleri gruplar uygulanmıştır. Öğrenciler ana etkinliklerin dışında kelime bulutu, okul panoları, güvenli internet günü, yerli malı haftası, takvim çalışması ve yıl sonu ortak ürünlerden ise; şiir, e-book çalışması ve sanal sergi ürünlerini elde etmişlerdir. Öğrencilerin oluşturdukları ürünleri velilere sunmaları ile girişimcilik becerilerini geliştirdikleri gözlenmiştir. Öğrenciler proje sayesinde ülkemiz düzeyindeki kültürel zenginlikleri fark etmişlerdir. Proje süresince öğrenci ve öğretmenler 25 farklı web2.0 aracını kullanmışlardır.

Projenin süreçteki uygulamalarından yeni proje fikirleri oluşmuştur. Proje sonuçlarının etkili olduğunun ortaya konulmasına bağlı olarak zümreler anasınıflarında uygulanmıştır. Proje, projeye ait tüm sosyal medya hesaplarında, proje uygulayıcı okulların okul web sitelerinde yayınlanarak daha geniş kitlelere ulaşmıştır. Okul öncesi dönemde renkler çocuklar için oldukça farklı anlamlar içerebilmektedir. Araştırma sonucunda, renklerin eğitim

öğretim müfredatına entegre edilmesi sonucu oluşturulan etkinliklerle öğrencilerin derslerdeki ilgisinin arttığı ve müfredat kazanımlarının da daha fazla içselleştirildiği sonucuna ulaşılmıştır. Velilerin eğitim-öğretime daha aktif katıldığı tüm proje sürecinde belirgin bir şekilde görülmüştür. Projenin öğretmenlere web2 araçları kullanımı, iş birliği ile çalışma, müfredata dayalı yeni proje fikirleri üretme bilgi ve becerilerinin geliştiği, mesleki gelişiminde yeni öğretim yöntem, teknik ve araçlarını kullanma becerisinin gelişimine katkı sağladığı görülmüştür. Proje ulusal kalite etiketi ile ödüllendirilmiştir.

Projenin uygulama sürecinden ve elde edilen sonuçlardan hareketle okul öncesi eğitiminin kalitesini ve çeşitliliğini artırmak için önerilmektedir. Ayrıca literatür taramasında renkleri baz alarak zekâ türlerine göre çalışma yapılmadığı fark edilmiş bu konuda alan yazınına önemli katkıda bulunabileceği ön görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Okul Öncesi, Uzaktan Eğitim, Renkler, Zekâ Türleri.

PRE-SCHOOL EDUCATION WILL BE COLORED WITH COLORS

ABSTRACT

In this study, it is aimed to attract the attention of preschool students to online lessons and to eliminate the problems of alienation from school culture during the pandemic period. The lack of interest and curiosity in the lessons of the preschool student group is the biggest disadvantage in distance education. In order to increase the participation of these students in the lessons, fun and awareness-raising activities were designed by supporting them with web 2.0 tools. Project; It was carried out by integrating colors into the education curriculum through 8 basic activities based on the fact that children have different types of intelligence. The study was carried out simultaneously in 5 different provinces and 8 MEB schools in Turkey. 10 preschool teachers and 100 preschool students actually took part in the project. In addition, the group was applied by pre-school teachers outside the project. Colors were changed every two weeks in the project. It is aimed to support students' visual-spatial intelligence and to increase their technology competence with art activities and Eba studies. It is aimed to develop their logical-mathematical intelligence with puzzle and coding activities, and their verbal-linguistic intelligence with Turkish-language and story activities. It was aimed to support research and curiosity motives with science activities. Play activities to meet physical

and movement needs; Color days were organized to improve aesthetic perceptions. The project covers not only one development area of the student, but all areas of development in the preschool curriculum. While reaching the goals, children; It is aimed to gain many competencies such as self-confidence, coordination, curiosity, research, social distancing, creativity, use of technology, and problem solving. The project is child-centered and supports the development of preschool children in many ways. The method of the study is action research, one of the qualitative research types. In the project; Simultaneous implementation of activities prepared using student-centered, project-based, learning-by-doing models and joint activities in online environments have progressed. The project continued as distance education during the pandemic period and as face-to-face education from time to time. In the face-to-face education periods, the activities were applied in the classroom with the same enthusiasm. It is thought that the place of colors in the pre-school period is important and that it can be of great benefit in making the education permanent for the children of this period, and as a result, the color-oriented use of the activities. Pre-test and post-test were applied to students, teachers and parents, and the results were shared visibly. All steps in the implementation of the project, the end-of-project e-book and the virtual exhibition have been disseminated on all social media accounts and on the web addresses of the project implementing school. The project has received a quality label from the national agency. Colors can have quite different meanings for children in the preschool period. As a result of the research, it was seen that the students' continuity in the lessons increased and the curriculum gains were internalized more with the activities created as a result of the integration of colors into the education curriculum. It has been determined that there is not enough research and study in the literature on the subject of creating an education plan parallel to the curriculum by using the effect of colors. It will shed light on the people who will work on the literature.

Keywords: Preschool, Colors, Types of Intelligence, online education.

GİRİŞ

Dünya koşulları her geçen gün değişime uğramaktadır. Eğitim-öğretim şartları da buna bağlı olarak gelişmektedir. Teknoloji hayatımızın içerisinde önemli bir parçası olarak yerini almıştır. Covid-19 hastalığı tüm dünyayı yakından ilgilendirmiş, pek çok meslek dalında olduğu gibi, öğretmenlik mesleğinde de kendini geliştirmeye ve yenileşmeye gidilmiştir. Teknoloji hayatımızın merkezinde bulunmuş, eğitimciler online dersler ile öğrencileri eğitim hayatının içerisinde tutmaya çalışmışlardır. Bu durum tüm

kademelerde oldukça zorlayıcı olmasının yanında okul öncesi gibi küçük yaş grubu öğrenciler ile daha da zor bir hal almıştır. Okul öncesi öğrencilerinin online derslere düzenli devam etmesi bir sorun teşkil etmiştir.

İlgi alanlarına yönelik etkinliklerle, online veya yüz yüze ortamda çocukları dahil etmenin kolaylaşacağı etkinlikler uygulamak gerekmektedir.

‘Okul öncesi ve ilkökul öğrencilerinin el zihin koordinasyonunu kurabilmeleri ve el kas gelişimleri, çocukların bilişsel ve biyolojik gelişimsel süreçleri için büyük önem taşımaktadır. Bu dönem çocukları kavram evresinde olup görsel hafızaları üst düzeydedir. Kavram evresinde yer alan çocuklar gördükleri her şeyi kopyalarlar. Çocuklar dünyayı yetişkinlerden daha açık ve net görürler.

Bu dönem çocukların dünyayı algılaması, estetiksel bakış açısı kazanması açısından renkleri öğrenmesi ve yaşamının bir parçası olarak görebilmesi önemlidir’ (Geçen, 2018).

Renklerin insanlar üzerinde etkiye sahip olduğu bilinen bir gerçektir. Renkler, insanların algı alanı sınırları içinde bulunan ve her an birlikte yaşanan ancak etkilerinin farkına varılmayan gizli güçlerdir. “Renk” yaşamımızda var olan, hayatımızın bir parçası hatta tamamını içine alan bir olgudur.

Problem Durumu

Küçük yaş grubu olan okul öncesi öğrencilerinin online eğitimlerde derslere olan ilgilerini canlı tutabilmek, okul ortamından uzaklaşmasını engellemek ve velilerini de eğitim sürecine dahil edebilmek için “Okul Öncesi Eğitim Renklerle Renklenecek” projesi hayata geçirilmiştir.

Araştırmanın Amacı

Araştırmada, okul öncesi öğrencilerinin pandemi döneminde online derslere ilgilerini çekebilmek ve okul kültüründen uzaklaşma problemlerini ortadan kaldırmaya yönelik hedefler amaçlanmıştır.

Ayrıca Öğrencilere web 2.0 araçları, kodlama, teknoloji kullanımı, özgüven, yaratıcılık, merak, problem çözme yetilerinin kazandırmak, ana renkleri ve ara renkleri öğretmek, Yeni nesil öğretim yöntem ve teknikleri ile öğretimin kalıcı hale gelmesini sağlamak amaçlanmıştır.

Sayıtlar (Varsayımlar)

Araştırmaya katılan öğretmen, öğrenci ve velilerin anket sorularına içtenlikle cevap verdiği varsayılmaktadır.

Anketlerde belirtilen soruların araştırılmak istenen konuyu yeterli seviyede ölçtüğü varsayılmaktadır.

Projenin tüm katılımcı öğretmenler tarafından aynı özveriyle yürütüldüğü varsayılmıştır.

Sınırlılıklar

Araştırma projeye katılan okul öncesi öğrencileri, öğretmenleri ve velileri ile sınırlıdır.

Araştırmanın amacına uygun olarak hazırlanan anket soruları ile sınırlıdır.

ALAN YAZINI

Proje Hakkında

Proje çocukların farklı zekâ türlerine sahip olmasını baz alınarak 8 temel etkinlik üzerinden renklerin eğitim-öğretim müfredatına entegre edilmesi ile oluşmuştur. Proje 2 haftalık sürede renk geçişleri şeklinde uygulanmıştır. Belirlenen renk iki haftalık süreçte sıra ile Eba, puzzle, kodlama, sanat etkinliklerinde bireysel; hikâye, oyun, fen ve renk günü etkinliklerinde grup çalışmaları olarak ilerlemiştir. Hedeflere ulaşırken çocuklara; özgüven, koordinasyon, merak, araştırma, mesafeli sosyallik, yaratıcılık, teknoloji kullanımı, problem çözüme gibi pek çok yetkinlik kazandırılmıştır. Küçük yaş grubu olmamızdan dolayı uzaktan eğitim süreçlerinde, velilerimiz projeye katkıda bulunmuştur. Proje çocuk merkezli ve okul öncesi çocuklarının gelişimini çok yönlü destekleyen bir projedir.

Projede sanat etkinlikleri ve Eba çalışmaları ile öğrencilerin görsel-u-zamsal zekalarını desteklemek ve teknoloji yeterliliklerini artırmak amaçlanmıştır. Puzzle ve kodlama çalışmaları ile mantıksal-matematiksel zekalarını, Türkçe-dil ve hikâye etkinlikleri ile sözel-dilsel zekalarını geliştirmek hedeflenmiştir. Fen etkinlikleriyle araştırma ve merak güdülerini desteklemek istenmiştir. Bedensel ve hareket ihtiyaçlarını karşılamak için oyun etkinlikleri; estetik algılarını geliştirmek için ise renk günleri düzenlenmiştir.

Projemiz çocuğın sadece bir gelişim alanını değil, okul öncesi eğitim müfredatındaki tüm gelişim alanlarını kapsamaktadır. Hem yüz yüze hem

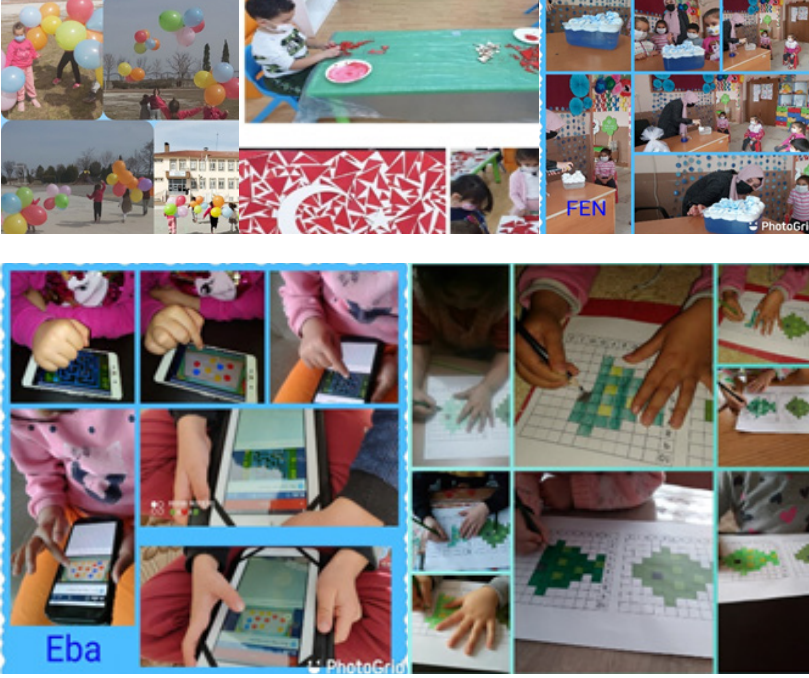
uzaktan eğitimde oldukça yol kat ederek yenilikçi eğitim yöntemlerinden faydalanılmıştır. Fen etkinliklerinde yaparak yaşayarak öğrenme modeli ile çocuğa deneme fırsatı sunulmuştur. Çocuk merkezli öğrenme modelini benimsenmiştir. Ebeveynler çocuklarıyla birlikte farklı oyun etkinlikleri tasarlayarak canlı derslerde sunum yapmıştır. Öğrencilerin yaş seviyelerine uygun, onların ilgisini çekebilecek materyaller kullanmaya çalışılmıştır. Öğrencileri uzaktan eğitimde motive etmek için web2.0 araçları ile dersler eğlenceli hale getirilmiştir. Derslerde wordwall ile oyunlar oynatılmış, Eba etkin bir biçimde öğrenciler tarafından kullanılmıştır.

Görsel 2.1. Kelime Bulutu



Proje katılımcı öğretmen ve velilerine proje hakkındaki düşünceleri Answer Garden aracılığı ile sorulmuş ve aşağıdaki kelime bulutu elde edilmiştir.

Görsel 2.2. Kelime Bulutu



Projede uygulanan 8 temel etkinlikten örnekler görsel 2.2'de gösterilmiştir.

Projemizde kullanılan web2.0 araçları ile öğretmenlerin dijital uygulamaları kullanma becerileri geliştirilmiş, farklı alanlara ait web 2.0 araçlarını öğrenmelerini sağlanmıştır. Proje ortakları ile webinar toplantıları zoom programı üzerinden yapılmıştır.

İlgili Araştırmalar

Okul öncesi dönemde çocuğun duygusal gelişimini ifade etmede en önemli unsurlardan biri, renk tercihleri ve kullanımlarıdır. Okul öncesi çocuklarının, öğrenme sürecinde renklerle olan ilişkisinin bireysel boyutları olduğu gibi kavramsal ve simgesel boyutları da vardır. Yaşadıklarından, öğrendiklerinden, üyesi olduğu toplumun değerlerinden çıkarsamalar yapan çocukların resimlerindeki renklerde kavramsal ve simgesel anlamların olduğu inkâr edilemez. Çocuklarımızın renk tercihleri, karmaşık dünyasını açıklama biçimi ve zihinsel gelişiminin bir göstergesidir. Okul öncesi çocukları, kullandığı renkler ile farklı mesajlar iletmektedirler. Seçtikleri her renk, onları anlamamızı sağlayan simgelerdir (Tutumlu, 2019).

YÖNTEM

Araştırmanın bu bölümünde araştırma modeli, evren ve örneklem, veri toplama araçları ve verilerin analizi başlıklarına yer verilmiştir.

Araştırmanın Modeli

Bu çalışma, Türkiye’de çeşitli illerde (Gaziantep, Konya, Isparta, Hatay, Şırnak) okul öncesi öğrencileri ve velileriyle uygulanan disiplinler arası bir e-Twinning projesidir. Çalışmanın yöntemini nitel araştırma yöntemlerinden biri olan eylem araştırması oluşturmaktadır. Eğitim alanında çalışanların (öğretmen, yönetici, uzman vb.) kendi durumlarına özgü sorunlara çözüm bulmak veya gelişimlerini sağlamak için kullanabilecekleri araştırma yöntemlerinden biri eylem araştırmasıdır. Eylem araştırmaları, günlük yaşamda karşılaşılan sorunların çözümüne odaklanması, küçük gruplar üzerinde uygulanabilmesi ve sorunu yaşayanın araştırmacı olabilmesi gibi nedenlerden dolayı başta öğretmenler olmak üzere birçok eğitim çalışanının kullanabileceği özel bir araştırma yöntemidir (Beyhan, 2013).

Eğitimde eylem araştırmaları, öğretmenlerin mesleki gelişimlerini sağlamak amacıyla kullanılmaktadır. Stephen Corey (1949) eylem araştırmalarını eğitimde kullanan ilk araştırmacılardanır. Corey, eğitimde bilimsel yöntemin değişim oluşturacağına, eğitimcilerin hem araştırmaya hem de bu bilgilerin uygulanmasına katılmalarının gereğine inanmıştır. 1970’li yıllarda ivme kazanan 1980’li yıllara kadar öğretmenlerin mesleki gelişimlerinin iyileştirilebilmesi için öğretim genellikle, üniversitelerde ve bölgesel merkezlerde düzenlenen kurslarda verilmekteydi. Sonraki dönemlerde ise bu eğitimlerin niteliğinde yaşanan değişimler ışığında araştırmalar akademi merkezli olmaktan çıkarak öğretmen merkezli eğitim araştırmalarına döndü (Tezcan, Ada, & Baysal, 2016).

Eylem araştırması, öğretmenin öğretim etkinliklerini geliştirir bu da öğrencilerin daha iyi öğrenmesini sağlar. Eylem araştırması; problemin tanımlanması, veri toplama, veri analizi, eylem planının hazırlanması, sonuçların değerlendirilmesi ve sonraki eylem planının hazırlanması aşamalarından oluşur (Beyhan, 2013).

Araştırmanın Evreni ve Örneklemi

Araştırmanın evrenini MEB bağlı tüm okul öncesi öğrencileri oluşturmaktadır. Örneklemine Türkiye’deki projeye katılan okul öncesi öğrencileri oluşturmuştur. Ayrıca bu öğrencilerin öğretmen ve velileri de bu kapsamdadır.

Veri Toplama Araçları

Araştırmaya veri toplama araçlarından ön test ile başlanmıştır. Google formlar aracılığı ile oluşturulan anketler proje katılımcıları öğretmen ve velilere uygulanmıştır. Eğitim müfredatına paralel olarak hazırlanan proje planı tüm katılımcılar tarafından eş zamanlı uygulanmış, ortak etkinliklerde de online platformlar üzerinden bir araya gelinmiştir. Plan dahilinde hazırlanan web 2.0 araçları kullanılmıştır. Öğrenci ürünleri, görüntü, video kayıtları, sosyal medya paylaşımları ve WhatsApp grup iletileri araştırmadaki diğer veri toplama araçlarıdır. Proje sonunda tüm katılımcılara Google form aracılığıyla son test uygulanmıştır.

Verilerin Analizi

Araştırmadaki katılımcı öğretmenlere ve katılımcı öğrencilerin velilerine anketler gönderilmiştir. Gönüllülük esasına dayanarak anketi uygulamaları istenmiştir. Cevaplanan anketler analiz edilmiştir. Elde edilen veriler Excel programında analiz edilerek frekans ve yüzde ile çözümlenmiştir. Betimsel veriler elde edilmesi amaçlandığı için değişkenler arası ilişkiler ve aralarındaki anlamlı bir fark olup olmadığı incelenmemiştir.

BULGULAR

Araştırma boyunca yapılan tüm etkinlikler doğrudan müfredat kazanımlarına entegre şekilde yürütülmüştür. Araştırmada 15 adet Web 2.0 aracı ile 12 renk üzerinden 8'er adet olmak üzere toplam 96 adet etkinlik hazırlanmıştır. Bunun yanı sıra "Yerli malı ile renkli tabaklar", "2021 Takvim Çalışması", "Güvenli İnternet Günü" konularında 3 adet ortak etkinlik de yapılmıştır.

Okul Öncesi Eğitim Renklerle Renklenen Projesi Hakkında Öğretmen Ön Test Anket Yanıtları

Tablo 4.1. Öğretmen Ön Test Sonuçları

	F	Evet	Hayır
Daha önce bir eTwinning tecrübeniz var mı?	9	6	3
Proje hakkında yeterli bilgiye sahip misiniz?	9	7	2
Projemize gönüllü olarak mı katıldınız?	9	9	0
eTwinning twinspace de açılan sayfaları kullanmayı biliyor musunuz?	9	6	3

Projenin amacına ulaşacağını düşünüyor musunuz?	9	9	0
Proje sayesinde öğrencilerin dersle ilgi ve devam durumlarının artacağını inanıyor musunuz?	9	9	0
Proje sonunda öğrencilerde kazanımlara yönelik kalıcı bilgi edinirliğinin artacağını düşünüyor musunuz?	9	9	0

Araştırma öncesinde katılımcı öğretmenlere Google formlar aracılığıyla oluşturulmuş olan ön test anketi uygulanmıştır. Tablo 4.1'de görüldüğü üzere araştırmaya katılan 9 katılımcı öğretmenden 6 tanesi daha önce bir eTwinning projesi tecrübesi olduğunu, 3 tanesi ise tecrübesinin olmadığını belirtmiştir. Katılımcı öğretmenlerden 7 tanesi proje hakkında yeterli bilgiye sahip olduğunu, 2 tanesi aksini belirtmiştir. Katılımcı öğretmenlerin tümü projeye gönüllü olarak katıldıklarını ifade etmişlerdir. Katılımcılardan 6 tanesi eTwinning twinspace sayfalarını kullanmayı bildiklerini, 3 tanesi ise bilmediğini ifade etmiştir. Tüm katılımcılar projenin amaçlarına ulaşacağına ve öğrencilerin derslere olan ilgi ve devam durumlarının da artacağına inandıklarını, aynı zamanda kazanımlara yönelik kalıcı bilgi edinme yetilerinin artacağına yönelik inançlarını belirtmişlerdir.

Grafik 4.1. Öğretmen Ön Test Sonuçları



Araştırmaya katılımcı öğretmenlere projenin, öğrencilerine kazandırabileceği yetkinlikler sorulduğunda grafik 4.1'de görüldüğü üzere 1 öğretmenin projenin liderlik yetkinliği kazandırabileceğini düşündüğü, 8 öğretmenin öğrencilerinin iş birliği yetkinliği kazandıracağına inandığı, 5 öğretmenin özgüven kazandıracağını düşündüğü, 6 öğretmenin dili etkin kullanabilme özelliği kazandıracağını düşündükleri görülmüştür. Ayrıca katılımcı öğretmenlerden 8 kişinin projenin öğrencilerin estetik düşünme becerisini geliştireceğini, 4 kişinin sosyalleşmeye fayda sağlayacağını, 6

öğretmenin öğrencilerin etkin dinleme becerilerine fayda sağlayacağına inandıkları, 5 öğretmenin öğrencilerin kaba motor becerilerini geliştireceğini düşündükleri, 7 öğretmenin öğrencilerinin dikkat ve koordinasyon özelliklerine fayda sağlayacağına inandıkları görülmüştür. Proje katılımcı öğretmenlerinin tümü öğrencilerinin renk bilgisi, görsel algı, ince motor becerileri ve merak duygularının tam olarak gelişeceğini düşündükleri görülmektedir.

Okul Öncesi Eğitim Renklerle Renklenen Projesi Hakkında Öğretmen Son Test Anket Yanıtları

Grafik 4.2. Öğretmen Son Test Sonuçları

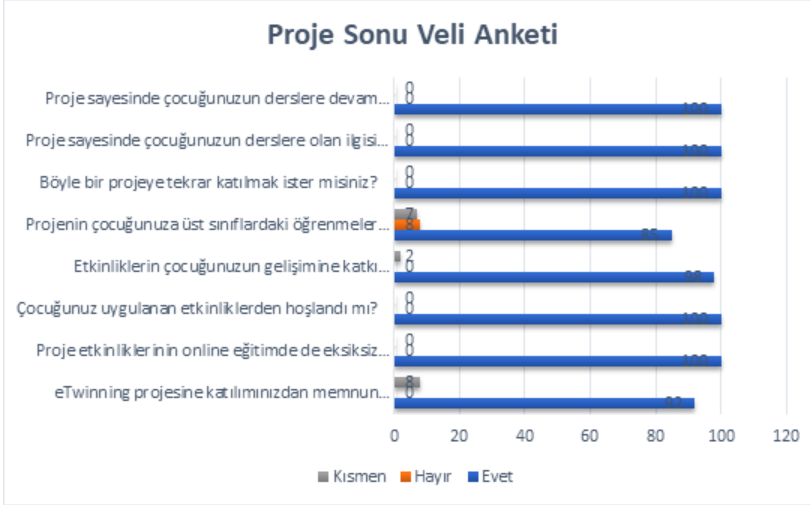


Çalışma sonunda katılımcı öğretmenlere proje sonu son test anketi uygulanmıştır. Grafik 4.2'de araştırmaya katılan katılımcı öğretmenlerin vermiş oldukları son test cevapları gösterilmiştir. Sonuçlara göre katılımcı öğretmenlerin tümü proje sayesinde öğrencilerinin derslere daha fazla katılım sağladığı ve derslere olan ilgisinde artış gözlemlendiğini belirtmiştir. Katılımcı öğretmenler projenin eğitim-öğretim müfredatına uyumlu bir şekilde ilerlediklerini, projede bulunan öğretmenlerin de iş birliği ve uyum içerisinde çalıştıklarını belirtmişlerdir. Aynı zamanda katılımcıların tümü etkinliklerin farklı zekâ türlerini desteklediğini, renk öğretiminin proje etkinlikleri sayesinde zenginleştiğini ve projenin amaçlarına ulaştığını belirtmişlerdir. Katılımcı öğretmenler proje ile deneyim kazandıklarını inandıklarını da belirtmişlerdir.

Okul Öncesi Eğitim Renklerle Renklenecek Projesi Hakkında Veli Proje Sonu Anket Yanıtları

Proje sonu veli görüşlerinin alınması için velilere Google formlar aracılığı ile bir anket gönderilmiş ve gönüllülük esasına dayalı bir şekilde doldurmaları istenmiştir.

Grafik 4.3. Veli Proje Sonu Anketi Sonuçları



Projeye katılan katılımcı öğrencilerin velilerinin anket sonuçları incelendiğinde, 92 velinin çocuğunun bu eTwinning projesine katılımından memnun olduğu, 8 velinin ise kısmen memnun olduğu görülmektedir. Tüm velilerin proje etkinliklerinin online eğitimde eksiksiz bir şekilde yürütüldüğüne inandıkları ve çocuklarının uygulanan eğitimden hoşlandığını düşündükleri görülmektedir. Etkinliklerin çocuğunun gelişimine katkı sağladığı ve böyle bir projeye tekrar katılmak istedikleri tüm veliler tarafından belirtilmiştir. Projenin üst sınıflara katkı sağlayıp sağlamayacağı sorusu 8 veli tarafından hayır, 7 veli tarafından kısmen, 85 veli tarafından ise evet cevabı verildiği görülmektedir. Çocuğunuzun gelişimine katkı sağlayıp sağlamadığı konusundaki soruya ise 98 velinin evet, 2 velinin ise kısmen cevabını verdikleri tespit edilmiştir. Ayrıca tüm veliler proje sayesinde çocuğunun derslere olan ilgisinin arttığını ve derslere devam etme durumunda artış sağlandığını belirtmiştir.

SONUÇ

Projeyi değerlendirmek için öğrencilere ve öğretmenlere ön test ve son testler uygulanmıştır. Bu testler Google formlar aracılığı ile hazırlanmış ve internet ortamında kişilere ulaştırılmıştır.

Elde edilen veri sonuçlarına göre öğretmenler ve veliler proje etkinlikleri sayesinde öğrencilerin derslere olan ilgisinin arttığını, derslere devam etme durumunun da artış sağladığını belirtmişlerdir.

- Word Art ile yapılan kelime bulutu etkinlikleri ile öğrencilerimiz hızlı düşünme becerisini geliştirmiş, kendisini topluluk önünde ifade etmiştir.
- Web 2.0 araçları ile yenilikçi eğitim yöntemleri öğrenciler tarafından benimsenmiştir.
- Müfredat entegresindeki amaç ve kazanımlarda tam öğrenme gerçekleştirilmiştir.
- Okul kültüründen uzaklaşmadan bireysel etkinlik ve grup çalışmalarına katılmışlardır.

Proje Sonu Ortak Şiir Ürünü

<https://twinspace.etwinning.net/124998/pages/page/1424859>

Proje Sonu E-book Çalışması

<https://www.storyjumper.com/book/read/102761046/605b8e29d9131>

Proje Sonu Sanal Sergisi

<https://app.emaze.com/mobile/@aotcwwfii?tgjs=0#/1>

Görünürlük ve Yaygınlaştırma İle İlgili Edinimler

Projenin başarıya ulaşma neticesinde zümreler anasınıflarında ve farklı kurumlarda da uygulanmıştır.

Proje tüm aşamalarında sosyal medya hesaplarında, okul web sitelerinde, bazı yerel haberlerde yaygınlaştırılmıştır. Veliler ile zoom üzerinden toplantı yapılarak proje sonu elde edilen tüm çıktılar paylaşılmıştır.

Ödüller

Proje Ulusal Kalite Etiketini ödülünü almıştır.

ÖNERİLER

Araştırma pandemi döneminde yapıldığı için pandemi dışında da aynı araştırma yapılabilir ve sonuçlar karşılaştırılabilir. Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden eylem araştırması kullanılmıştır. Araştırmada farklı araştırma yöntemleri de kullanılabilir. Eğlenceli ve öğretici olması, kazanımlara ulaşma seviyesi, farklı zekâ türlerinden öğrencilere hitap ediyor olması yönlerinden eğiticiliği kuvvetlidir. Uygulayıcıların sınıf, öğrenci ve veli profillerini göz önünde bulundurarak etkinlikleri çeşitlendirebilecekleri önerilmektedir.

KAYNAKLAR

- Aksoy, N. (2003). Eylem Araştırması: Eğitimsel Uygulamaları İyileştirme ve Değiştirilmede Kullanılabilecek Bir Yöntem. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*(36), s. 474-489.
- Beyhan, A. (2013). Eğitim Örgütlerinde Eylem Araştırması. *Bilgisayar ve Eğitim Araştırmaları Dergisi*, s. 65-89.
- Geçen, F. (2018, Aralık). 6-7 Yaş Düzeyindeki Okul Öncesi Ve İlkokulu Öğrencilerinin Renk Algısı. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, s. 152-163.
- Tezcan, Ö., Ada, S., & Baysal, Z. (2016, 32). Eğitim Alanında Eylem Araştırmaları. *Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, KOSBED*, s. 133-148.
- Tutumlu, R. (2019). Okul Öncesi Çocuklarda Renklerin Kullanımı ve Uygulaması Üzerine Bir Çalışma . Konya: Selçu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Halkla İlişkiler ve Tanıtım Anabilim Dalı .

DİJİTAL ÇAĞDA DİJİTALLEŞEN OKULUM

Uzman Öğretmen Çiğdem ÜÇÜNCÜ
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID:0009-0006-2823-4548

Uzman Öğretmen İrfan KILIÇTAŞ
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID:0009-0002-9660-4759

ÖZET

Dijitalleşme alanındaki hızlı ilerlemeler, teknolojinin derse entegre edilmesini zorunlu hale getirmiştir. Öğretmenlerin bu aşamada bir takım yeterliliklere sahip olması gerekmektedir. Bu çalışmanın amacı; eğitimde gerçekleşmesi hedeflenen dijital dönüşüm özelinde Erasmus+ Programı Avrupa Birliği 2021-2027 Dijital Eylem Planında yer alan teknoloji kullanımı ve eğitimde dijital yeterliliklerin geliştirilmesi ile Milli Eğitim Bakanlığı “2023 Eğitim Vizyonu” belgesi ‘Dijital İçerik ve Beceri Destekli Dönüşüm’ başlığı içeriğinde dijital içerikleri etkin olarak kullanabilen lider öğretmenlerin yetiştirilmesi hedeflerinin gerçekleştirilmesi ve okulumuz stratejik planı doğrultusunda öğretmenlerin dijital uygulamaları öğrenme ve teknolojiyi derse entegre etme rolünü irdeleyerek Erasmus+ programının öğretmenlerin mesleki gelişime katkısını ortaya çıkarmaktır. Bu sayede bu çalışmayla Erasmus+ personel hareketliliğinin öğretmen ve öğrencilere yansımalarının gözlemlenerek alana katkı sunmayı sağlamaktır. Avrupa’daki birçok eğitim sisteminde dijital eğitim direkt ya da dolaylı olarak derslere entegre edilmiştir. Erasmus+ Proje Sonuçları platformunda teknolojiyi derse entegre etme konusu ile ilgili projeler incelenmiş ve proje fikrinin gelişimine katkı sağlanmıştır. Erasmus+ proje fırsatlarından yararlanmak, eğitimde Avrupa standartlarını yakalamak, öğretimde yenilikçi uygulamaları öğrenmek, öğretmen ve öğrencilerimizin dijital çağda yetkinlik becerisini geliştirmek için Avrupa Birliği projesine ihtiyaç duyulduğu görülmüştür. Bu çalışmada nitel araştırma desenlerinden biri olan fenomenoloji deseni kullanılmıştır. Araştırmaya İstanbul İli Bakırköy ilçesi Aybars Ak Ortaokulunda görev yapan 2021-2023 yılları arasında Erasmus + KA122 Okul Eğitimi Personel ve Öğrenci Hareketliliği programına katılmış ve eğitimlerini tamamlamış olan 20 öğretmen ve 6 öğrenci katılmıştır. Araştırmanın

bulgularına dayalı olarak ulaşılan sonuçlara göre öğretmenler faaliyetler süresince derslere aktif katılmış, öğrendikleri dijital uygulamaları derslerinde uygulamış; öğrenciler ise faaliyetler süresi boyunca akran öğrenme ile sadece derslere katılmıştır. Öğretmenler ve öğrenciler Erasmus + projesi hareketliliklerindeki ders içeriğinin, derslerde kullanılan dijital uygulama örneklerinin yeterli olduğunu dile getirmişlerdir. Veri toplamak için ön test, son test uygulamaları ve yarı yapılandırılmış görüşme formu hazırlanmış ve katılımcılara yüz yüze uygulanmıştır. Verilerin analizinde içerik analiz yöntemi kullanılmıştır. Erasmus + KA122 Okul Eğitimi Personel ve Öğrenci Hareketliliği programına katılım sonucunun öğretmene, öğrenciyeye ve eğitime yansımaları değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Teknoloji Entegrasyonu, Erasmus+, Dijital Yeterlik

MY SCHOOL BEGINNING DIGITAL IN THE DIGITAL AGE

Abstract: Rapid advances in the field of digitalization have made it necessary to integrate technology into the course. Teachers must have some qualifications at this stage. The purpose of this study; Specific to the digital transformation targeted to be realized in education, the use of technology in the Erasmus+ Program European Union 2021-2027 Digital Action Plan and the development of digital competencies in education and the Ministry of National Education "2023 Education Vision" document include those who can effectively use digital content under the title 'Digital Content and Skill Supported Transformation'. To reveal the contribution of the Erasmus+ program to teachers' professional development by examining the role of teachers in learning digital applications and integrating technology into the lesson in line with the strategic plan of our school and achieving the goals of training leader teachers. In this way, this study aims to contribute to the field by observing the reflections of Erasmus+ staff mobility on teachers and students. In many education systems in Europe, digital education is directly or indirectly integrated into lessons. Projects related to integrating technology into the course were examined on the Erasmus+ Project Results platform and contributed to the development of the project idea. It has been seen that a European Union project is needed to benefit from Erasmus+ project opportunities, to meet European standards in education, to learn innovative practices in education, and to develop the competence skills of our teachers and students in the digital age. In this study, the phenomenology pattern, one of the qualitative research designs, was used. 20 teachers and 6 students who worked at Aybars Ak Secondary School in Istanbul Bakırköy district and participated in the Erasmus + KA122 School

Education Personnel and Student Mobility program between 2021-2023 and completed their education participated in the research. According to the results obtained based on the findings of the research, teachers actively participated in the lessons during the activities and applied the digital applications they learned in their lessons; Students, on the other hand, only attended classes with peer learning throughout the activities. Teachers and students stated that the course content in the Erasmus + project mobility and the examples of digital applications used in the courses were sufficient. To collect data, pre-test, post-test applications and a semi-structured interview form were prepared and administered to the participants face to face. Content analysis method was used to analyze the data. The reflections of the participation in the Erasmus + KA122 School Education Personnel and Student Mobility program on teachers, students and education were evaluated.

Keywords: Technology Integration, Erasmus+, Digital Competence

GİRİŞ

Eğitimde gerçekleşmesi hedeflenen dijital dönüşüm, pandemi ile tüm dünyada uzaktan eğitime geçilmesiyle hızlandı. Okul içerisinde yapılan SWOT analizinde “öğretmenlerimizin dijital yeterliliklerinin uzaktan eğitim sürecindeki faaliyetleri yürütmedeki yetersizliği” zayıf yön olarak yer almıştır. Öğretmenlerin dijital yeterlilik durumlarını analiz edebilmek, eksiklikleri belirleyebilmek için okulumuzda görev yapan 27 öğretmen ile anket yapılmıştır. Öğretmenlerin %72’si dijital teknolojileri öğrencilerin yaratıcı, eleştirel düşünme, problem çözme becerilerini geliştirmeye yönelik nasıl kullanacağını bilmediğini ifade ederken, %65’i çevrim içi eğitim ortamlarını öğrencileri motive edici, ilgi çekici hale getirici dijital uygulamaları öğrenmeye ihtiyaç duyduğunu ifade etmiştir. Öğretmenlerin %64’ ü dijital araç gereçlerin yabancı dil becerisi gerektirdiğinden teknolojiyi öğretim amaçlı kullanmada zorlandığını ve desteklenmek istediğini belirtmiştir. OECD Dijital Dünyaya Doğru Gelişim raporunda, öğretmenlerin bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanma oranında 31 OECD ülkesi arasında Türkiye’ nin 29. sırada olduğu, Türkiye’de öğretmenlerin teknoloji açısından zengin ortamda problem çözme performanslarının düşük olduğu tespit edilmiştir (OECD, 2019). Okulumuz öğrencilerine yapılan anket sonucunda öğrencilerin %68 i dijital ortamlarda geleneksel anlatım tekniklerinin kullanılmasından dolayı derslerde sıkıldıklarını, motive olamadıklarını ve online derslere katılmak istemediklerini ifade etmiştir. Yapılan analizler sonucunda; öğretmenlerimizin dijital dünya ile yoğun ilişkileri olan öğrencilere ihtiyaç duyduğu dijitalleşme ile uyumlu bir

eğitim desteğinin verilemediği görülmüştür. Öğretmenlerimizin uzaktan eğitimde geleneksel anlatım teknikleri kullandığı, bu yüzden öğrenciler tarafından ilgiyle başlayan çevrim içi eğitimlerin, öğretmenin dijital uygulamaları kullanmadaki bilgi, beceri eksikliği ve teknopedagojik eğitim düzeylerinin yetersizliği sonucu öğrencinin derse olan ilgi, motivasyon ve güdülenmenin azaldığı, öğrenci devamsızlıklarının arttığı gözlenmiştir. Öğretmenlerimizin dijitalleşme konusunda eğilimleri vardır, ancak dijital uygulamalar ile ilgili yerel kurs almalarına rağmen dijitalleşme hızını yakalayamadıkları, teknolojiyi eğitsel içeriğe entegre etmede başarısız kaldıkları görülmüştür. Öğretmenlerin dijitalleşme süreçleri ile ilgili yaşamış olduğu sorunlar, zaman içerisinde sundukları eğitimin niteliğinin azalmasına da sebebiyet verecektir. Bu nedenle öğretmenlerin dijital yerli diye nitelendirilen öğrencilere eğitim hizmeti verdiği göz önünde bulundurulduğunda öğretmenin niteliği ve donanımı oldukça önemlidir. 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’ başlığı içeriğinde dijital içerikleri etkin olarak kullanabilen lider öğretmenlerin yetiştirilmesi hedefleri ile hedeflerimiz kesişmektedir. Öğretmenlerimizin dijital uygulamadaki yetersizliklerinin giderilmesi gerekmektedir. Öğretmenlerimizin mesleki yeterliliklerinin gelişmesi, tecrübe kazanmaları, eğitim öğretimde kaliteli içerik hazırlayabilmeleri için dijital uygulamaları öğrenme ve derse entegre etme konusunda eğitim faaliyeti yapmalarına ihtiyaçları vardır. Avrupa’ daki birçok eğitim sisteminde dijital eğitim direkt ya da dolaylı olarak derslere entegre edilmiştir. Öğrencilerimizin grup etkinliği ile bu okullarda öğrenim gören akranlarının deneyimlerinden faydalanmaları, Avrupa eğitimini tanımaları bu doğrultuda vizyon kazanmaları açısından önemlidir. Bu sebeple Erasmus programının sunduğu eğitim imkanlarından biri olan KA122-SCH-Okul Eğitimi Personel ve Öğrenci Hareketliliği kapsamında verileneğitim faaliyetlerine katılmış öğretmen ve öğrencilerin bu eğitimlerin öğretime, öğrenciye ve eğitim öğretim ortamına yansımaları konusunda fikirlerinin alınarak alana katkı sunmak amacıyla bu çalışma gerçekleştirilmiştir.

KURAMSAL ÇERÇEVE

Dijitalleşme basamak şekilde artan bir süreçtir. Dijital eğitim de bu süreç içerisinde ortaya çıkmıştır. Uzaktan eğitim ile birlikte dijital eğitimin önemi giderek artmıştır. Dijital eğitim beraberinde dijital yetkinlik kavramını getirmiştir. Dijital yetkinlik yeni bir kavram olarak son on yılda ortaya çıkmış ve dijital ve multimedya metinlerini okuma ve anlamının yanı sıra bilgi teknolojilerine erişim ve kullanım yeteneği olarak tanımlanmaktadır

(Selimi ve Üseini, 2019, s. 204). Son yıllarda dijital yeterlilik, insanların bilgi toplumunda ne tür becerilere ve anlayışa sahip olması gerektiği tartışmasında anahtar bir kavram hâline gelmiştir” (İlömaki, L., Kantosalo, A., & Lakkala, M., 2011, s. 1).

2020 yılında yaşanan salgın hastalık (COVID19) veya iklim değişiklikleri sonucu ortaya çıkan sorunlar bireylerin öğrenme ihtiyaçlarını arttırmaktadır (Yiğit, 2022). Dijitalleşme alanındaki hızlı ilerlemeler, teknolojinin derse entegre edilmesini zorunlu hale getirmiştir. Eğitimde dijital dönüşümün gerçekleşmesinde okulların ve öğretmenlerin görevleri çok önemlidir. Öğrencilerin motivasyon kaynağı olan dijital dünyalarını eğitim lehine çevirmek için öğretmenlerin bir takım dijital yeterliliklere sahip olması gerekmektedir. Pandemi ile birlikte Türkiye’deki eğitim sisteminde tüm dünya ülkeleri gibi hızlı bir şekilde öğrenme ortamına geçilmiştir. Ancak bu hızlı geçiş beraberinde de eksiklikleri ortaya çıkarmıştır. Pandemi meydana gelmeden önce Milli Eğitim Bakanlığı “2023 Eğitim Vizyonu” belgesini yayınlamıştır. MEB, dijital materyallerin ana öğretim materyali olarak kullanılmasını bunun için de dijital materyaller ile basılı materyallerin ilişkilendirilmesini, öğretmenlere bunların etkin kullanımıyla ilgili destek materyaller sunulmasını hedeflemiştir. 2023 Eğitim Vizyonu belgesine göre dijital öğrenme materyalleri geliştiren lider öğretmenler desteklenerek teşvik edilecektir (MEB, 2018). Tüm dünya yönünü dijitalleşmeye çevirmiştir. OECD Dijital Dünyaya Doğru Gelişim raporunda, öğretmenlerin bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanma oranında 31 OECD ülkesi arasında Türkiye’ nin 29. sırada olduğu, Türkiye’de öğretmenlerin teknoloji açısından zengin ortamda problem çözme performanslarının düşük olduğu tespit edilmiştir (OECD, 2019).

Dijital teknolojiler hayatın çok içerisinde bulunmasına rağmen kişilerin dijital teknolojileri derse entegre etme konusunda yetkinlik kazanmadığını düşünen Avrupa Komisyonu 2013 yılında bu sorunlara çözüm bulması açısından “Opening up education” girişimini başlatmıştır. Öğretmenlerin dijital becerilerini desteklemek amacıyla eTwinning, yetişkinler için ise EPAL platformları oluşturulmuştur. Eğitimde kaynak tasarrufu ve dijital dönüşümün eğitime yansıtılması gibi amaçlara ulaşılması Erasmus+ ve Horizon 2020 sayesinde hedeflenmektedir. (Avrupa Komisyonu, (EC, Press Release, 2013).

Erasmus+ Programı sistem üzerinde eğitim öğretim projelerine verilen önemin artması, eğitim kalitesinin yükselmesi, yabancı dil pratiğinin artması, AB ülkelerindeki eğitim çalışmalarından haberdar olunması ve ülkemizdeki eğitim öğretim projelerine katkıda bulunması, eğitim, istihdam, ekonomi gibi önemli alanlara katkı sağlaması, teknolojik gelişmeler ışığında her kademe için erişilebilir açık eğitim kaynaklarının kullanımını artırması,

kurum ve kuruluşlar arasında eğitim alanında uluslararası işbirliğini artırması beklenmektedir (Hatisaru, 2017). Erasmus+ programı içerisinde yer alan ülkeler sunmuş oldukları eğitimler ile başvuru yapan kurumların sorunlarına en etkili şekilde çözüm yolu bulmalarını sağlamaktadır. Erasmus+ Bireylerin Öğrenme Hareketliliği projeleri hem öğretmenlerin hem de öğrencilerin tek yönlü hareketliliği ile AB ülkelerinde çeşitli akademik içeriklerde eğitim almalarına ve alınan eğitimlerin okullara taşınmasına olanak sağlamaktadır. Helsinki Zirvesi ile Türkiye de Erasmus+ programına resmi anlamda dahil olarak Avrupa Birliği aday ülkesi statüsünde proje fonlarından yararlanma hakkı kazanmıştır (Gündoğan, 2003;Göksan, Uzundurukan & Keskin, 2009). Erasmus+ programının öncelikleri, çevresel sürdürülebilirlik; kapsayıcılık ve çeşitlik; dijital boyuttur (EPG, 2021).

Günümüzde yeni teknolojilerin öğrencilerin ilgisini daha çok çektiği düşünülmektedir. Öğrencileri pasif öğrenme ortamından sıyrıp bilgiye ulaşan, sorgulayan, kendi öğrenmesinden sorumlu, kendi öğrenme gücünü fark eden öğrencilerin yaratıcı ve girişimci yönlerini ortaya çıkarmak, Öğrencilerin öğrenme sürecine aktif katılımı dijital ve dilsel becerilerinin gelişimine katkı sağlamak için eğitim ortamının motivasyonu artırıcı dijital uygulamalar ile donanımı neslin dijital yerli olduğu düşünüldüğünde önem arz etmektedir. Erasmus+ programının içeriği, hedefleri ve programda sunulan eğitimler, hibelenendirilme olanağı; dijitalleşmenin ve dijital yetkinlik becerisinin geliştirilmesi açısından oldukça uygun bir öğrenme ortamı oluşturduğu düşünülmektedir. COVID 19 salgınının beraberinde getirdiği zorlukları ele almak, öğretmen, öğrenci ve eğitim öğretim ortamlarına olanak sağlaması açısından Avrupa Birliği 2021-2027 Dijital Eylem Planını ortaya koymaktadır. Avrupa Birliği'ndeki Erasmus+ programına dahil ülkeler dijitalleşme, dijital uygulamalar, dijital yetkinlik becerileri ile ilgili çok sayıda kurs planlandığı School Education Gateway adresinde görülmektedir. Öğretmen eğitimlerinde bu kurs merkezlerinden yararlanılmaktadır. Bu kurs merkezleri Erasmus + projesi hibelenendirici olan Ulusal Ajansların desteklediği kuruluşlardır.

YÖNTEM

Bu projede nitel araştırma yöntemlerinden fenomenoloji deseni kullanılmıştır. Nitel araştırma; gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi farklı nitel veri oluşturma yöntemlerinin kullanıldığı, bakış açılarının, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırmadır (Yıldırım & Şimşek, 2016, s. 41). Fenomenolojinin amacı insan deneyimini anlamaktır (Van Manen, 2007, s.12). Bu projede öğretmenlerin ve öğrencilerin yurt dışında

katılmış oldukları faaliyetlerin çıktılarının öğrenme ortamına katkısını nasıl etkilediğine yönelik elde edilen veriler yarı yapılandırılmış formlar aracılığıyla elde edilmiştir.

Çalışma Grubu

Projenin nitel boyutundakatkılımcı olarak belirlenen öğretmen ve öğrencilerin gönüllülüğü esas alınmıştır. Proje katılımcıları seçilirken objektif, adaletli, hesap verebilir ve şeffaf olabilmek adına kurumda görev yapan tüm öğretmen ve okulda öğrenim gören tüm öğrencilere eşit şartlarda fırsat tanıyan akademik dayanağı olan somut kriterler belirlenmiştir. Somut kriterler sonucunda Aybars Ak Ortaokulunda görev yapan 5 farklı branştan öğretmen ve 6 öğrenci ile yurt dışı hareketliliği yapılmıştır.

Veri Toplama Aracı

Bu projede öğretmen ve öğrencilere yarı yapılandırılmış görüşme formu uygulanmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme türünde önceden tasarlanan bir dizi soruyu içeren bir görüşme formu bulunur. Görüşme esnasında verinin detayına inilmek ya da eksik kalan bir noktanın tamamlanabilmesi için bu sorulara ek-sonda sorular getirilebilir (Karataş, 2017). Bu özellik araştırmanın amacına uygun şekilde etraflıca bilgi elde etmeyi sağlamak içindir (Sevencan ve Çilingiroğlu, 2007).

Verilerin Analizi

Görüşmeler sonucunda veriler içerik analiz yöntemi ile analiz edilmiştir. Analiz sonucunda elde edilen verilere sonuç ve önerilerde yer verilmiştir.

BULGULAR

Bu kısımda Erasmus+ K122 SCH projesine katılmış öğretmen ve öğrencilere uygulanan yarı yapılandırılmış formlar aracılığı ile toplanan verilerin analizi sonucu edinilen bulgulara yer verilmiştir. Yapılan analizlerin sonucunda program öncesi mevcut durum, program sürecinde elde edilen kazanımlar ve program sonrası deneyimler olmak üzere üç kategoriye ulaşılmıştır. En sonunda da projenin Öğretmen, Öğrenci ve Eğitime katkılarının neler olduğu yorumlanmıştır.

Öğretmenlerin Erasmus + K122 SCH Okul Eğitimi Alanında Personel ve Öğrenci Hareketliliği Programı öncesi öğretmenlerin mevcut durumları

tespit edildi. Öğretmenlerin %72'si dijital teknolojileri öğrencilerin yaratıcı, eleştirel düşünme, problem çözme becerilerini geliştirmeye yönelik nasıl kullanacağını bilmediğini ifade ederken, %65'i çevrim içi eğitim ortamlarını öğrencileri motive edici, ilgi çekici hale getiren dijital uygulamaları öğrenmeye ihtiyaç duyduğunu ifade etmiştir. Öğretmenlerin %64' ü dijital araç gereçlerin yabancı dil becerisi gerektirdiğinden teknolojiyi öğretim amaçlı kullanmada zorlandığını ve desteklenmek istediğini belirtmiştir. Öğretmenlerin dijitalleşme konusunda eğilimleri vardır, ancak dijital uygulamalar ile ilgili yerel kurs almalarına rağmen dijitalleşme hızını yakalayamadıkları, teknolojiyi eğitsel içeriğe entegre etmede başarısız kaldıkları görülmüştür. Öğretmenlerin dijitalleşme süreçleri ile ilgili yaşamış olduğu sorunlar, zaman içerisinde sundukları eğitimin niteliğinin azalmasına da sebebiyet verecektir. Erasmus+ KA122 SCH projesi 31.12.2021-30.03.2023 tarihleri arasında gerçekleşen üç hareketlilikten oluşmaktadır. Birinci hareketlilik sorunun ana kaynağı olduğu düşünülen öğretmenlerin dijital yetkinliklerini geliştirmeye olanak sağlayan “Kurslar ve Eğitim Faaliyeti”, İkinci hareketlilik kurs ve eğitimin devamı niteliğinde olan kuruma “Uzman Daveti”, son hareketlilik ise “Öğrencilerin Grup Hareketliliği” dir.

Öğretmen ve öğrenciler projeden nasıl haberdar olduğu ve projeye nasıl dahil edildikleri ile ilgili görüşlerini açıklamışlardır. Mevcut durum neticesinde yazımına ihtiyaç duyulan Erasmus+projesi hibelenirildikten sonra katılımcıların proje yazım aşamasında belirlenen objektif, adaletli, hesap verebilir ve şeffaf olabilmek adına kurumda görev yapan tüm öğretmen ve okulda öğrenim gören tüm öğrencilere eşit şartlarda fırsat tanıyan akademik dayanağı olan somut kriterlerölçüsünde seçildiğive hareketlilik öncesi bir takım ön hazırlık olarak dilselhazırlık çalışmaları yaptığı, gidilecek ülkeye göre kültürel hazırlık yapıldığı şeklindedir.

Program Sürecinde kazanımlar bölümündeöğretmen ve öğrenci görüşleri değerlendirilmiştir. Öğretmen ve öğrenci ifadeleri incelendiğinde program süresince öğretmen ve öğrencilerden eğitim faaliyetlerine mazeretsiz katılım sağlamaları , faaliyetin başlangıç vebitiminde eğitime dair ön test son test anketinin doldurulması, proje yürütücüsü tarafından katılımcılara yönelik gözlem raporu tutulması, eğitim ile ilgili günlük tutmaları olduğu şeklindedir.

Program Sonrası Tecrübeler bölümünde öğretmen ve öğrencilerin tecrübe edindikleri sorusuna yanıt aranmıştır. Sonucunda projenin öğretmen, öğrenci ve eğitime katkılarının neler olduğu yorumlanmıştır. Öğretmen ve öğrencilerin ifadelerine göre dilsel hazırlığın yapılmış olması hareketlilik süresince asgari düzeyde de olsa öğrendikleri dili uygulama fırsatı yakalayarak katılımcıların yabancı dil gelişimine katkı sağlamıştır. Avrupa kültürünü öğrenme, Avrupa vatandaşlığı konusunda bilgi sahibi

olma, kurumun uluslararasılaşması sağlanmıştır. Dijital beceri konusunda yetkinlik kazandıklarını ifade etmişlerdir. Bu proje ile derslerde dijital uygulamalı konu anlatımları başladığı ifade edilmiştir. Öğretmenlerin teknoloji terminolojisinin temellerini öğrendikleri bu sayede öğrencileri ile ortak dili yakaladıklarını dile getirmişlerdir. Okulda yapılan Öğretmenler Kurul toplantısında ve zümre toplantılarında dijital uygulamalar ile ilgili gündem maddesi oluşturulmuş, Öğretmenlerin yıllık planlarında yer alan öğretim tekniklerine dijital uygulamaları dahil etmesi sağlanmıştır. Okul içerisinde düzenli olarak dijital uygulamalara yönelik tüm öğrencilerin katılabileceği sanal sergi, logo, afiş vb yarışmalar yapılmış, grup hareketliliğine katılan öğrenciler tarafından okulda “Erasmus Deneyim Paylaşım Günleri” düzenlenmiş, yurt dışında edindikleri tecrübeleri akranları ile paylaşmışlardır.

Proje katılımcısı öğretmen ve öğrencilere proje bitim sonrası yapılan memnuniyet anketine göre; kurs ve akran öğrenme hareketlilikleri değerlendirilmiştir. Katılımcıların tamamı Erasmus+ kurs ve akran öğrenme kalite standartlarının bilgi ve şeffaflık (avans ve eksiksiz bilgi; başvuru süreci; hazırlık; şeffaf maliyetler; değişiklik ve iptal koşulları dahil), İçerik ve pedagoji (öğretim kalitesi; ilham verici ve etkileşimli öğrenme; güvenilir, yenilikçi ve ilgili içerik; dijital araçların kullanımı ve harmanlanmış öğrenme dahil) Avrupa boyutu (dahil: Avrupa değerleri ve politikaları; grubun bileşimi ve ağ kurma fırsatları) Hizmetler ve tesisler (katılımcılara destek; nitelikli personel; kursun süresi ve programı; mekan; kapsayıcılık boyutu; geri bildirim sağlama fırsatları dahil) takip (dahil: sürekli öğrenme; kolaylaştırıcı kurumsal etki; öğrenme çıktılarının sertifikasyonu) konularından %100 memnun kaldıklarını beyan etmiştir. Hareketlilik faaliyetiniz için aşağıdaki düzenlemelerden memnun kaldınız mı sorusuna katılımcıların tamamı faaliyetin lojistik ve pratik düzenlemeler açısından genel organizasyonu, yolculuk planları, konaklama, sigorta kapsamı ve sigorta hakkında bilgiler, sorularım (veya şikayetlerim) zamanında ve yararlı bir şekilde ele alındı konularından %100 memnun kaldıklarını beyan etmiştir.

Proje katılımcısı öğretmenler projede destekleyici kuruluş ya da aracı kurum kullanılmadığını tüm organizasyonların proje yürütücüsü tarafından yapıldığını, proje hazırlık aşamasında, uygulama esnasında herhangi bir aksaklık yaşanmadığını dile getirmiştir. Projede tüm ayrıntıların düşünüldüğü, hareketlilik öncesi katılımcılarla yapılan toplantıda nelere ihtiyaç olduğu katılımcıları gidilen ülkede neler bekleyebileceği ile ilgili fikir birliğine varıldığını da ifade etmişlerdir. Hareketliliğin her gününün sonunda katılımcıların beklentilerini karşılayıp karşılamadığı, isteklerinin olup olmadığı konusunda küçük bir toplantı yapıldığı, hareketliliğe katılan katılımcılar uyum içerisinde hareket ettiklerinden herhangi bir sorun yaşanmadığı, hiç bir katılımcı memnuniyetsiz dönüş yapmadığını söylemiştir.

SONUÇ

Erasmus + KA122 Okul Eğitimi Personel ve Öğrenci Hareketliliği programına katılmış öğretmen ve öğrencilerin görüşlerinin dikkate alınarak projeyi değerlendirmek amaçlanmıştır. Erasmus+projelerine katılım gösteren öğretmen ve öğrencilerin Erasmus+ projesinin okula, öğretmen ve öğrenciye sağladığı katkılara ilişkin algılarının olumlu olduğu görülmüştür. Proje üç aşamada analiz edilmiştir. İlk aşamada okulun öğretmen ve öğrencilerinin dijital yetkinlik ile ilgili mevcut durumu tespit edilmiştir. Mevcut durum tespiti yapılırken öğretmenlere dijital öğrenme ortamlarında yaşadıkları sorunlar ve bunların sonucunda nelerle karşılaştıkları sorulmuş. Anketlere verilen cevapların analizi sonucunda; öğretmenlerin dijital dünya ile yoğun ilişkileri olan öğrencilerin ihtiyaç duyduğu dijitalleşme ile uyumlu bir eğitim desteğinin verilemediği görülmüştür. Öğretmenlerin uzaktan eğitimde geleneksel anlatım tekniklerini kullandığı, bu yüzden öğrenciler tarafından ilgiyle başlayan çevrim içi eğitimlerin, öğretmenin dijital uygulamaları kullanmadaki bilgi, beceri eksikliği ve teknopedagojik eğitim düzeylerinin yetersizliği sonucu öğrencinin derse olan ilgi, motivasyon ve güdülenmenin azaldığı, öğrenci devamsızlıklarının arttığı gözlemlenmiştir. Öğretmenlerin mesleki yeterliliklerinin gelişmesi, tecrübe kazanmaları, eğitim öğretimde kaliteli içerik hazırlayabilmeleri için dijital uygulamaları öğrenme ve derse entegre etme konusunda eğitim faaliyeti yapmalarına ihtiyaç duydukları tespit edilmiş ve proje yazılmıştır. Proje hibelenildikten sonra resmi yazı ile öğretmenlere duyurulmuş ve belirlenen somut kriterler neticesinde öğretmenler programa katılım sağlamıştır. Okul web sitesinden öğrencilere duyuru yapılmış ve belirlenen kriterler neticesinde öğrenciler arasından 6 öğrenci seçilmiştir.

Projenin ikinci değerlendirmesi program sürecinde kazanımlar aşaması öğretmen ve öğrencilerin eğitime yönelik yaptıkları çalışmalardan oluşmaktadır. Katılımcılar aldıkları eğitim ile yalnızca dijital araçları teoride öğrenmekle kalmamış, uygulamalı eğitimlerle kendi sınıflarında bu araçları kullanma konusunda deneyim kazanmışlardır. Öğrencilerin yaratıcılığını, işbirliğini ve eleştirel düşünme becerilerini güçlendirmeye yönelik kullanılan dijital uygulamaları Avrupa standartlarında öğrenen öğretmenin dijital yeterlilik kapasitesinin arttığı düşünülmektedir. Öğrencilerimizin grup etkinliği ile bu okullarda öğrenim gören akranlarının deneyimlerinden faydalanmaları, Avrupa eğitimini tanımaları bu doğrultuda vizyon kazanmaları açısından önemlidir.

Öğrencilerin dijital çağda ihtiyaç duyduğu bilgi ve becerilerle donanmaları, geleceğin mesleklerine uygun becerilere sahip olmalarına zemin oluşturacağı düşünülmektedir. Teknolojiyi ders ortamında kullanma becerisi artan öğrencinin teknolojinin olumsuz yanlarından uzak durması beklenmektedir.

Program sonrası Tecrübeler kısmında öğretmene, öğrenciye ve eğitime olan katkısı üzerine görüşlerini açıklamışlardır. Katılımcılar bu kursta yalnızca dijital araçları teoride öğrenmekle kalmayıp, uygulamalı eğitimlerle kendi sınıflarında bu araçları uygulama konusunda deneyim kazandıklarını dile getirmişlerdir. Öğrencilerin yaratıcılığını, işbirliğini ve eleştirel düşünme becerilerini güçlendirmeye yönelik dijital uygulamaları Avrupa standartlarında öğrenen öğretmenler dijital yeterlilik kapasitesinin arttığını düşündüklerini ifade etmişlerdir. Aynı zamanda katılımcılar Avrupa kültürünü tanıdıklarını, Avrupa vatandaşlığı konusunda bilgi sahibi olduklarını vehareketlilik boyunca yabancı dil yeterliliğinin sağlandığını da dile getirmişlerdir. Projenin eğitime katkısı incelendiğinde öğretmenlerin ve öğrencilerin yaşamış olduğu dönüşümün diğer öğretmen, öğrencilere ve velilere de yansıdığı ders içerisindeki faaliyetlerde dijital uygulamaları kullanma konusunda deneyim edindikleri görülmüştür.

Çalışmanın neticesine bakıldığında projeye katılan öğretmen ve öğrencilerin eğitim ve öğrenmelerden memnun oldukları, aldıkları eğitimden en yüksek verimlilikte yararlandıkları, sadece akademik olarak değil aynı zamanda kültürel ve dilsel olarak da kendi gelişimlerine katkı sağladıklarını düşündükleri ortaya çıkmaktadır. Öğretmenlerin dijital becerilerini geliştirme, yabancı dil yeteneğini kullanma konusunda yaşanan tecrübelerin sınıf ortamına aktarılması kısmında daha tecrübeli oldukları görülmüştür. Uluslararası platformlar olane Twinning projelerine proje hazırlayan öğretmenlerin sayısında artış olduğu görülmüştür. Erasmus+ projesi öğretmen ve öğrenciler üzerinde farkındalık oluşturması açısından önemlidir. Proje yazım ve uygulama konusunda farkındalık kazandıkları düşünülmektedir. Yaygınlaştırma çalışmaları sonucunda okulun diğer kurumlar arasında görünürlüğünün arttığı, okul paydaşı olan velilerin okula bakış açısının değiştiği düşünülmektedir.

ÖNERİLER

Bu çalışma uluslararası bir proje olan Erasmus + projesinin eğitime, öğretmen ve öğrenciye olan etkisini konu edinmiştir. Ulusal düzeyde yürütülen projelerin etkinleri üzerinde de çalışma yapılması önerilir. Erasmus+ projesine katılan öğrencilerin derse olan ilgilerinde artış olduğu görülmüştür. Velileri de işin içine katan daha kapsamlı bir Erasmus + projesi yürütülebilir. Erasmus+K122 School Projesi tek yönlü hareketlilikten oluşmaktadır. KA2 projeleri iki yönlü hareketlilik ile öğrenme ve öğretme faaliyetlerine katılım sağlanabilir.

KAYNAKLAR

- Gündoğan, N., 2003. Avrupa Birliği'ne Üye Ülkelerde Bir İstihdam Politikası. Aracı Olarak Yasam Boyu Öğrenme Ve Bazı Örnek Program Ve Uygulamalar. Kamu-İş İş Hukuku Ve İktisat Dergisi Cilt:7 Sayı:2.
- Hatisaru, V. (2017). Türkiye Erasmus+ programına katılımının değerlendirilmesi: Stratejik ortaklıklar ve bilgi ortaklıkları örneği. Ankara Avrupa Çalışmaları Dergisi, 16(2), 6583.
- Ilomäki, L., Kantosalo, A., & Lakkala, M. (2011). What is digital competence? In Linked portal. Brussels: European Schoolnet.
- EPG, Erasmus+ Programme Guide (2021), Erasmus+ Programme Guide Retrived From https://Ec.Europa.Eu/Programmes/Erasmus-Plus/Sites/Default/Files/2021-ErasmusplusProgramme-Guide_V2_14.10.2021 alınmıştır.
- Karataş, Z. (2017). Sosyal bilim araştırmalarında paradigma değişimi: Nitel yaklaşımın yükselişi. Türkiye Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi, 1(1), 68-86. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/tushad/issue/31792/350444>.
- MEB, (2018). 2023 Eğitim Vizyonu. 30.12.2020 tarihinde http://2023vizyonu.meb.gov.tr/doc/2023_EGITIM_VIZYONU.pdf adresinden indirilmiştir.
- OECD. (2019). Skills outlook 2019: Thriving in a digital world. Paris: OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/df80bc12-en>. adresinden 8 Ekim 2019 tarihinde erişilmiştir.
- Selimi, A. ve Üseini, A. (2019). Yenilikçi Eğitim ile Dijital Yetkinlik ve Girişimcilik Becerilerinin Geliştirilmesi Kuzey Makedonya Örneği. ICEB'19 International Congress of Economics and Business
- Sevencan, F. ve Çilingiroğlu, N. (2007). Sağlık alanındaki araştırmalarda kullanılan niteliksel veri toplama yöntemleri. Toplum Hekimliği Bülteni, 26(1), 1-6. Erişim adresi: http://www.thb.hacettepe.edu.tr/arsiv/2007/sayi_1/baslik1.pdf
- Van Manen, M. (2007). Phenomenology of practice. Phenomenology & Practice. 1(1), 11-30. <https://doi.org/10.29173/pandpr19803>.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2016). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yiğit, E. (2022). Yetişkin eğitimi ve AB projeleri, Uluslararası Türk Kültür Coğrafyasında Sosyal BilimlerDergisi, 7(2), 228-239.

OYNA, EĞLEN, KEŞFET

Münire ÇOBANOĞLU
Şehit Abdullah Tayyip Olçok İlkokulu
ORCID ID: 0009-0000-0319-7484

Mustafa AYTEN
İhsan ÖZKAŞIKCI İlkokulu
ORCID ID: 0000-0002-5849-8425

Hikmet Onur KINACI
Şehit Abdullah Tayyip Olçok İlkokulu
ORCID ID: 0009-0002-6652-3210

Yavuz YILDIZ
Faik HIZIROĞLU İlkokulu
ORCID ID: 0009-0003-5585-2315

Hatice MOCU
Veli Bengü İlkokulu
ORCID ID: 0009-0002-1051-0488

Kezban AYTEN
Ahmet Perihan DEMİROK İlkokulu
ORCID ID: 0009-0005-0081-6805

Mustafa MEYDAN
75.Yıl İlkokulu
ORCID ID: 0000-0001-6608-2545

Abdullah BAYSAL
Sakyatan İlkokulu
ORCID ID: 0009-0006-7312-7549

Saniye BAYSAL
Hüseyin Sevim KÖROĞLU İlkokulu
ORCID ID: 0009-0008-5343-2962

Gülнар İBRAHİMOVA
Azerbeycan Texniki Tabiat Humanitartemayullugimnaziyat
ORCID ID: 0009-0003-3104-1809

Yasemin KÖPRÜLÜ
Faik HIZIROĞLU İlkokulu
ORCID ID: 0009-0001-3159-6527

ÖZET

Okullarımızı sadece öğretim yapılan yerler olmaktan çıkararak zekâ oyunları sınıfımızın aktif kullanımını sağlayıp öğrencilerimizin bilişsel ve görsel-uzamsal zekâ gelişimlerini de destekleyerek öğrenme becerisi kazanmalarını sağlamak amacıyla her ay belirlenen 2-3 zekâ oyununun (Mantık, strateji, görsel-uzamsal zekâ ve üretkenlik oyunları) öğrencilerimize öğretilmesi, zekâ oyunları ile ilgili turnuva düzenlenmesi, böylelikle öğrencilerimizin kendilerini geliştirirken zamanlarını etkili kullanma becerisi de kazanmaları amaçlanmıştır. Türkiye ve Azerbaycan ülkelerinde katılımcılarla çalışmalara başlanmıştır. Bu çalışmada nitel araştırma yöntemi tercih edilmiştir. Proje ile hedeflenen amaçlara ilişkin verilerin görünür kılınması adına nitel araştırma yöntemlerinden yarı-yapılandırılmış görüşme tekniği ile veriler toplanmıştır. Araştırmadan elde edilen veriler, betimsel olarak analiz edilmiştir. 11 öğretmen ve 120 öğrenci araştırmanın örneklemini oluşturmaktadır. %98,2'si akıl -zekâ oyunlarının derslere ilgiyi artırdığı, %93,5'i öğrencilerin boş zamanlarını değerlendirmede önemli bir rol oynadığı, %88'i öğrencilerin kendilerini geliştirme ve ifade etmede öğrencilere yardımcı, %91.4'ü turnuvalarda başarısının arttığını ve böylelikle saygınlığının da arttığını belirtmişlerdir. Akıl zekâ oyunları yaratıcı düşünme becerisi kazandırma yolunda en önemli adımlardan birisidir. Yaratıcı düşünebilen, akılcı hareket edebilen, üst düzey düşünme becerileri edinmiş ve bu becerilerini yaşamına yansıtan bireyleri geleceğe kazandırmak proje hedefimizin temelini oluşturmuştur. Projede görev alan öğretmenlerimiz Azerbaycan, Konya, Niğde, Ankara, Nevşehir illerinde görev yapan öğretmen ve idarecilerden oluşmuştur. Projede 11 öğretmen ve 120 öğrenci aktif olarak faaliyetlerimize katılmıştır. Belirlediğimiz amaçlar doğrultusunda öğrencilerimizin bilgi teknolojilerini etkin bir şekilde kullanabilmeleri adına web 2.0 araçlarının kullanımına özen gösterilmiştir. Strateji oyunlarından Mangala ve Reverse, Akıl Yürütme oyunlarından Hedef 5 ve Skippity, Görsel-Uzamsal zekâ oyunlarından Qbitz, Look, üretkenlik oyunlarından Equilibrio ve Hızlı Bardaklar, Su doku oyunları öğretilerek oyunlar sonunda turnuvalar düzenlenerek başarılı olan öğrencilerimiz ödüllendirilmiştir. Projemiz kapsamında Kasım ayında TAZOF başkanı Şaban KURT bilgi, birikimlerini proje üyelerimizle paylaşmıştır. Rap şarkısı eşliğinde e twinning temasıyla ortak ürün çalışmamız gerçekleştirilmiştir. Aralık ayında akıl zekâ oyunları formatörü- psikolojik danışman-rehberlik öğretmeni olan Emrullah Karagözlü öğrencilerimizin ve ailelerinin akıl zekâ oyunlarından en verimli şekilde faydalanma şekilleri hakkında değerli bilgiler paylaşmıştır. Aralık ayı sonunda ortak ürün ve işbirlikçi çalışma 2022 yılı takvim ortak boyama çalışması gerçekleştirilmiştir. Ocak ayında Tazof Usta Eğitmeni ve Akıl Zekâ Oyunları Formatörü Oğuz GÜNAY öğrendiğimiz Mangala, Hedef5, QBitz, Equilibrio, LookLo

ok,HızlıBardaklar,Skippity,Reversi gibi oyunlar ve turnuvalar hakkında bilgilendirmeler yapmıştır.Etkinliklerimiz eğitim öğretim programı ile disiplinler arası ilişkilendirmeler yapılarak yürütülmüştür.Proje sonunda öğrencilerimiz özgüven,ekipruhu,dayanışma,liderlik gibi sosyal becerilerin yanında yaratıcı,eleştirel ve analitik düşünme gibi üst düzey becerilere sahip olma yolunda önemli adımlar atmışlardır.Zamanını etkili ve verimli kullanma alışkanlığı elde etmişlerdir. Tüm ortaklarımız ulusal ve Avrupa kalite etiketi almıştır.

Anahtar Kelimeler: Yaratıcı Düşünme, Oyun, Bilişsel Gelişim, İşbirliği, Takım Ruhu.

PLAY, HAVE FUN, DISCOVER

ABSTRACT

It is aimed to teach 2-3 intelligence games (Logic, strategy, visual-spatial intelligence and productivity games) determined every month in order to ensure that our students gain learning skills by supporting their cognitive and visual-spatial intelligence development by ensuring the active use of our intelligence games class by removing our schools from being places where only teaching is done, and to organise tournaments related to intelligence games, so that our students gain the ability to use their time effectively while developing themselves. Studies have been started with participants in Turkey and Azerbaijan countries. Qualitative research method was preferred in this study. In order to make the data on the objectives of the project visible, data were collected using semi-structured interview technique, one of the qualitative research methods. The data obtained from the research were analysed descriptively. 11 teachers and 120 students constitute the sample of the study. 98.2% of the teachers stated that mind -mind games increase interest in lessons, 93.5% stated that they play an important role in the utilisation of students' free time, 88% stated that they help students to develop and express themselves, 91.4% stated that their success in tournaments increased and thus their prestige increased. Mind and intelligence games are one of the most important steps towards gaining creative thinking skills. The basis of our project goal is to bring individuals who can think creatively, act rationally, acquire high-level thinking skills and reflect these skills to their lives to the future. Our teachers working in the project consisted of teachers and administrators working in Azerbaijan, Konya, Niğde, Ankara, Nevşehir provinces. 11 teachers and 120 students actively participated in our activities. In line with the objectives we have set, attention has been paid to the use

of web 2.0 tools in order for our students to use information technologies effectively. Mangala and Reverse from strategy games, Target 5 and Skippity from reasoning games, Qbitz, Look from visual-spatial intelligence games, Equilibrio and Fast Cups from productivity games, Water texture games were taught and tournaments were organised at the end of the games and successful students were rewarded.

Within the scope of our project, TAZOF president Şaban KURT shared his knowledge and experience with our project members in November. Our joint product work was carried out with the theme of e twinning accompanied by rap song. In December, Emrullah Karagözlü, a mind intelligence games formulator-psychological counsellor-guidance teacher, shared valuable information about how our students and their families can benefit from mind intelligence games in the most efficient way. At the end of December, joint product and collaborative work was carried out for the 2022 calendar. In January, Tazof Master Trainer and Mind Intelligence Games Formator Oğuz GÜNAY gave information about games and tournaments such as Mangala, Hedef5, QBitz, Equilibrio, LookLook, Fast Cups, Skippity, Reversi, etc. Our activities were carried out by making interdisciplinary associations with the education curriculum. At the end of the project, our students have taken important steps towards having high-level skills such as creative, critical and analytical thinking as well as social skills such as self-confidence, team spirit, solidarity, leadership. All our partners have received national and European quality labels.

Keywords: Creative Thinking, Play, Cognitive Development, Cooperation, Team Spirit.

GİRİŞ

Akıl ve zekâ oyunları öğrencilerin birçok beceri yönünden gelişimine katkı sağlamaktadır. Günümüz dünyasında gelecek nesilden akıl yürüten, problem çözebilen, araştıran, sorgulayan, yaratıcı düşünen, üreten, kendini ifade edebilen bireyler olması beklenmektedir. Gelişen bilim ve teknolojiye ayak uyduran hatta gelişmelere yön verebilecek bireylerin yetiştirilmesi için bu becerileri destekleyecek etkinlikler ve uygulamalar yapılması gereklidir. Akıl ve zekâ oyunları oynamak ve tasarlamak bu yetkinlikleri destekleyen ve geliştiren faaliyetlerdir. Oyna, Eğlen, Keşfet projesi oyunu, oyun tasarımını, turnuvalarla disiplinli çalışma becerisini ve problem çözme becerilerini barındırarak bu desteği sağlamaktadır.

Öğrencilerin bilişsel ve sosyal gelişimini destekleyen akıl ve zekâ oyunlarının bu desteği sağlaması için sık sık oynanması gerekmektedir. Öğrenciler kendi aralarında müsabakalar yaptıkça yeni stratejiler geliştirecek

ve düşünme becerileri desteklenecektir. Ayrıca gelecekle birlikte değişen dünyada bireylerin ihtiyaç duyacağı eleştirel düşünme, iletişim, işbirliği, yaratıcılık, üretkenlik, sorumluluk gibi 21.yy becerilerini kullanabilecekleri öğrenme ortamları sağlanmıştır.

Oyna,Eğlen,Keşfet projemiz21.yy becerilerinin öneminden yola çıkarak öğrencilerimizin zekâ potansiyellerini tanınmasını,planlı hareket etmeyi planlı hareket etmenin önemini,doğru-çabuk düşünemeyi ve karar verebilmeyi,belirli bir konuya odaklanma alışkanlığı kazandırmayı,olaylara şüpheli yaklaşımı öğretmekle ezberci zihniyetten uzaklaşmayı,kendini ve yeteneklerini daha iyi tanınmasını ,problemler karşısında farklı, özgün stratejiler geliştirmeyi ve problem çözmeye yönelik olumlu bir tutum sergilemeye katkı sunmuştur.

Zekâ, kavramlar ve algıları kullanarak soyut ya da somut nesnelere arasındaki ilişkiyi kavrayabilme, soyut düşünme, akıl yürütme ve bu zihinsel işlemleri bir amaca yönelik olarak kullanabilme yetenekleri olarak adlandırılmaktadır. Einstein'a göre zekânın gerçek göstergesi bilgi değil, hayal gücüdür. Okullarda, öğrencilere yalnızca bilgi aktarmak onların bilişsel kapasitelerinin, problem çözme becerilerinin, düşünme becerilerinin ve bir problemin çözümünde farklı stratejiler oluşturma ve kullanma becerilerinin geliştirilmesine yetmez.

Öğrencilere bilgi öğretimiyle birlikte hayal gücünü ortaya koydukları etkinlikler planlanmalıdır. Oyun fiziksel ve zihinsel yeteneklerle sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştirmek amacıyla gerçek yaşamdan farklı bir ortamda yapılan, sonunda maddi bir çıkar sağlamayan faaliyetlerdir. Kendine özgü belli kurallara sahip, sınırlandırılmış yer ve zaman içinde süren, gönüllü katılım yoluyla toplumsal grup oluşturan ve katılanları tümüyle etkisi altında tutan eğlenceli bir etkinlik olarak tanımlanmaktadır. Özer, Gürkan ve Ramazanoğlu'na (2006) göre, çocuk hayatı oyunlarla tanır ve oyunlarla kurgular. Sorunları çözme yeteneğini oyunlardaki çıkarım ve uygulamaları ile kazanır. Çocuğun hayatı, canlılığı, dünyayı tanınması, varlığı ve her şeyi oyundur. Oyun, çocuğun isteklerini, amaçlarını anlatan, toplumsal hayata hazırlayan en etkili araçlardandır(Sargın & Taşdemir, 2020)

Oyunlar, bilgisayar oyunları ve zekâ oyunları öğrenmeyi destekleyen güçlü araçlar olarak görülmekte ve eğitim araştırmacılarının bu alanlara olan ilgisi giderek artmaktadır (Kirriemuir ve McFarlane, 2004;Dokumacı Sütçü, 2021). Eğitim ortamlarında başarıyı artırmak, eğlenceli hale getirerek öğrenmeyi kalıcı ve kolay hale getirmek için oyunlardan yararlanmak hem öğretim sürecini zenginleştirdiği, öğrenilecek konu ve kavramları ilgi çekici kıldığı ve öğrenci motivasyonunu arttırdığı, öğrenmeyi kalıcı hale getirdiği görüşü kabul görmektedir. Bir öğretim yöntemi olarak, öğretim sürecinde

oyundan yararlanmak, derste öğrencileri aktif kılmayı ve öğrenmeye istekli olmalarını destekleyen yollarından biri olarak görülmektedir (Yang, 2012). Öğrenme oyunların olumlu yönleriyle birleştirilerek, 21. yüzyıl için etkili bir eğitim aracı olarak kullanılabilir. Öğrencilerin öğrenmeye aktif olarak katılabilmeleri için öğrenmenin değerinin ve yararlılığının farkında olmaları gerekir. Çağın gereksinimlerini karşılayabilmek için eleştirel düşünmeyi, akıl yürütmeyi, sonuçlar çıkarmayı, ulaşılan sonuçları savunmayı, yargılamayı, hızlı ve pratik olmayı sağlayacak bireylere ihtiyaç duyulmaktadır (Alkaş Ulusoy, Saygı ve Umay, 2017).

“Zekâ oyunları ise öğrencilerin eğlenirken zekâsını geliştirmesi, zihnini açması ve yeni bir şeyler öğrenmesi için geliştirilmiş oyunlardır. Bu oyunlar öğrencilerin zihinsel becerilerini ve hayal gücünü geliştirerek problem çözme ve düşünme becerilerini destekleyen oyun türleridir. Bunlara planlı hareket etmek, hızlı ve doğru karar vermek, pes etmeden çabalamaya devam etmek örnek olarak verilebilir. Öğrenci zekâ oyunları ile yeni şeyler öğrendikçe, zekâsını ve bilgisini kullanarak oyunları kazanmaya başladıkça özgüveni artar: bilgi ve zekâsını ölçme fırsatı bulur. Eksik yönlerini görür ve geliştirmek için neler yapabileceğini düşünür. Kendi kararlarının sorumluluğunu üstlenir. Zekâ oyunları konsantrasyon gerektirdiğinden öğrenen bu oyunları oynarken dikkatini yoğunlaştırma ve bir tek işe konsantre olmayı öğrenir (Yöndemli & İlkay Taş, 2018).

Berkeley Üniversitesinde görevli Nörolog Dr. Silvia Bunge tarafından yapılan araştırmaya göre; 8 haftada, haftada iki kez 1 saat 15 dakika zekâ oyunları ile çalışma yapılan çocuklarda 13 IQ puanı artışı gözlenmiştir (Bunge, 2011)

Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Çocuk Gelişimi ve Ev Yönetimi Eğitimi Anabilim Dalı Öğretim Üyesi Dr. Bengü TÜRKOĞLU Akıl Oyunları Türk Beyin Takımı'nın hazırladığı oyun temelli bilişsel gelişim programının 60-72 aylık çocukların bilişsel gelişimine etkisini araştırmış çocukların gelişimine +14 puan artış olduğunu tespit etmiştir (Türkoğlu, Uslu, 2016).

İstanbul ili Çekmeköy ilçesindeki 24 özel ilköğretim öğrencisinin 14 hafta boyunca haftada bir gün iki ders (80 dakika) içinde mekanik akıl oyunları oynamasına izin verilmiştir. Araştırmada öğrencilerin zihinsel beceri düzeylerini belirlemek için araştırmacı tarafından geliştirilen bir test kullanılmıştır (konsantre olma, stratejik düşünme, analiz etme, parça-bütün ilişki kurma, görsel algılama ve ipuçlarını kullanma). Araştırma, akıl oyunlarının ilkökul ikinci sınıf öğrencilerinin zihinsel beceri düzeylerine etkisini belirlemek amacıyla yapılmıştır. Araştırmada 14 hafta boyunca 14 farklı mekanik akıl oyununu uygulayan öğrencilerin zihinsel beceri

düzeylerindeki tüm alt boyutlarda anlamlı olarak arttığı sonucuna varılmıştır. Buna göre akıl oyunlarının ilkökul ikinci sınıf öğrencilerinin zihinsel beceri düzeylerini geliştirdiği söylenebilir (Marangoz, Demirtaş, 2017).

Söz konusu araştırmalar proje fikrimizi desteklemektedir. Bu, oyunların çocuğun zekâ gelişimine önemli bir katkı sağladığının bir göstergesidir. Öğrencilerimizi hızla gelişen teknoloji ve İnternet çağının negatif etkilerinden kurtarmayı hedefledik. Gerçek arkadaşlıklar, sohbetler azalmakta, mantık ve muhakeme güçleri zayıflamaktadır; kaliteli zaman geçirme ve nitelikli hobiler edinmekte öğrencilerimiz ciddi sıkıntılar yaşamaktadırlar.

Yenilikçi eğitim ortamlarının geliştirilmesiyle, öğrencilerin IQ seviyeleri artacak, oynadıkları oyunlarla başka dünyalar keşfedecek, yeni fikirler üretecekler. Eleştirel düşünme ve sıra dışı düşünme becerileri gelişecek, kendi stratejilerini oluşturmayı öğrenecekler. Yenilikçi metotların okullarda geliştirilebilmesi, öğrencilerin aile-okul-toplum bileşeninde uyumluluklarının arttırılması sorununun çözümlenmesi hedeflenecektir.

YÖNTEM VE FAALİYETLER

Projemizde deney-kontrol gruplu öntest-son test modelinde ölçme değerlendirme yapılarak proje faydalılığı belirlenmeye çalışılmıştır. Uygulama öncesinde 120 öğrenciye ön testler uygulanmıştır. Projeye katılan öğrencilerimiz deney grubunu, katılmayan öğrencilerimiz kontrol grubunu oluşturmuştur.

Proje sonunda belirlenen hedeflere ne kadar ulaştığımızı saptamak amacıyla nitel araştırma yöntemlerinden yarı yapılandırılmış görüşme tekniği ile veriler toplanmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme yapılandırılmış görüşme tekniğine göre hazırlanan görüşme formu ve sorularda değişiklik yapılabilen bir nitel araştırma tekniğidir (Smith, 2003). Öğrencilerimizin projemiz ile yaratıcı düşünme becerilerinin gelişmesi arasındaki tutumun ortaya çıkarılması için google form üzerinden öntest-son test modeli kullanılmıştır.

Öğrencilerimizin proje sonunda yaratıcı düşünebilen, akılcı hareket edebilen, üst düzey düşünme becerileri edinmiş ve bu becerilerini yaşamına yansıtan bireyler olması beklenmektedir. Proje sonunda öğretmen, öğrenci ve velilerimize öntest ve son test uygulanmıştır. Proje üyesi öğretmenlerimiz ses kaydıyla projemizi değerlendirmişlerdir. Öğrenci ve velilerimiz elektronik ortamda projemize ilişkin görüş ve düşüncelerini paylaşmış ve bu görüşlerde projemizin çok faydalı sonuçlar verdiği ortaya çıkmıştır.

Problem çözme yöntemi kullanılarak strateji oyunlarından Mangala ve Reversiyi öğrencilerimiz öğrenmiş ve akılcı hareket edebilme becerisi kazanmıştır.

Görsel 1 Öğrencilerimiz Mangalayı öğreniyor.



Üst düzey ve yaratıcı düşünme becerisini ortaya çıkarmak amacıyla Pentago ve Skippty akıl zeka oyunlarını öğrencilerimiz öğrenmiş ve turnuvalar düzenlenerek öğrenilen oyunlar daha eğlenceli hale getirilmiştir. Gardner`in Çoklu Zeka kuramında belirttiği üzere zekanın çok yönlü ve geliştirilebilir olduğu gerçeğinden yola çıkarak öğrencilerimiz Qbitz ve look oyunlarını öğrenmiştir. Buluş yoluyla öğretim stratejisini kullanarak öğrencilerimizin merak ve keşfetme yetilerini ortaya çıkaracak Equilibrio ve Kota Big oyunlarını öğrencilerimiz öğrenmiştir.

Görsel 2 Öğrencilerimiz arasında turnuvalar gerçekleştirdik.



Ekip ruhu ve dayanışmayı ön plana çıkararak işbirliğine dayalı öğretim ve akrostiş tekniğini kullanarak proje ismimizle akrostiş oluşturan öğrencilerimiz dramatizasyon ile akrostişi rap şarkısı olarak söylemiş ve işbirlikçi ürün ortaya çıkarmışlardır. Öğrencilerimiz 2023 yılı ortak takvim boyama etkinliğimizi gerçekleştirmiştir.

Araştırmanın Katılımcıları

Konya Şehir Merkezinde bulunan Meram İhsan Özkaşıkçı İlkokulu, Selçuklu Ahmet Perihan Demirok İlkokulu, Karatay Sakyatan İlkokulu, Karatay Hüseyin Sevim Köroğlu İlkokulu, Sarayönü İlçesine bağlı Şehit Abdullah Tayyip Olçok İlkokulu ile Ankara Faik Hızıroğlu İlkokulu, Niğde Bor Veli Bengü İlkokulu, Nevşehir 75.Yıl İlkokulu ile Azerbaycan Texniki Tabiat Humanitar temayullugim naziyat 1201-4. sınıf öğrencilerinden oluşturulmuştur.

Projemizde yer alan 1-4. sınıf öğrencilerimizin eleştirel ve yaratıcı düşünme becerilerini geliştirerek yeniliklere kapı aralamak projemizin hedefleri olmuştur (Meb 2023 Eğitim Vizyonu, 2019). Öğrencilerimizi belirlerken başarı ve dezavantajlı ayrımı gözetmeden veli izin belgesi dağıtılarak veli izni olan öğrenciler belirlenmiş ve projeye dâhil edilmiştir.

Zekâ oyunları öğrencilerimizin zekâ seviyesi ve üst düzey düşünme becerilerini arttırmaktadır. Teknolojik imkânların çok fazla olduğu günümüzde çocuklarda algılama çok hızlı gerçekleşmektedir. Çocuklar her durumu çok kolay ve kısa zamanda algılayıp değerlendirebilmektedir. Bundan dolayı akıl zekâ oyunlarının da çocuklara çok önemli faydalarının olduğu kuşkusuzdur.

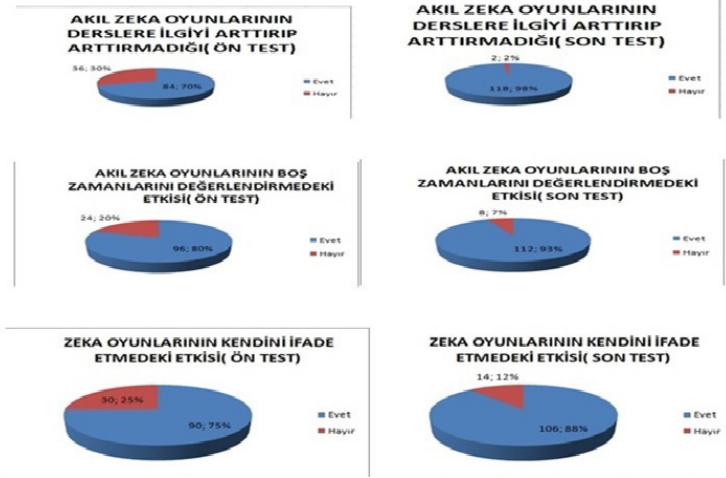
Araştırmamız problem çözmeye becerileri gelişmiş, akıl, mantık yürütme, stratejik düşünme, değerlendirme yapma becerileri kazanmış, boş zamanını verimli değerlendirebilen, kendi potansiyellerinin farkına vararak potansiyellerini geliştirme fırsatı bulan öğrenciler yetiştirmeyi hedeflemektedir.

Üretkenlik oyunlarımız olan Hızlı veya Renkli Bardaklar, Su Doku ve Sihirli Piramit oyunlarımız ' Oynadığı oyunla ilgili duygularını ifade eder. Karşılaştığı bir sorun ya da probleme çözüm yolları bulur. El becerilerini geliştirir. Sınıf içi paylaşım ve oyun kurallarına dikkat etmeye özen gösterir, Oyunları kurallarına göre oynamaya özen gösterir. Oynadığı oyunlarda saygıya ve doğruluğa özen gösterir' kazanımları ile Strateji oyunlarından Mangala ile akıl yürütme oyunları ile Hedef 5 oyunumuz 'Okul içi etkinliklerde görev almaya istekli olur,oyunlara katılmaya ve oyun oynamaya istekli olur.Uzamsal ilişkileri(durum, yer, yön)ilişkileri ifade eder.Oyunu belirlenen kurallara göre oynar.'kazanımları ile Akıl Yürütme Oyunlarından Skiptty,Görsel Uzamsal Zekâ Oyunlarından LookLook oyunumuz sözlü yönergeleri uygular,şekil, sembol ve işaretlerin anlamlarını kavrar.İki ve daha fazla hareket becerisini içeren basit kurallı oyunlar oynar.'kazanımları ile ilişkilendirilerek disiplinler arası bir yaklaşım benimsenerek faaliyetlerimiz gerçekleştirilmiştir.

BULGULAR VE YORUMLAR

Çalışmamız öncesinde ve sonrasında öğretmen, öğrenci ve velilere ön test ve son test uygulanarak fikirleri alınmıştır. Veli değerlendirme anketlerimizde velilerimizin %98,2'si zekâ oyunlarının derslere ilgiyi arttırdığını,%93,5'i öğrencilerin boş zamanlarını değerlendirmede önemli rol oynadığını,%88'i etkinliklerin öğrencilere kendilerini geliştirme ve ifade etmede çok yardımcı olduğunu belirtmiştir.

Görsel 3.1 Zeka Oyunları Ön test Son test Sonuçları



Velilerimizin %91,4'ü gerçekleştirilen turnuvalarla öğrenci başarısının dolayısıyla saygınlığının da arttığını belirtmişlerdir. Öğretmen değerlendirme anketlerinde proje üyesi öğretmenlerimiz proje etkinliklerinin öğrencilerimizin çok yönlü gelişimlerini desteklediğini belirterek projemizin çok faydalı sonuçlar verdiğini ve katkılar sunduğunu belirtmişlerdir. Öğretmen röportajları gerçekleştirilerek öğretmenlerimiz düşüncelerini ifade etmişlerdir. Yapılan anket sonuçlarımız analiz edilmiştir.

Görsel 3.2 Zeka Oyunları Ön test Son test Sonuçları



Öğretmen Röpörtajları

Öğretmen 1:Öğrenci ve velilerin aktif severek katılıp keyif aldıkları bir çalışma gerçekleştirdiklerini belirtmiştir. Öğretmen 2:Öğrencilerimizin yaratıcı düşünme becerilerinin geliştirilerek farkındalık yaratılmasında projemizin çok anlamlı olduğunu belirterek katılım gösteren tüm öğretmen, öğrenci ve velilere teşekkür ettiğini belirtmiştir. Öğretmen 3:Okullarımızın öğretim yapılan yerler olmaktan çıkarılarak öğrencilerimizin bilişsel gelişimlerini destekleyici aktivitelere de eğitimde yer verilmesinin önemli olduğunu, projemizin bu yolda önemli bir adım olduğunu belirtti. Öğretmen 4:Köy ve beldelerde yaşayan öğrencilerimizin akıl zeka oyunları sınıfı ve oyunlarla tanıştırılmasının ve etkinliklerin diğer derslerle de entegre edilmesinin öğrencilerde başarıyı ve eğitim öğretim sürecine aktif katılımı arttırdığını belirtmiştir. Öğretmen 5:Öğrencilerimizde liderlik, ekip ruhu, birlikte hareket etme gibi sosyal becerilerin ortaya çıkması ve kazandırılmasında projemizin faydalı sonuçlar verdiğini, velilerden de olumlu geri dönüşler aldıklarını belirtmiştir. Öğretmen 6:Planlı hareket edebilme, doğru düşünüp etkili karar alma noktasında öğrencilerimizde önemli değişimler gördüğümüz projede yer almaktan mutlu olduğunu belirtmiştir. Öğretmen 7:Projemizin çok başarılı geçtiğini, öğrencilerde kurallara uyma, kuralları anlama vb. sınıf ve okul içi anlamlı katkılar sunduğunu, öğrencilerin okula istekli geldiklerini, öğrencilerin etkinlikleri sevdikçe ve katıldıkça davranış sorunlarının da daha aza indirildiğini belirtmiştir. Öğretmen 8:Projemizin olumlu katkıları olduğunu, velilerimizin projenin gelecek yıllarda da devam etmesi isteğinin mutluluk kaynağı olduğunu belirterek emeği geçen herkese teşekkür etmiştir. Öğretmen 9:Düşünmeyi düşünme, problem çözme, çözüm üretme ve üst düzey düşünme becerilerinin geliştirilmesinde çok başarılı olduğumuz güzel bir proje gerçekleştirildiğini belirtmiştir. Öğretmen 10:Özgün, alışılmışın dışında, işbirliği içerisinde öğrenci ve velilerimizle ve değerli öğretmen arkadaşlarımla katkıları ilerleyen yıllarda da devam edecek bir faaliyete imza attıklarını, projenin içerisinde yer almaktan çok mutlu olduğunu belirtmiştir.

Veli Anket Görüşleri

Veli 1:Projemiz öğrencilerimizin çok yönlü gelişimini sağladı ve çok faydalı olmuştur. Veli 2: Projemiz öğrencilerimiz için çok faydalı olmuştur. Teşekkür ederiz. Veli 3: Öğrencilerimizin yaratıcı düşünme becerilerinin geliştirilmesinde proje çok olumlu sonuçlar vermiştir. Öğretmenlerimize teşekkür ederiz. Veli 4: Öğrencilerimizin zekâ oyunlarını sevmelerinde ve faaliyetlere gönüllü katılım göstermelerinde projemiz çok başarılı olmuştur. Emeği geçenlere teşekkür ederiz. Veli 5: Okulumuz yürüttüğü projelerle

anlamli ve farkindalik yaratacak faaliyetler gerceklestiriyor. Zekâ oyunlari projemiz de bu anlamda yol gosterici oldu. Teşekkür ederiz.

Öğrenci Anket Görüşleri

Öğrenci 1: Projemize severek istekle katıldım. İnşallah gelecek yılda projemiz devam eder. Öğrenci 2: Mangala, Reversi, Equilibrio, Pentago gibi yarışma oyunlarının yanı sıra çok güzel akıl zekâ oyunlarını oynamayı öğrendik ve çok eğlendik. Teşekkür ederim. Öğrenci 3: Projemizle artık zekâ oyunlarını çok seviyorum ve istekle zekâ oyunları sınıfına gitmeyi bekliyorum. Teşekkürler

SONUÇ

Zekâ oyunları ve öğretimi öğrencilerimizin eleştirel, yaratıcı düşünme ve problem çözme becerilerinin geliştirilmesinde önemli bir adımdır. Projemizde öğretmenlerimiz yaratıcı düşünme becerilerini kazandırabilmek amacıyla Mangala, Reversi, Equilibrio, Pentago, LookLook, Skiptty gibi zekâ oyunlarını öğrencilere öğrettiklerini, öğrencilerimizin proje ismiyle akrostiş yazma ve akrostişi rap şarkısı halinde işbirliği halinde söyleme, her okulun kendi bünyesinde yarışmalar öğrenildikçe turnuvalar düzenleme gibi etkinlikler gerçekleştirdiklerini belirtmişlerdir. Kaynak kişi yöntemiyle Tazof Başkanı ve Rehberlik ve Psikolojik danışman ile gerçekleştirilen webinarlar öğrencilerimizin etkinliklere teşvik ve motivasyonunu arttırmış ve etkinliklere aktif katılımlarını sağlamışlardır. Faaliyetler sonucunda yaratıcı düşünebilen, akılcı hareket edebilen, üst düzey düşünme becerileri edinmiş ve bu becerilerini yaşama yansıtan bireyler edinildiği sonucuna ulaşılmıştır. İşbirlikçi çalışmalarla öğrencilerimizin duygudaşlık, ekip ruhu, dayanışma gibi sosyal yeterlilikleri, bunun yanı sıra zekâ oyunları öğretimi sırasında liderlik, kurallara uyma vb. özellikleri gelişmiştir.

Sunuş ve buluş yoluyla öğretim stratejisi, gösterip yaptırma yöntemi, Problem Çözme, İşbirliğine dayalı öğretim stratejisi, Akrostiş, drama gibi strateji, yöntem ve teknikler kullanılmıştır. Anket sonuçları, öğretmen röportajları veli ve öğrenci görüşleri incelendiğinde proje sonunda problem çözme, karar verme ve yaratıcı düşünme becerisi gelişmiş bireylere sahip olduğu görülmüştür. Gardner`in çoklu zeka kuramı doğrultusunda öğrencilerimizin birçok zeka yönünün geliştirildiği yapılan etkinlikler sonucunda ortaya çıkmıştır. Eğlenirken öğrenme ve eğitimde öğrenci motivasyonunun üst seviyeye çıkarılabilmesi bakımından projemiz faydalı sonuçlar vermiştir. Çalışmalarımız okul web siteleri, yerel gazeteler, okul panosu oluşturma, il çalıştaylarında projenin tanıtımı vb. yaygınlaştırılarak eğitimde iyi örnekler

oluşturma ve yaygınlaştırması sağlanmıştır.Çalışmalarımızgenellikle ilkokul seviyesinde yürütülmüştür.Öğrencilerimizin edindiği temel yeterlilik ve becerilere ilerleyen eğitim öğretim yıllarında da sürdürebilmesi için velilere gerekli rehberlik ve yönlendirmenin yapılarak 2.kademe ve daha sonraki eğitim kademelerinde bu yönde becerilerini geliştirmeye yönelik eğitim uygulamalarına yer verilmesi gerekir.2023 Eğitim Vizyonunda belirtilen yenilikçi uygulamanın arttırılması noktasında imkânlar dâhilinde tüm okullarımızda akıl zekâ oyunları sınıflarının açılması ve yeterli zekâ oyununun temin edilmesi gerekmektedir.Eğitimin birçok bileşeninin olduğu günümüzde eğitime katmak istediğimiz artı değerleri tüm paydaşlarla belirlemeli,bu doğrultuda tüm paydaşları,sivil toplum kuruluşları ve kurumları bu artı değerleri sağlayabilecek yeterliliklere ulaştırabilme yolunda planlamalar ve fiziki düzenlemeler de dahil çalışmalar gerçekleştirdikten sonra bu yenilikçi uygulamaları yerine getirecek kişilerin eğitimi sağlanmalıdır ki yaratıcı ve yenilikçi uygulamalar eğitim öğretim sistemimize sağlıklı,faydalı bir biçimde yansıtılabilsin.Eğitim ortamlarımızı hedeflerimizi gerçekleştirecek yeterlilik ve imkanlara ulaştırmak ilk hedefimiz olmalıdır;çünkü bu öncelikler gerçekleştirilmeden eğitimde üst düzey hedeflerimize ulaşma imkanımız gerçekçi olmayacaktır.Zeka oyunları sınıfı olmayan ve oyunları da temin etme şansı bulunmayan okulların bu çalışmadaki hedefleri gerçekleştirebilmesi çok zor olacaktır.

Alan yazın incelendiğinde zekâ oyunlarının pek çok gelişim alanında ve pek çok beceriyi geliştirdiği görülmektedir(Kayılı ve Erdal, 2018;Tatlıpınar ve Serçe, 2019; Türkoğlu, 2016), Bu sonuçlar araştırmanın sonucuyla tutarlı ve bu sonucu desteklemektedir.

Öğretmenlerin mesleki gelişimlerinin desteklenerek zekâ oyunları eğitici eğitimleri tüm öğretmenlerimize Hizmet içi eğitim kapsamında verilmelidir.Okullarımızın ve öğrencilerimizin Zekâ Oyunları yarışmaları gibi sosyal ve kültürel faaliyetlere katılımını teşvik edici uygulamalar arttırılmalıdır. İmkânlar dâhilinde katılamayan okullar desteklenmelidir. Ortaokulda olduğu gibi ilkokulda da 2 saat Zekâ oyunları dersi öğretim programına dâhil edilmelidir.Dijital becerilerin ve eğitim teknolojilerinin hızla geliştiği günümüz çağında öğretmen ve öğrencilerin yapay zeka,web 4.0 araçları vb.yenilikçi uygulamalarla tanışması ve bu uygulamaları eğitim öğretim ortamına taşıması ,kazanımlarla ilişkilendirerek uygulaması eğitim öğretim kalitesini arttıracaktır.Ders dışı zamanlarda zekâ oyunları kursları okullarımızda açılmalıdır. Veli toplantılarında zekâ oyunlarının öğretilmesi ve önemi ile ilgili bilinçlendirme çalışmaları yapılarak öğrencilerin okul dışı zamanlarını etkili ve verimli geçirmeleri sağlanmalıdır. Bu yöndeki eksiklikler giderildiğinde öğrencilerin birçok yönden gelişimi desteklenerek çalışmaların gerçekleştirileceği ve tüm okullarımızda bu çalışmaların amacına ulaşacağı ve başarılı olacağı kuşkusuzdur.

KAYNAKLAR

- Alkaş Ulusoy, Ç., Saygı, E., ve Umay, A. (2017). İlköğretim Matematik Öğretmenlerinin Zeka Oyunları Dersi ile İlgili Görüşleri. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi. 32(2), 280-294.
- Bunge, S. A. (2011) Differential Effects of Reasoning and Speed Training in Children. Developmental Science Volume 14, Issue 3, 582-590
- Dokumacı Sütçü, N. (2021). Zeka oyunları ile ilgili yapılan bilimsel araştırmaların tematik ve metodolojik açıdan incelenmesi. Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi. 20(78).
- Kayılı, G., Erdal, Z. (2018). Okul öncesi eğitimde kullanılabilen akıl zeka oyunlarının 60-72 aylık çocukların bilişsel becerilerine etkisi. Eğitim Bilimleri Çalışmaları, 12-30
- Kirriemuir, J. & McFarlane, A. (2004). Literature Review in Games and Learning. Report 8, Futurelab series. <https://telearn.archives-ouvertes.fr/hal00190453/>
- Marangoz, D. Demirtaş, Z. (2017) Mekanik Zekâ Oyunlarının İlkokul 2.Sınıf Öğrencilerinin Zihinsel Beceri Düzeylerine Etkisi. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi Cilt: 10 Sayı: 53, 612-621
- Meb 2023 Eğitim Vizyonu, 2019
- Özer, A., Gürkan, A. C., ve Ramazanoğlu, O. (2006). Oyunun çocuk gelişimi üzerine etkileri. Fırat Üniversitesi Doğu Araştırmaları Dergisi, 4(3), 54-57.
- Sargın, M., & Taşdemir, M. (2020). Seçmeli zekâ oyunları dersi öğretim programının öğretmenler tarafından değerlendirilmesi (Bir Durum Çalışması). Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, 19(75), 1444-1460. <https://doi.org/10.17755/esosder.653817>
- Smith, J. ve Osborn, M. (2003). Interpretative phenomenological analysis. Qualitative Psychology: A Practical Guide to Research Methods. London: Sage.
- Tatlıpınar, S. ve Serçe, H. (2019) Satranç Öğretiminin Okul Öncesi Çocukların Dikkat Toplama Becerilerine Etkisi. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Meslek Yüksekokulu Dergisi, 22 (2) 481-489.
- Türkoğlu, B. Uslu, M. (2016) Oyun Temelli Bilişsel Gelişim Programının 60-72 Aylık Çocukların Bilişsel Gelişimine Etkisi. The Journal Of International Education Science Year: 3, Issue: 6, March 2016, p. 50-68
- Yang, Y. T. C. (2012). Building virtual cities, inspiring intelligent citizens: Digital games for developing students' problem solving and learning motivation. Computers & Education, 59(2), 365-377.
- Yöndemli, E. N., & İlkay Taş, D. (2018). Zekâ oyunlarının ortaokul düzeyindeki öğrencilerde matematiksel muhakeme yeteneğine olan etkisi. Turkish Journal of Primary Education, 3(2), 46-62. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/tujped/497233>

SEMPATİK MATEMATİK

Mustafa AYTEN

*İhsan ÖZKAŞIKCI İlkokulu
ORCID ID: 0000-0002-5849-8425*

Mehmet DÜZÜN

*Şehit Abdullah Tayyip Olçok İlkokulu
ORCID İD:0009-0005-9330-8876*

Hikmet Onur KINACI

*Şehit Abdullah Tayyip Olçok İlkokulu
ORCID ID: 0009-0002-6652-3210*

Hatice MOCU

*Veli Bengü İlkokulu
ORCID ID: 0009-0002-1051-0488*

Kezban AYTEN

*Ahmet Perihan DEMİROK İlkokulu
ORCID ID: 0009-0005-0081-6805*

Abdullah BAYSAL

*Sakyatan İlkokulu
ORCID ID: 0009-0006-7312-7549*

Saniye BAYSAL

*Hüseyin Sevim KÖROĞLU İlkokulu
ORCID ID: 0009-0008-5343-2962*

Gülнар İBRAHİMOVA

*Azərbaycan Texniki Tabiat Humanitar təmayullu gimnaziyat
ORCID ID: 0009-0003-3104-1809*

Hatice ERDOĞDU

*Toki Şehit Fikret Yükseler İlkokulu
ORCID İD:0009-0004-7602-2350*

Habibe KERMEN

*Şenel Sabri TURAN İlkokulu
ORCID İD:0009-0009-3734-920X*

Şirin ALPER

*Veli Bengü İlkokulu
ORCID ID: 0009-0007-7799-7610*

ÖZET

Yaşamımızın bir parçası ve öğrencilerimiz için korkulan bir ders olan matematik dersini eğlenceli, daha somutlaştırıcı, akıl zeka oyunları oynayarak, web2 araçları kullanarak, matematikle ilgili bilim insanlarını tanıtarak kalıcı öğrenmeyi sağlayacak bir ders haline getirmek amaçlanmıştır.

7-10 yaş arası öğrencilerimizin sınıf seviyelerinde öğretmenler tarafından belirlenecek kazanımların web2 araçları ile oyunlar tasarlanarak daha somut, kalıcı ve ilgi çekerek güdülenmelerini sağlayacak şekilde işlenmesi, öğrencilerimizin dijital becerilerinin de geliştirilmesi, matematikle ilgili akıl zeka oyunları öğrenerek ve oynayarak bilişsel gelişimlerinin üst seviyelere çıkarılması, Matematikle ilgili bilim insanlarını tanıtarak disiplinlerarası yaklaşım benimsenerek bu beceri ve yeterliliklerin diğer derslerle de ilişkilendirilmesi sağlanarak matematiği sevilen bir ders haline getirmek amacımızdır.

Proje verilerinin toplanmasında hem nicel hem nitel yöntemlerin birlikte yer aldığı karma yöntem yaklaşımı esas alınmış olup, nicel kısımda kapalı uçlu sorular yer alırken nitel kısımda açık uçlu soru yer almıştır. Nicel kısımda anket soruları ile veriler toplanmıştır. Nitel kısımda araştırma yöntemlerinden yarı- yapılandırılmış görüşme yöntemikullanılmış olup, elde edilen verilerin yorumlanmasında betimsel analiz tekniği kullanılmıştır. Proje sonuçlarını görünür kılabilmek için projenin başında ve sonunda öğrencilere anket uygulanmıştır. Anket uygulanan öğrenci sayısı 96'dır.Anket sonuçlarına göre 96 öğrencinin; %93,3'ü yapılan etkinliklerin matematik dersinin öğrenimini kolaylaştırdığı, %95,1'i projenin araştırma görevlerinin matematik dersine olan ilgiyi artırdığını, %98'i proje sayesinde web2.0 araçlarını aktif kullanımını öğrendiğinin,%95'i projenin matematiğe karşı daha olumlu bakmalarını sağladığını, %97,8'i matematik dersinde kullanılan akıl-zeka oyunlarının dersi çeşitlendirerek matematik dersine daha sempatik bakmalarını sağladığını belirtmişlerdir.

Matematiksel düşünme hayatımızda önemli bir yere sahiptir. Matematik dersine karşı olumlu duygular geliştirme, yaratıcı ve eleştirel düşünme becerisi kazandırmak,web2 araçları ile öğrencilerimizin dijital yeterliliklerini geliştirmek, işbirliği, dayanışma vb. sosyal beceriler kazanmasını sağlamak, bilişsel gelişimlerini desteklemek ,bilim insanlarımızı tanımak projemizin temel hedefleri arasındadır.Projede görev yapan öğretmenlerimiz Azerbaycan, Konya, Niğde, Adana, Gaziantep illerinde görev yapan öğretmen ve idarecilerden oluşmaktadır. Projemizde 11öğretmen ve 100 öğrenci aktif etkinliklerimize katılmıştır.

Kazanımlar doğrultusunda öğrencilerimizin dijital yeterlilik ve becerilerini arttırmak, teknolojiyi derslerimizde aktif kullanarak oyunla derslerimizi

daha eğlenceli hale getirmek amacıyla web2 araçlarını aktif kullandık. Ocak ayında Learning apps,cram,wordwall web2 araçlarıyla 3 oyun tasarımı, Matific web sitesinin derslerimizde kullanımı, Matematikle ilgili boyama çalışmaları,Kendoku zeka oyununun oynanması, Ömer HAYYAM ve Ali KUŞÇU'nun tanıtılması etkinliklerini, Şubat ayında jeopardy ile gruplar kurarak bilgi yarışması, kahoot ile quiz uygulayarak ölçme değerlendirme çalışmaları,sınıf içinde materyallerle kazanımlar doğrultusunda oyunlar tasarlayarak oynayarak eğlenme ve öğrenmeyi gerçekleştirdik. Sudoku oynayarak öğrencilerimizi düşünmeye sevk ettik.Bilim adamımız Cahit ARF'ı tanıdık. Bilim adamlarımızın sözlerinden proje ismimizle akrostiş oluşturarak öğrencilerimizin rap şarkısı halinde söylemesi, 2023 yılı takviminin ortaklaşa bir bölümünün boyanarak bir araya getirilmesi ortak ürün çalışmalarımızın gerçekleştirilmesi ve matematik gezegeni ismiyle proje üyesi her öğrencimizin bir bölümünü yazdığı,diğer öğrencilerimizin devamını getirdiği işbirlikçi masalımızı oluşturduk. Anlamli bir etkinlik ortaya çıkardık. Etkinliklerimizi disiplinlerarası yaklaşımı benimseyerek diğer derslerimizle bağlantılı olarak gerçekleştirdik. Proje sonunda öğrencilerimizi matematik dersini seven,inovatif düşünen,bilişsel düşünme becerileri gelişmiş, özgüven, sorumluluk sahibi, dayanışma ,yardımlaşma, özgüven vb.sosyal beceri ve yeterlilikleri artmış, bilim insanlarını tanıyarak bilime merak uyandırılmış öğrenciler olma yolunda önemli adımlar atmışlardır. Projemiz hem Türkiye Ulusal Ajansından hem de Avrupa Ajansından Kalite etiketi ile ödüllendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Matematik, Bilişsel Düşünme, Bilim, Zeka Oyunları.

ABSTRACT

It is now possible to turn in-depth mathematics, which is a part of our lives and a lesson that is feared for its details, into a fun, more concrete lesson that will provide permanent learning by playing smart intelligence games, using web2 tools, and introducing scientists related to mathematics.

At the levels between 7-10 years of age, games should be designed with portable web2 tools to be determined by the rules at grade levels and shaped in a way that will motivate them to be more concrete, permanent and attract attention, developing today's digital features, raising theoretical developments to higher levels by learning and playing smart intelligence games related to mathematics, Our aim is to make mathematics a popular subject by introducing relevant scientists, adopting an interdisciplinary approach, and ensuring that this skill and competence is related to other processes.

There are quantitative settings, closed-ended questions, qualitative calibration open-ended questions, whether the application of project data can

be based on a mixed method approach that includes both quantitative and qualitative methods. Data was collected through quantitative survey results. Semi-detailed interview method, one of the qualitative detailed research methods, was used and descriptive analysis technique was used to interpret the data obtained. In order to reveal the results of the project, a survey was conducted at the beginning and throughout the competition. The number of students surveyed is 96. According to the survey application, 96 students; 93.3% stated that the activities made it easier for them to expand the details of mathematics, 95.1% stated that remote research tasks increased interest in mathematics lessons, 98% stated that they actively learned web 2.0 tools thanks to the project, and 95% were more positive towards mathematics. 97.8% of them stated that they learned to approach mathematics lessons more sympathetically by diversifying the lessons of mind-intelligence games used in mathematics lessons.

Mathematical thinking has an important place in our lives. Developing positive emotion towards mathematics lessons, providing creative and critical thinking skills, improving our students' digital competencies with web 2 tools, cooperation, solidarity, etc. Enabling them to gain social skills, supporting their cognitive development and getting to know our scientists are among the main goals of our project. Our teachers working in the project consist of teachers and administrators working in the provinces of Azerbaijan, Konya, Niğde, Adana and Gaziantep. In our project, 11 teachers and 100 students participated in our active activities.

In line with the achievements, we actively used web 2 tools in order to increase the digital competence and skills of our students and to make our lessons more fun with games by actively using technology in our lessons. In January, we organized 3 game designs with Learning apps, cram, word wall web 2 tools, the use of the Matific website in our lessons, coloring exercises related to Mathematics, playing the Kendoku intelligence game, introducing Ömer HAYYAM and Ali KUŞÇU, and in February, we organized groups with Jeopardy laps to organize a quiz and kahoot. We carried out measurement and evaluation studies by applying quizzes, designed games in line with the materials and achievements in the classroom, and had fun and learning by playing. We encouraged our students to think by playing Sudoku. We got to know our scientist Cahit ARF. We created an acrostic from the words of our scientists with our project name, which our students sang as a rap song, a joint section of the 2023 calendar was painted and brought together, our joint product work was carried out, and we created our collaborative tale called Mathematics Planet, of which each project member student wrote a part and which was continued by our other students. We created a meaningful event. We carried out our activities in connection with our other courses

by adopting an interdisciplinary approach. At the end of the project, our students have taken important steps towards becoming students who love mathematics, think innovatively, have improved cognitive thinking skills, have increased self-confidence, responsibility, social skills and competencies such as solidarity, cooperation, self-confidence, etc., and have become curious about science by getting to know scientists. Our project has been awarded with the Quality label from both the Turkish National Agency and the European Agency.

Keywords: Mathematics, Cognitive thinking, Science, Intelligence games.

GİRİŞ

Matematik dersi öğrencilerin okulla tanıştığı ilk günden itibaren öğrencilerin karşısına çıkmaktadır. Öğrencilerin ihtiyaç duyduğu matematik bilgisi ve becerisi eğitimlerinin ilk basamaklarından itibaren tüm eğitim kurumlarında öğrencilere kazandırılmaya çalışılmaktadır. Fakat öğrenciler matematik dersini hem soyut hem de korkulan bir ders olarak görmektedirler. Çeşitli araştırmalarda (Dursun vd., 2004; Sarıtaş vd., 2009; Tang, 2010; Savaş vd., 2010; Andaya, 2014) matematik öğretimini olumsuz etkileyen faktörlerin matematik başarısındaki önemine dikkat çekilmiştir. Bu sebeple matematik öğretiminin etkili bir şekilde gerçekleşmesi ve hedeflere ulaşması için de öğrenme-öğretme sürecini olumsuz etkileyen faktörlerin ortadan kaldırılması önemli bir yer tutmaktadır. Bu faktörlerden biri de geçmişten günümüze karşımıza çıkan ve her kademe de varlığını gösteren matematik korkusudur. Bu durum, dünyanın birçok yerinde olduğu gibi ülkemizde de “matematik korkusu” adı altında yaygın bir hastalık olarak görülmektedir (Sümen vd., 2015; Umay, 1996). Green (1999) bu korkuyu, öğrencilerin matematikte başarılı olamayacakları düşüncesinden hareketle matematikle uğraşmak fikrinden dahi korkmaları ve ondan uzak kalmayı tercih etmelerine bağlamaktadır. Bazı çalışmalarda ise matematik korkusu, kişilerin matematiksel problem çözme sürecinde muhakeme veya hesaplamayla yaptıkları işlemlerde gerginlik yaşamaları, strese kapılması, matematiksel düşünme sürecinin kesintiye uğraması sonucu oluşan çaresizlik hissiyle şekillenen durumlar veya zihinsel düzensizlikler olarak tanımlanmıştır (Tobias & Weissbrod, 1980; Ufuktepe, 2009).

Matematik korkusu ile ilgili çalışmalar incelendiğinde öğrencilerin matematik korkularının değişik nedenlerden kaynaklandığı görülmektedir. Bu korkunun genel nedenlerini Keçeci (2011) matematik alanından kaynaklanan sebepler, eğitim ve öğretmen yapısından kaynaklanan sebepler, öğrencinin kendisi ve çevresinden kaynaklanan sebepler olmak üzere üç ana başlık altında toplamıştır. İlgili alanyazında bu genel nedenlerin yanısıra

matematik kaygısı ve korkusunun oluşumunda, ebeveynlerin matematik korku ve kaygısı, öğretmenlerin matematiğe yönelik olumsuz tutumları, öğrencilerdeki düşük matematik başarısı, matematikteki temel becerilerin eksikliği, öğrencinin matematiğe yönelik düşük benlik algısı gibi nedenler olduğu karşımıza çıkmaktadır (Hadfield vd., 1994; Ma vd., 2004; Sümen vd., 2015; Şenol vd., 2015; Thomas vd, 1997). Genel olarak başarısızlık korkuyu, korku ise başarısızlığı tetikleyerek bir döngü oluşturmaktadır. Bu döngü, matematiksel temel oluşturulurken öğrencilerin ileriki yıllarda matematik öğrenmelerinde zorluk yaşamalarına neden olacağı gibi öğrencilerde oluşacak matematiksel korku düzeyini de arttıracaktır (Başar vd., 2002; Keklikçi & Yılmaz, 2013).

Öğrencilerin matematikten korkmaması ve matematik dersini sevmeleri oyun ile mümkün olacaktır. Çocuklar için eğlence aracı olan oyun aynı zamanda eğitimde etkili öğrenmenin de bir yoludur. Hays (2005) oyunların öğrenme sürecinde kullanılmasının öğretim hedefleri ile bütünlük sağlamak ile birlikte eğlenceli bir ders ortamını da sağladığını belirtmektedir. Oyunların öğretimde bir yöntem olarak kullanılması ile birlikte oyunla öğretim modern öğretim yöntemlerinden biri olarak kabul edilmekte ve eğitsel oyunların hâkim olduğu öğrenme ortamları oyun tabanlı öğrenme ortamları olarak tanımlanmaktadır (Toraman vd., 2018). Akıl-zeka oyunları, kağıt-kalem oyunları da öğrencilerin eğlenceli vakit geçirmelerini, kavramları pekiştirmelerini sağladığı ve öğrenme ortamlarını daha çekici hale getirdiği belirtilmektedir. Vankúš (2008) de ortaokul öğrencileri ile yaptığı çalışmasında oyun ile öğretimin öğrencilerin matematiğe yönelik tutumlarını geliştirdiğini ortaya koymuştur. Oyun tabanlı öğrenmenin genel olarak akademik başarıyı pozitif yönde etkilediği (Arcagök, 2021) ve matematik dersine olan tutuma da pozitif yönde etki ettiği belirtilmektedir (Coştu vd., 2009; Erdem, 2015). Usta vd (2018) de oyunların öğrencilerin matematiksel bilgilerini yapılandırmasında etkili olduğunu, matematiğe karşı tutumlarında olumlu değişmelerin gözlemlendiğini ve matematiği değerli olarak gördüklerini belirtirken; matematik öğretimini daha etkin kılmak ve öğrencileri öğrenme sürecine aktif olarak dahil etmek için oyunla öğretim yöntemini önermektedirler. Bununla birlikte Prensky'e (2001a) göre öğrenme çaba ister. Bunu sağlamak içinde öğrenci, gönüllü olarak öğrenme aktivitesinde bulunmalıdır. Dolayısıyla öğretmenler öğrencilerinin öğrenmesini istiyorlarsa onları motive etmelidir, öğrenme aktivitesine katılmalarını sağlamalıdır, öğrenme çeşitliliğini arttırmalıdır.

Prensky'ye (2002) göre öğrencilerin öğrenme motivasyonları, korku ve takdir edilme gibi psikolojik faktörler ile içgüdüsel hedefler ve dışsal ödüllerin bir karışımı sonucu ortaya çıkar. Eğer bu motivasyon yeterince güçlü ise öğrenme gerçekleşir. Ancak geleneksel eğitim öğrencileri yeterince motive etmeyi başaramamaktadır.

Söz konusu arařtırmalar öğrencilerin matematikten korktuğunu, olumsuz tutum geliřtirdiklerini, derse ilgi göstermediklerini göstermektedir. Matematik dersinin yeterince çeřitlendirilmediđi, etkinliklerin tek düze yapıldıđı, dersin oyunlařtırılmadıđı yapılan arařtırmalarda görölmektedir. Bu durum öğrencilerin matematik üzerindeki algılarını etkilemekte ve matematikle ilgili sorunlar yařamalarına neden olmaktadır. Öğrencilerin matematikte dersine karřıtakındıkları olumsuz tutumu en aza indirmek, matematik dersini olabildiđince sevdirmek, dersi eğlenceli hale getirmek için projemizi gerçekestirdik. 7-10 yař arası öğrencilerimizin sınıf seviyelerinde öğretmenler tarafından belirlenecek kazanımların web 2.0 araçları ile oyunlar tasarlayarak daha somut, kalıcı ve ilgi çekerek güdülenmelerini sađlayacak şekilde iřlenmesi, öğrencilerimizin dijital becerilerinin de bu yolla geliřtirilmesi, matematikle ilgili akıl zeka oyunları öğrenerek ve oynayarak biliřsel geliřimlerinin üst seviyelere çıkarılması, matematikle ilgili bilim insanlarını tanıtarak disiplinler arası yaklařım benimsenerek bu beceri ve yeterliliklerin diđer derslerle de iliřkilendirilmesi sađlanarak matematiđi sevilen bir ders haline getirmeyi amaçladık.

YÖNTEM

Bu arařtırma tarama modelinde betimsel bir arařtırmadır. “Geçmiřte ya da halen var olan bir durumu var olduđu şekliyle betimlemeyi amaçlayan arařtırma yaklařımıdır. Bu yaklařımda Arařtırmaya konu olan olay, birey ya da nesne, kendi kořulları içinde ve olduđu gibi tanımlanmaya çalıřılır (Karasar, 2012).” Arařtırmada hem nicel hem nitel yöntemlerin birlikte yer aldıđı karma yöntem yaklařımı esas alınmıř olup, nicel kısımda kapalı uçlu sorular yer alırken nitel kısımda kapalı uçlu sorular yer almıřtır. Nitel kısımda betimsel analiz tekniđi kullanılmıřtır.

Katılımcılar

Arařtırma 2022-2023 eğitim-öđretim yılı 2.döneminde Konya ,Niđe, Gaziantep ve Adana illerindeki toplam 9 okul ve 160 ilkokul öğrencisinin katılımı ile yapılmıřtır. Okullar E Twinningprojemizde yer alan ortaklarımızın okullarıdır.

Veri Toplama Aracı

Arařtırmada veriler arařtırmacılar tarafından geliřtirilen dört adet kapalı uçlu soru ve bir adet açık uçlu soru içeren anket formu ile toplanmıřtır. Kapalı uçlu sorularda “hiç faydalı deđildi”, “pek faydalı deđildi”,

“faydalı sayılırdı”, “ faydalıydı”, “ çok faydalıydı” seçeneklerinden oluşan 5’li likerttipi soru ölçeği kullanılmış olup bu soruda öğrencilere “Projemiz matematik dersi için faydalı oldu mu?” sorusu yöneltilmiştir. Faydalıydı ve çok faydalıydı diye cevap veren öğrencilere “Size ne gibi faydaları oldu?” sorusu yöneltilmiştir.

Verilerin Analizi

Kapalı uçlu soruların analizinde betimsel istatistiki teknikler (frekans ve yüzde) kullanılmıştır. Açık uçlu sorunun analizinde ise nitel veri analiz tekniklerinden biri olan betimsel analiz tekniği kullanılmıştır. Betimsel analiz tekniğinde, veriler daha önceden belirlenmiş temalara göre sınıflandırılır, özetlenir ve yorumlanır. Bulgular arasında neden-sonuç ilişkisi kurulur ve gerekirse olgular arasında karşılaştırmalar yapılır. (Yıldırım ve Şimşek, 2008: 224)

Bu araştırmada projemizin matematik dersine faydaları sorusunda ; derse katılım, derse olan ilgi, web 2.0 araçları ile matematik, matematiğe karşı tutum kategorileri belirlenmiştir. Kategorilerin belirlenmesinde ise öncelikle anket formlarının uygulandığı sınıfların öğretmenlerinden öğrencilerinin matematiğin bir projede uygulanması hakkındaki düşünceleri alınmıştır. Elde edilen bilgiler ile literatürdeki bilgiler karşılaştırılmış, bir matematik öğretmeni ve bir uzman görüşünün kararı ile kategorilere son hali verilmiştir.

Verilerin analizinde ise elde edilen veriler belirlenen kategoriler altında araştırmacılar tarafından ayrı ayrı kodlanmış ve her araştırmacının da yaptığı kodlamalarda ortak bir karara varılmıştır. Daha sonra ise bulgular tanımlanmaya ve yorumlanmaya çalışılmıştır. Bulgular, frekans ve yüzdelik kullanılarak tablo şeklinde sunulmuştur. Bulgularda, araştırmanın güvenilirliği için öğrencilerin görüşlerinden doğrudan alıntılara da yer verilmiştir.

BULGULAR VE YORUM

Araştırmada ilk olarak ilkököl öğrencilerinin projemizin matematik dersi için faydasının ne derecede olduğu tespit edilmeye çalışılmıştır. Bulgular tablo-1’de verilmiştir.

Tablo.1. Projemizin matematik dersine olan faydasına yönelik verilen cevapların dağılımı

Fayda Derecesi f	f	%
Hiç faydalı değildi	0	0
Pek faydalı değildi	0	0
Faydalı sayılırdı	0	0
Faydalıydı	5	3,1
Çok faydalıydı	155	96,9

Tablo 1’deki verilere göre araştırmaya katılan öğrencilerin 155’i(%96,9) projemizin matematik dersi için çok faydalı olduğunu,5’inin (%3,1) projemizin matematik dersi için faydalı olduğunu ifade ettiği görülmektedir.

Araştırmada ikinci olarak projemizin matematik dersine olan faydaları belirlenmeye çalışılmıştır. Elde edilen tema ve kodlar Tablo 2’de verilmiştir.

Tablo.2. Öğrenci cevaplarından elde edilen kategori ve kodlar

Tema	f %	Alt Tema f%
Derse Katılım	4226,3	Farklı etkinlik olmalı 2012,5 Artık zor değil 148,8 Matematik=İstek58
Derse olan ilgi	3018,8	Artık seviyorum 1911,9 Ön yargılıydım116,9
Web 2.0 araçları ile matematik	4729,3	Ekran2515,6 Oyunla matematik2213,7
Matematiğe karşı tutum	4125,6	Olumlu 2918,1 Sınıf Ortamı127,5

Tablo 2’deki verilere göre araştırmaya katılan 42 öğrencinin (%26,3) cevapları tematik olarak kodlandığında “derse katılım” teması oluşturulmuştur.

Derse katılım temasındaki öğrenci cevapları20 öğrencinin (%12,5) kodlandığında“farklı etkinlik olmalı”alt teması oluşturulmuştur. Bazı öğrencilerin görüşleri şu şekildedir:

Ö11: “Projeye birlikte matematik dersinde farklı etkinlikler yer almaya başladı.”

Ö56:” Öğretmen akıllı tahtadan farklı etkinlikler açmaya başladı.”

Ö108:” Öğretmenimiz önümüze bir etkinlik kağıdı koydu. Resim dersinde zannettim ama matematikle ilgiliymiş.”

Derse katılım temasındaki öğrenci 14'ü(%8,8) cevapları kodlandığında“artık zor değil”alt teması oluşturulmuştur. Bazı öğrencilerin görüşleri şu şekildedir:

Ö7:” Matematik dersi en zor dersti benim için ama artık hem seviyorum hem de zor gelmiyor.”

Ö41:” Okulu matematik dersinden dolayı sevmiyordum. Hem zor geliyor hem de anlamıyordum. Artık beden dersi kadar kolay.”

Ö157:”Matematik dersine karşı bir alerjim vardı. Zordu ve yapamıyordum. Proje ile birlikte sevmeye başladım.”

Derse katılım temasındaki öğrenci cevapları 5'i(%8,8) kodlandığında“- Matematik=istek”alt teması oluşturulmuştur. Bazı öğrencilerin görüşleri şu şekildedir:

Ö69:” Matematik dersine karşı hiç isteğim yok. Biraz istek duysam hem dersi seveceğim hem de başarılı olacağım gibi.”

Ö111:” Matematik dersi de olsa okul dışı başka bir iş de olsa insan önce istemeli ve sevmeli. Ama dersi hiç istemezken proje yapmaya başlayınca birden ben de bir istek ve sevgi oluştu. Valla her gün olsun matematik.”

Ö144:”Okulu bile istemiyorum. Matematik dersini hiç istemiyorum. İstemeyince de yapamıyorum. Dört işlemi öğreneyim yeter derken ,bu projeye biraz istemeye ve sevmeye başladım.”

Tablo 2'deki verilere göre araştırmaya katılan 30 öğrencinin (%18,8) cevapları tematik olarak kodlandığında “derse olan ilgi” teması oluşturulmuştur.

Derse olan ilgitemasındaki öğrenci cevapları 19(%11,9) kodlandığında“Artık seviyorum”alt teması oluşturulmuştur.Bazı öğrencilerin görüşleri şu şekildedir:

Ö2:” Matematik dersi zor. Anlamıyorum. Okulda aynı, evde aynı kitap. Proje yaparken gerçekten eğlendim. Öğrenmek istedim. Dersler zevkli geçti.”

Ö85:” Bir matematik ,Bir de Türkçe . sevmiyorum ama babam bilmiyor. Proje etkinlikleri gerçekten farklı oldu. Matematik dersinde boyama hiç bu kadar güzel olmazdı. Matematiği biraz seviyorum artık.”

Ö101:” Matematik dersini seviyordum ama yapamıyordum. Şimdi hem seviyorum hem yapıyorum.”

Derse olan ilgitemasındaki öğrenci cevapları 11(%6,9) kodlandığında“Ön yargılıydım”alt teması oluşturulmuştur. Bazı öğrencilerin görüşleri şu şekildedir:

Ö27:” Matematiğe karşı önyargılıydım ve halen öyle. Ön yargılı olduğum için sevemedim ama projedeki etkinlikler, bilim adamları, akıllı tahta oyunları çok güzeldi. Ön yargılı davranmayacağım artık diye düşünüyorum.”

Ö79:” Matematik dersi zor ama eğlencelidir diye düşünüyordum. 4. Sınıfta proje başlayana kadar hiç eğlenmedim çünkü konular zor ve sayısı fazla. “

Tablo 2’deki verilere göre araştırmaya katılan 47 öğrencinin (%29,3) cevapları tematik olarak kodlandığında “Web 2.0 araçları ile matematik” teması oluşturulmuştur.

Web 2.0 araçları ile matematik temasındaki öğrenci cevapları 25(%15,6) kodlandığında “Ekran” alt teması oluşturulmuştur. Bazı öğrencilerin görüşleri şu şekildedir:

Ö18:”Matematik dersinde öğretmenimiz hep akıllı tahta kullansın valla. Ders akıp gidiyor.”

Ö36:” Akıllı tahta ne güzel şey. Matematik projemizde hep kullandık. Dersler süper yaa. Hep ekrandan ders işleyelim.”

Ö80:” Ekrana bakmak hep hoşuma gider. Evde hep oyun oynarım ama bir şey öğretmiyor oyun. Akıllı tahta benden akıllı. Matematik dersinde kullanıyoruz, oyunlar var. Hem öğren hem eğlen.”

Ö121:” Ekrana bakınca daha iyi anlıyorum. Bir de hem oyun oynayıp hem de ders işlersek çok zevkli oluyor. Matematik projemiz hiç bitmesin. O zaman matematik çok iyi gidiyor.”

Web 2.0 araçları ile matematik temasındaki öğrenci cevapları 22(%13,7) kodlandığında “Oyunla matematik” alt teması oluşturulmuştur. Bazı öğrencilerin görüşleri şu şekildedir:

Ö22:”Okulda çok oyun az ders olmalı. Hele matematik dersi hiç olmamalı. Ama matematik dersinde oyun oynarsak eğer her ders matematik olsun.”

Ö73:”Derste oyun olur mu demeyin. Matematik dersinde hep olmalı. Çünkü bir gün beynim işlem yapmaktan yanacak. Proje başladığından beri çok zevkli be.”

Ö135:”Matematik dersi stresli bir ders. Oyun olunca veya oyunla ders yapınca çok daha rahat oluyorum. İşlemlerde hata yapmıyorum. Sempatik matematik projesi en çok benim işime yaradı.”

Tablo 2’deki verilere göre araştırmaya katılan 41 öğrencinin (%25,6) cevapları tematik olarak kodlandığında “Matematiğe karşı tutum” teması oluşturulmuştur.

Matematiğe karşı tutum temasındaki öğrenci cevapları 29(%18,1) kodlandığında“Olumlu”alt teması oluşturulmuştur. Bazı öğrencilerin görüşleri şu şekildedir:

Ö28:”Matematiği çok sevdiğimi söyleyemem ama projeye birlikte bu bakışım değişti. Matematik benim için sıkıcı değil artık eğlenceli bir durum aldı. Bu da proje sayesinde oldu. Hep böyle zevkli geçmesini isterim. Ben de matematiğe olumlu bakarım.”

Ö61: ”Matematik benim için sadece derslerden biriydi. Hem de çok hoşlanmadığım ve başarılı olamadığım bir ders. Matematik dendi mi kaçmak istiyorum ,görmek istemiyorum. Proje ile birlikte bu durum benim için değişti. Sevilen bir ders haline geldi. Böyle devam etsin matematik dersleri.”

Ö78:”Matematiği ömrüm boyunca seveceğimi düşünmüyordum. Korkuyorum çünkü yapamam diye. Yanlış yaparsam arkadaşlarım bana güler diye ama cesaret geldi. Ben de sever hale geldim. Matematiğe artık kötü olarak bakmıyorum. Kafa yapımı da değiştirdim.”

Ö112:” Kim ne derse desin ben matematik yapamıyorum. Sevmiyorum. Proje ile birlikte artık böyle düşünmüyorum. Sanki benim sevmediğim matematik değilmiş de başka bir dersmiş. Artık çok farklı bakıyorum ve düşünüyorum.”

Ö146:”Matematik benim en büyük düşmanım. Sevmiyorum, yapamıyorum ve anlamıyorum. Proje ile bu söylediklerim değişti. Yine de biraz daha korksam da eskisi gibi hiç değil.”

Matematiğe karşı tutum temasındaki öğrenci cevapları 12(%7,5) kodlandığında“Sınıf ortamı”alt teması oluşturulmuştur. Bazı öğrencilerin görüşleri şu şekildedir:

Ö35:” Sınıfta ne olursa olsun, nereye oturursam oturayım matematik ile ben birbirimizi sevmiyoruz. Öğretmenim ne yaparsa yapsın olmuyor. Ama proje ile birlikte sınıf ortamı değişti, herkes ilgili hale geldi. Keşke hep böyle olsa. Herkes matematiği çok çok sever.”

Ö89:” Matematik dersi hep korkulu rüya benim için. Bir de sınıfta ne yaparsam yapayım ,nereye oturursam oturayım olmuyor. Ama öğretmenimiz proje için sınıfı değişik bir hale getirdi. Başka bir yerdeymişim gibi. Bu bile benim için çok olumlu.”

Ö148:” Sınıfta her gün aynı eşyaları görmek, aynı yere oturmak gerçekten sıkıcı. Hele bir de ders matematikse. Ama öğretmenimiz proje ile sınıfı çok farklı hale getirdi. Sınıfımı tanıyamıyorum. Hiç eve gidesim gelmiyor. Matematik dersi bile artık ilgimi çekiyor.”

TARTIŞMA VE SONUÇ

Matematik tüm dünyada evrensel bir dildir. Her insan bir yabancı dil bilirse de matematik bu insanların anlaşmasına aracı olabilecek bir bilimdir. Matematik bilimi öğrencilerin her daim ihtiyaç duydukları bilgileri içermektedir. Ama öğrencilerin olumsuz tutum takındıkları ve kaygılandıkları derslerin de başında gelmektedir. Matematik korku ve kaygısının ortadan kaldırılması için bunların altında yatan sebeplerin bulunması gerekmektedir. Matematik dersinin sempatik ve daha ilgi çekici hale getirilmesi de öğrencilerin matematik dersine karşı olan olumsuz tutum ve kaygılarının önüne geçilmesinde çok faydalı olacaktır. Biz de projemizde bu hedefe yönelik etkinlikler ve çalışmaları yapmaya gayret gösterdik.

Bu kapsamda 96 öğrencimize anket uyguladık. Çok yüksek düzeyde olumlu cevaplar elde ettik. Öğrencilere dört adet kapalı uçlu ve bir adet açık uçlu soru yönelttik. Kapalı uçlu sorularda 5'li likert tipi ölçek kullandık. Açık uçlu soruya verilen cevaplardan 4 tema ve alt tema elde ettik. Bu kategoriler derse katılım, derse olan ilgi, web 2.0 araçları ile matematik ve matematiğe karşı tutum.

Derse katılım temasında öğrencilerin derslerde farklı etkinlik istedikleri, matematiğin zor bir ders olduğuna yönelik olumsuz tutum takındıkları ve matematiği yapmanın isteğe bağlı olduğunu yani istemeyince yapamadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Ulaşılan busonuç öğrencilerdeki ön öğrenme eksikliklerinin, olumsuz tutumunun, olumsuz algının matematik dersinde öğrenme gücüne ve matematik korkusuna neden olduğu şeklinde yorumlanabilir. Benzer şekilde Şenol vd (2015) yaptıkları çalışmada öğrencilerin tutumlarının, isteklerinin matematik dersinde etken olduğunu belirtmişlerdir.

Derse olan ilgi temasında matematik dersini sevmedikleri, sevmeyince de ilgi duymadıkları ve matematik dersine karşı ön yargılı oldukları, bu ön yargının da olumsuz olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuç Peker ve Şentürk (2012) ve Şahin (2008) tarafından yapılmış çalışmalarda ortaya koyulan, matematik dersini sevmeyen öğrencilerin kaygısının fazla olduğu, matematikten korktuğu ve matematiğe karşı ilgisiz olduğu sonuçları ile örtüşmektedir.

Web 2.0 araçları ile matematik temasında öğrencilerin ekranda yapılan etkinlikleri daha önemsedikleri, daha çok ilgi gösterdikleri ve daha dikkat çekici olduğu belirtilmiştir. Oyunla matematik alt temasında öğrencilerin matematiğin oyunlaştırılmasını ve monotonluktan çıkarılmasını önemsedikleri sonucuna ulaşılmıştır. Ulaşılan bu sonuç Bülbül ve Taş (2023) tarafından yapılmış çalışmada ortaya koyulan Web 2.0 destekli hazırlanan öğrenme ortamının, matematik öğretimini, problem çözme başarısını ve problem çözme süreçlerini olumlu etkilediğidir. Web 2.0 destekli araçlar hem öğretim materyali hem de ölçme aracı olarak kullanılmıştır.

Matematiğe karşı tutum temasında öğrencilerin olumlu tutum göstermelerinin belirli şartlara bağlı olduğu(farklı etkinlik, farklı ders anlatım stili, dikkat çekme) , sınıf ortamınınsa öğrencilerin sıkılmayacağı, korkmadan cevap verebilecekleri, uyarıcıların yerinde olduğu bir ortama bağlı olarak tutumlarının fark edeceği sonucuna ulaşılmıştır.Tanyolaç (1996), Yıldız ve Uyanık (2004) ve Bindak (2005) yapmış oldukları çalışmalarda bu durumlara vurgu yaparak, çocukların referans aldıkları aile fertlerinin matematik bilgisi konusundaki yetersizlikleri, kaygıları ve yanlış eğitim metot uygulamaları sonucu çocukların matematiği öğrenilmesi zor bir ders olarak algıladıklarını ve matematikten korktuklarını belirtmişlerdir. Başar vd (2002) da öğretmenin mesleki ve pedagojik alan bilgisindeki eksiklerinin ve matematik dersinde öğrencinin yanlış ifadesi sonucunda sınıftan gelen olumsuz davranışlara öğretmenin müdahale etmemesinin öğrencilerde matematiğe karşı olumsuz tutum oluşturduğunu belirtmesi ulaşılan sonucu destekler niteliktedir. Öğrencilerin matematiğe olan bakış açıları ve matematik sevgilerinin durumlarını görmek ve matematiği ilgi çekici bir duruma getirmek amacıyla yaptığımız projemizde öğrencilerin matematiğe ilişkin yeni bir bakış açısı kazandıkları görülmüştür. Proje öncesinde öğrencilerin matematiğe karşı olumsuz bir tutum takındıkları, matematikten korktukları, matematiği sevmedikleri, matematik dersindeki etkinliklerden hoşlanmadıkları, ön yargılı oldukları, matematik dersine karşı bir istek duymadıkları görülmüştür. Projemizle birlikte öğrencilerin matematik dersine daha çok ilgi duydukları, korkularının azaldığı, sınıf ortamında iyileşmeler yaşandığı, öğrencilerin etkileşimli tahtadan yapılan etkinliklere daha çok ilgi duydukları, web 2.0 araçlarını öğrenmekten memnuniyet duydukları sonuçlarına ulaşılmıştır.

ÖNERİLER

Ortaokulda olduğu gibi ilkokulda da 2 saat Zekâ oyunları dersi öğretim programına dâhil edilmelidir. Öğretmenlerin mesleki gelişimlerinin desteklenerek zekâ oyunları eğitici eğitimleri tüm öğretmenlerimize Hizmet içi eğitim kapsamında verilmelidir. Her okulda yerel ve mahalli imkânlar dâhilinde akıl zeka oyunları sınıfı açılmalıdır. Okullarımızda Matematik dersinin oyunla öğretimine yönelik sınıf veya alanlar oluşturulabilir. 2023 Eğitim Vizyonu ve Öğretmenlerin Mesleki gelişim ihtiyaçları kapsamında Matematik dersini eğlenceli kılmaya yönelik eğitici hizmetiçi eğitimler düzenlenebilir. Okullarda Matematik dersinde öğretmenlerin kullanabileceği görsel materyaller vb. ders araç gereç ihtiyaçları karşılanmalıdır. Matematik dersinin günlük yaşam içerisinde her zaman olduğu gerçeğinden hareketle Matematik dersini sevdirecek, öğrencilerin eğlenirken öğreneceği, bir ders olarak görmeyeceği yenilikçi eğitim uygulamalarına yer verilmelidir. Yapay

zeka, web 3.0 ve 4.0 araçlarının öğrencilerin ilgi, istek ve motivasyonu ile güdülenmesini arttırdığı gerçeği göz ardı edilmemeli, öğrencilerimizin teknolojinin çok iyi olan bu yönünden istifade etmesini sağlayıcı çalışmalar yapılmalıdır. Öğrencilerimize düşünmeyi düşünme becerileri kazandırılmaya çalışılmalıdır. Projemizle gerek akıl zeka oyunları, gerekse bilim adamlarını tanıtarak öğrencilerimizin merak, düşünme, yaratıcılık, dijital teknolojik beceriler edinme gibi yeteneklerinin geliştiği gözlemlenmiştir. Bu becerilerin gerekli yönlendirmelerle ilerleyen eğitim kademelerinde de kazandırılması ve bu yönde çalışmalar yapılması gerekmektedir. Öğretmenlerimizin de içinde bulunduğumuz teknoloji çağında yeniliklere ayak uyduran, kendini geliştiren, değişimlere açık olmaları, üstlendikleri misyon gereği hayati öneme sahiptir.

KAYNAKLAR

- Andaya, O.J.F. (2014). Factors that Affect Mathematics Achievements of Students of Philippine Normal University Isabel Camp. *International Refereed Research Journal*, 5 (4), 84-91.
- Arcagök, S. (2021). The impact of game-based teaching practices in different curricula on academic achievement. *International Online Journal of Education and Teaching*, 8(2), 778-796.
- Başar, M., Ünal, M. & Yalçın, M. (2002). İlköğretim kademesiyle başlayan matematik korkusunun nedenleri. V. Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitimi Kongresi, 16-18. http://www.fedu.metu.edu.tr/ufbmek5/b_kitabi/PDF/Matematik/Bildiri/t212d adresinden 24.06.2023 tarihinde erişilmiştir.
- Bındak, R. (2005). İlköğretim öğrencileri için matematik kaygı ölçeği. *Fırat Üniversitesi Fen ve Mühendislik Bilimleri Dergisi*, 17 (2), 442-448. http://fedu.metu.edu.tr/ufbmek5/b_kitabi/PDF/Matematik/Bildiri/t212d
- Bülbül, B. Ö. & Taş, E., Y. (2023). Problem Çözme Stratejileri ve Web 2.0 Araçları ile Zenginleştirilen Öğrenme Ortamının Problem Çözme Başarısına Etkisi, *Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2023; 21 (4); 279-300
- Coştu, S., Aydın, S., ve Filiz, M. (2009). Students' conceptions about browser-game-based learning in mathematics education: TTTNetvitamin case. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 1(1), 1848-1852. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2009.01.326>
- Dursun, Ş. & Dede, Y. (2004). Öğrencilerin matematikte başarısını etkileyen faktörler matematik öğretmenlerinin görüşleri bakımından. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 24(2), 217-230.
- Elif ERTEM AKBAŞ, Öğretmenlerin Bakış Açısıyla İlkokulla Başlayan Matematik Korkusunun Nedenlerinin ve Çözüm Önerilerinin İncelenmesi, *International e-Journal of Educational Studies (IEJES)*, DOI: 10.31458/iej.405144
- Erdem, E. (2015). Zenginleştirilmiş öğrenme ortamının matematiksel muhakeme ve tutuma etkisi. [Yayımlanmamış doktora tezi, Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Fatma Nur ÇOBAN, Abdülkadir ERDOĞAN, Oyun Tabanlı Problem Çözme Etkinlikleri ile Ortaokul Öğrencilerinin Matematik Tutumlarının Desteklenmesi, *Gaziantep University Journal of Educational Sciences Gaziantep Üniversitesi Eğitim Bilimleri Dergisi e-ISSN: 2667-5145. Gaziantep Üniversitesi Eğitim Bilimleri Dergisi 2022 Cilt 6 Sayı 2.*
- Feyyaz ÖZTOPRAK, Veli TOPTAŞ, İLKOKUL 4. SINIF ÖĞRENCİLERİNİN MATEMATİK DERSİNE YÖNELİK KORKUSU VE ALTINDA YATAN SEBEPLER, *IJETSAR (International Journal Of Education Technology and Scientific Researches)*, Issue / Sayı: 3 Yıl / Year: 2017
- Green, G. W. (1999). Çocuğuma Matematiği Nasıl Anlatırım?. Çev., A. Yurdaçalı. İstanbul: Beyaz Yayınları.
- Hadfield, O. D., & McNeil, K. (1994). The relationship between Myers-Briggs personality type and mathematics anxiety among preservice elementary teachers. *Journal of Instructional Psychology*, 21(4), 375-384.
- Hays, R. T. (2005). The effectiveness of instructional games: A literature review and discussion. *Naval Air Warfare Center Training Systems Division*.
- Karasar, N. (2012). Bilimsel Araştırma Yöntemi. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Kaygı Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi, *Eğitim Kuram ve Uygulama Araştırmaları Dergisi* 2020, Cilt 6, Sayı 1, 35-52
- Keçeci, T. (2011). Matematik kaygısı ve korkusu ile mücadele yolları. *Uluslararası Eğitimde Yeni Yönelimler ve Uygulamaları Konferansı, Antalya*.
- Keklikçi, H., & Yılmaz, Z. (2013). İlköğretim öğrencilerinin matematik korku düzeyleriyle matematik öğretmenlerine yönelik görüşleri arasındaki ilişkinin belirlenmesi. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 2 (3), 198-204.
- Ma, X. ve Hu, J. (2004). The causal ordering of mathematics anxiety and mathema-

- ticsachievement: a longitudinal panel analysis. *Journal of Adolescence*, 27, ss.165-179.
- Orhan MEDİKOĞLU, İlkokul Öğrencilerinin Matematik Öz Yeterlik Kaynakları ile Matematik Öğrencilerin Matematikte Zorlanma Nedenlerine İlişkin Öğretmen ve Öğrenci Görüşleri, Özgül YAYLA ve Gülgün BANGİR-ALPAN, *Eğitim ve Toplum Araştırmaları Dergisi/JRES*, 6(2), 401-425, 2019
- Özçakır Sümen, Ö., Çağlayan, K. T. ve Kartal, A. (2015). Sınıf Öğretmeni Adaylarının Matematik Korkuları. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi [Hacettepe University Journal of Education]*, 30(2), 69-80.
- Peker, M., & Şentürk, B. (2012). İlköğretim 5. sınıf öğrencilerinin matematik kaygılarının bazı değişkenler açısından incelenmesi. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 34, 21-32.
- Prensky, M. (2001a). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Prensky, M. (2001b). *Digital natives digital immigrants*. NCB University Press. İnternet'ten 23.05.2023 tarihinde alınmıştır.
- Sarıtaş, T. ve Akdemir, O. (2009). Identifying Factors Affecting the Mathematics Achievement of Students for Better Instructional Design. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 6 (12), 21-36.
- Savaş, E., Taş, S. ve Duru, A. (2010). Matematikte Öğrenci Başarısını Etkileyen Faktörler. İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 11(1), 113-132.
- Serkan ÇANKAYA & Ayşen KARAMETE, Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Öğrencilerin Matematik Dersine ve Eğitsel Bilgisayar Oyunlarına Yönelik Tutumlarına Etkisi, *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt 4, Sayı 2, Aralık 2008, ss. 115-127.
- Şahin, F. Y. (2008). Mathematics anxiety among 4th and 5th grade Turkish elementary school students. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 3 (3), 179-192.
- Şenol, A., DüNDAR, S., Kaya, İ., Gündüz, N. & Temel, H. (2015). Ortaokul matematik öğretmenlerinin matematik korkusu ile ilgili görüşlerinin incelenmesi. *Eğitimde Kuram ve Uygulama*, 11(2), 653-672.
- Tanyolaç, G. (1996). 11-12 Yaş düzeyindeki öğrencilerin korku yaygınlıklarının bazı değişkenler açısından incelenmesi. (Yüksek lisans tezi). Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Tang H.E. (2010) The Relationship Between Students' Underachievement in Mathematics Courses and Influencing Factors. *Procedia of Social and Behavioral Sciences*, 8, 134-141.
- Thomas, H., & Furner, J.M. (1997). Helping high ability student overcome math anxiety through bibliotherapy. *Journal of Secondary Gifted Education*, 8 (4), 164-179.
- Tobias, S., & Weissbrod, C. (1980). Anxiety and mathematics: An update. *Harvard Educational Review*, 50 (1), 63-70.
- Toraman, Ç., Çelik, Ö. C. ve Çakmak, M. (2018). Oyun-tabanlı öğrenme ortamlarının akademik başarıya etkisi: Bir meta-analiz çalışması. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 26(6), 1803-1811. <http://doi.org/10.24106/kefdergi.2074>
- Ufuktepe, U. (2009). Matematik ve Korku. *Matematik, Mantık ve Felsefe 7. Ulusal Sempozyumu*, Foça/İzmir.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Umay, A. (2004). İlköğretim matematik öğretmenleri ve öğretmen adaylarının öğretimde bilişim teknolojilerinin kullanımına ilişkin görüşleri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 26, 176-181.
- Vankúš, P. (2008). Games based learning in teaching of mathematics at lower secondary school. *Acta Didactica Universitatis Comenianae Mathematics*, 8, 103-120.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2008). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayınevi.
- Yıldız, İ., & Uyanık, N. (2004). Günümüz matematik öğretimi ve yakın çevre etkileri. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 12 (2), 437-442.

DİJİTAL SANAT

Öğrt. Ayla USTA

Millî Eğitim Bakanlığı

ORCID ID: 0009-0008-7119-2894

Öğrt. Elif Aydın DURLUPINAR

Millî Eğitim Bakanlığı

ORCID ID: 0000-0001-7981-627X

Öğrt. Ertan Çelik

Millî Eğitim Bakanlığı

ORCID ID: 0000-0004-7522-3872

Öğrt. Funda İNEL

Millî Eğitim Bakanlığı

ORCID ID: 0000-0002-7794-1605

Öğrt. Levent YÜKSEL

Millî Eğitim Bakanlığı

ORCID ID: 0009-0002-7879-3744

Öğrt. Ömer Umut USTA

Millî Eğitim Bakanlığı

ORCID ID: 0009-0002-8675-3873

Öğrt. Şayan UYGUN

Millî Eğitim Bakanlığı

ORCID ID: 0009-0000-9699-1037

ÖZET

Teknolojinin hızla ilerlediği günümüzde gençlere kendini farklı sanatsal aktivitelerle ifade etme olanağı sağlamak gençlerin yaratıcı düşünmesini beslerken, mutlu ve üretken nesillerin ortaya çıkmasına da katkı sağlayacaktır. Projemizle gençlerin dünyaca ünlü ressamlar, sanat eserleri ve sanat eserlerindeki teknikler hakkında bilgi edinmeleri sağlanarak, gençlerde estetik anlayış, hayal gücü gibi yaratıcı düşünmeyi besleyen becerilerin geliştirilmesi amaçlanmıştır. Projemizle planlamalar doğrultusunda İspanya'dan, Hırvatistan'dan ve Türkiye'den toplam 9 ortak iş birliği içerisinde çalışmıştır. 3 ay süren projemizde 9 öğretmen 48 öğrenci yer almıştır. Projemizde ortalama yaş grubu 17'dir. Projemizde 21. yüzyıl becerileri olarak tanımlanan eleştirel düşünme, yaratıcı düşünme, iletişim,

araştırma, problem çözme, karar verme, bilgi teknolojilerini kullanma gibi becerileri geliştirmek için etkinliklere yer verilmiştir. Projemiz işbirlikçi, interaktif etkin bir pedagojiyi içermektedir. Projemiz öğrenci merkezlidir, öğretmenler rehberlik ve kolaylaştırıcı olma görevlerini üstlenmişlerdir. Proje sürecinde bireysel çalışmalar, küçük grup çalışması, karışık ülke takımı gibi büyük grup çalışması uygulamalarına yer verilmiştir. Öğrencilerin kendi kendine ve grupla birlikte çalışmasına olanak verilmiştir. Projemizde öğrencilerin, öğretme-öğrenme sürecinde bilgi edinmek için aktif bir biçimde rol üstlenmesi, kendi öğrenmesinin sorumluluğunu taşıması, kendine ve topluma faydalı ve üretici bireyler olmaları yönünde çalışılmıştır. Ortaklarımızla iş birliği içinde birçok işbirlikçi ürün ve ortak ürün yapılmıştır. İşbirlikçi ürünlerimiz poster, logo yarışması, sanal müze gezileri, yeni yıl etkinliği, webinarlar vb. Ortak ürünlerimiz ise yeni yıl takvimi, ortakların köşelerinin bulunduğu dijital sanal sergisi ve ortak masaldır. Proje sürecinde öğrencilerin yeni web 2 araçları ile tanışması ve bu araçlarla ürünler ortaya koymaları sağlanmıştır. Öğrenciler web 2 araçları ile afişler, logolar, anketler, fotoğraflar, videolar vb. hazırlamışlardır. Projenin değerlendirilmesinde birçok değerlendirme aracı kullanılmıştır. Katılımcılara ön-test ve son-test yapılmıştır. Değerlendirme padleti oluşturarak katılımcıların proje sona yaklaşırken duygu ve düşünceleri alınmıştır. Her ayın sonunda alternatif değerlendirme yöntemlerinden olan kelime ilişkilendirme testi yapılmış ve öğrencilerin anahtar kelime üzerinden etkinliklerle ilgili çağrışımları alınmıştır. Elde edilen tüm veriler ve proje boyunca elde edilen gözlemler betimsel olarak analiz edilmiş ve katılımcılarla paylaşılmıştır. Değerlendirmeler sonucunda öğretmenler ve öğrenciler için proje ile istendik kazanımlara ulaşıldığı sonucuna varılmıştır. Yapılan uygulamalarla gençlerin sorumluluk bilinci gelişmiş, fikir üretebilen, paylaşan, sorgulayan, sorunlara karşı duyarlı, çözüm önerileri geliştirebilen, yaratıcı bireyler olmalarına katkı sağlanabileceği sonucuna da ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: eTwinning, Dijital sanat, Sanat, Yaratıcılık, Dünyaca ünlü ressamlar

DIGITAL ART

Abstract: In today's rapidly advancing technology, providing young people with the opportunity to express themselves through different artistic activities will foster their creative thinking and contribute to the emergence of happy and productive generations. With our project, it is aimed to develop skills that foster creative thinking, such as aesthetic

understanding and imagination, by providing young people with information about world-famous painters, works of art and techniques in works of art. In our project, 9 partners from Spain, Croatia and Turkey worked in cooperation in line with the plans. 9 teachers and 48 students took part in our project, which lasted 3 months. The average age group in our project is 17. Our project included activities to develop skills such as critical thinking, creative thinking, communication, research, problem solving, decision making, and using information technologies, which are defined as 21st century skills. Our project includes a collaborative, interactive effective pedagogy. During the project process, large group work practices such as individual work, small group work, mixed country team were included. Students were allowed to work on their own and with the group. In our project, it has been tried to ensure that students take an active role in gaining knowledge in the teaching-learning process, take responsibility for their own learning, and be productive and productive individuals for themselves and the society. Many collaborative products and joint products have been made in cooperation with our partners. Our collaborative products include webinars, posters, logo contests, virtual museum tours, New Year's events, etc. Our common products are the new year calendar, the digital virtual exhibition with the corners of the partners and the common fairy tale. During the project process, students were introduced to new web 2 tools and produced products with these tools. Students can create banners, logos, polls, photos, videos, etc. with web 2 tools. they have prepared. Many assessment tools were used in the evaluation of the project. Participants were given pretest and posttest. By creating an evaluation pad, the feelings and thoughts of the participants were taken as the project was approaching the end. At the end of each month, the word association test, which is one of the alternative assessment methods, was conducted and the associations of the students about the activities were taken over the keywords. All the data obtained and the observations obtained throughout the project were analyzed descriptively and shared with the participants. As a result of the evaluations, it was concluded that the desired achievements were achieved with the project for teachers and students. It has been concluded that the young people can contribute to their awareness of responsibility, to be creative individuals who can produce ideas, share, question, be sensitive to problems, develop solutions, and develop a sense of responsibility through the practices, too.

Keywords: eTwinning, Digital art, Art, Creativity, World Famous Painters

GİRİŞ

Özgün bir alan olarak sanat, bütün toplumlarda var olan, bireyin kendini ifade edebildiği bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. (Ülger, 2015). İçinde bulunduğumuz yüzyılda teknolojik gelişmelere bağlı olarak dijitalleşmenin etkisini her alanda olduğu gibi sanat alanında da görmekteyiz (Sivri, Çınar, 2018). Dijitalleşmiş bir dünyada yaşayan gençlerin dijital dünyaya olan ilgilerini sanatsal faaliyetlerle onların gelişimlerini destekleyecek şekilde yönlendirebiliriz. Sanat aracılığıyla bireylerin kendilerini ifade etmeleri, estetik yargılar oluşturmaları, eleştirel düşünme becerilerini geliştirmeleri, başkalarını anlamaları, sanatı ve sanatçıları takdir etmeleri, yaratıcı düşünmeyi geliştirmeleri, sorunlara özgün yaklaşımlar geliştirmeleri sağlanabilmektedir (Alakuş, Mercin, 2020). Bireylerin yaratıcılık ve estetik duygularının desteklenmesi yaratıcı, üretken ve estetik duyarlılığa sahip bireyler olmaları açısından önemlidir (Feeney & Moravcık, 1987).

eTWINNING

eTwinning, ulusal ve uluslararası alanda faaliyet gösteren, okul öncesi, ilkokul, ortaokul ve lise kademelerinde yer alan öğrenci ve öğretmenlerin bir araya gelerek yenilikçi projeler geliştirmek üzere çevrimiçi işbirliği yapmalarına olanak tanıyan ücretsiz bir dijital platformdur (Erdem, Başar, Toktay, Yaygaz, Küçüksüleymanoğlu 2021). 2005 yılında Avrupa Komisyonu'nun e-öğrenme programının bir parçası olarak başlatılan eTwinning faaliyeti farklı kültürleri bir araya getirmek, öğrencilerin dil, bilgi ve iletişim teknolojileri (BİT) becerilerini geliştirmek amacıyla başlatılmıştır. Türkiye 2009 yılından bu yana bu topluluğun bir parçası olup, çok sayıda katılımcı ve projeye bu aktivitenin en aktif ülkelerinden biridir. (MEB, 2021)

eTwinning platformundan Avrupa ülkelerinde yer alan öğretmenler iş birliği yapma, iletişim kurma, işbirlikçi projeler geliştirme ve bunları paylaşma konusunda faydalanmaktadır. Bu dijital platform öğretmenlere aktivite olanağı sağlarken öğrenciler için de deneysel bir çalışma ortamı yaratmaktadır (Gezgin, Çabuk, 2021).

eTwinning platformunda Twinspace'lerim alanından oluşturulan projeler görülmektedir. Projelerde anasayfa, sayfalar, materyaller, forum, online toplantılar, üyeler ve destek bölümleri yer almaktadır. eTwinning platformunda projeler iki kurucu ortak tarafından kurulmakta ve diğer proje ortakları platformdan projeye davet edilmektedir. Öğrencilerde öğretmenleri tarafından projelere davet edilmektedir. Öğretmenler ve öğrenciler bu platformda projenin amaçları ve planlamaları doğrultusunda projenin diğer ortakları ile faaliyetlerini iş birliği içerisinde yürütmektedirler.

DİJİTAL SANAT

21. Yüzyılın koşullarında birçok alanda dijitalleşmenin etkileri görülmektedir (Sivri, Çınar, 2018). Sanat ve teknoloji birbirlerini etkileyen kavramlar olmakla birlikte sanat, teknoloji ile birlikte değişim göstermektedir. Dijital sanat kavramı 2000'li yıllarda görünürlüğünü arttıran bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır (Atan, Uçan, Bilsel, 2015).

Dijital sanat, fiziksel olmayan öğeler yaratmak için bilgisayarları kullanan bir sanat formudur. Bu süreçte bilgisayardan geleneksel anlamda yardımcı bir araç olarak faydalanılmaktadır. Dijital sanat eseri ortaya koyabilmek için, olmazsa olmaz tek malzeme bilgisayardır. Bilgisayar desteği olmadan yapılmış hiçbir şey dijital sanat olarak nitelendirilemez. Dijital sanat, bilgisayarda üretilen sanatın tüm alanlarını kapsayan bir şemsiye olarak düşünülebilir (Ak, 2013).

Sanatın her alanının da olduğu gibi dijital sanat çalışmalarında da özgünlük, yaratıcılık ve teknik bilgi vazgeçilmez unsurlardır (Atmaca, 2011).

Sanat ve Yaratıcılık

İnsan var olduğu günden bu yana kendini inşa etme çabası içerisindedir. Bu çabası içerisinde insanın yaratıcı yönü onu sanat alanına yönlendirmiştir. Düşünen, hayal eden, düş gören ve bunları renk, biçim ve imgelerle, sembolik elemanlar olarak görselleştirme gücüne sahip insan sanatla yaratıcılık becerilerini ortaya koyabilmektedir (Ağluç, 2013).

Sanatsal faaliyetler, çocukların yaratıcılıklarını ve hayal güçlerini kullanarak sorunları çözmelerine, eleştirel ve çözüm odaklı düşüncelerine olanak sağlayan etkinliklerdir. Sanat etkinlikleri aynı zamanda çocukların kendilerini ifade etmelerine ve iletişim becerilerini geliştirmelerine de yardımcı olur. Ayrıca sanat etkinlikleri çocukların kendilerini, kendi kültürlerini ve diğer kültürleri daha derinlemesine anlamalarına ve farklılıklara saygı duymalarına yardımcı olur (Fırat, 2023).

DİJİTAL SANAT ETWINING PROJESİ KAPSAMINDA YAPILAN ÇALIŞMA ÖRNEKLERİ

Proje sürecinde bireysel çalışmalar, küçük grup çalışması, karışık ülke takımı gibi büyük grup çalışması uygulamalarına yer verilmiştir. Projemizde ortaklarımızla iş birliği içinde öğrencilerin aktif olarak rol aldığı birçok işbirlikçi ürün ve ortak ürün ortaya konulmuştur. Bu süreçte öğretmenler öğrencilere rehberlik etmiş kolaylaştırıcılık yapmışlardır.

Görsel 3.1. Öğrencilerin dijital teknolojileri kullanarak sanatsal tablo denemeleri
(Picas web 2.00 aracı kullanılmıştır.)



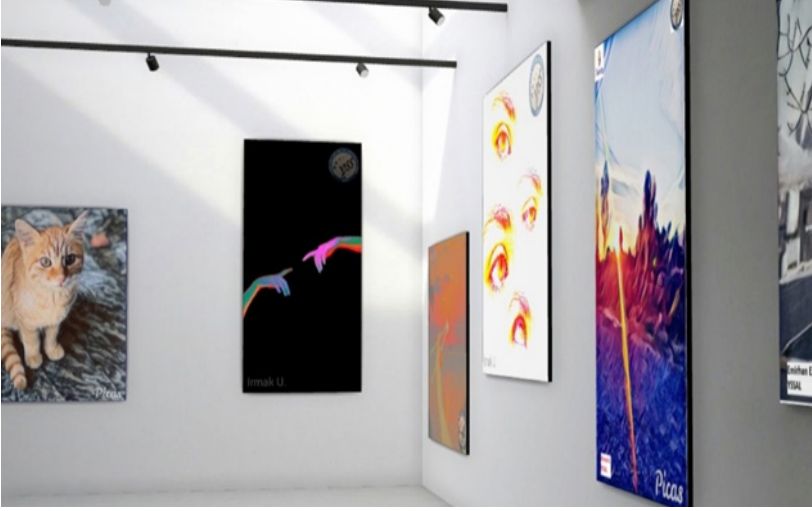
Öğrencilerin proje boyunca bir çok web 2.00 aracı ile tanışması ve bu araçları kullanarak ürünler ortaya koymaları sağlanmıştır. Görsel 3.1'de öğrencilerin Web 2.00 Araçları ile dijital teknolojileri kullanarak oluşturdukları sanatsal tablolardan bir örnek görülmektedir.

Görsel 3.2. Ünlü ressamların müzelerini sanal müze turları (Dali Tiyatro ve Müzesi <https://my.matterport.com/show/?m=K5MKrKcfyRW>)



Tablo 3.2'de öğrencilerin dünyaca ünlü ressamların müzelerine yaptıkları sanal müze turlarından bir örnek görülmektedir. Öğrenciler düzenlenen çevrimiçi turlarla sanal müzeleri gezmiş ve dünyaca ünlü ressamlar sanat eserleri ve resimlerde kullanılan teknikler hakkında bilgiler edinmişlerdir. Çevrimiçi yapılan etkinlikle öğrenciler müze ve eserler hakkında yorum yapma, yorumlarını birbirleri ile paylaşma fırsatı da bulmuşlardır.

Görsel 3.3. *Tüm Ortakların Katılımı İle Hazırlanan Sanal Sergi (Artsteps web 2.00 aracı kullanılmıştır.)*



Görsel 3.3' de Tüm ortakların katılımı ile hazırlanan sanal sergi çalışması görülmektedir. Serginin hazırlanmasında Artsteps web 2.00 aracı kullanılmıştır. Tüm ortaklar için sanal sergi salonunda bir köşe oluşturulmuştur. Proje ortakları kendi köşelerinde öğrencilerin dijital becerilerini kullanarak tasarladıkları dijital sanat çalışmalarını sergilemişlerdir. Sergi için açılış günü belirlenmiş ve projede yer alan tüm okullar sergiye davet edilmiştir. Proje ortağı okulların diğer öğrencilerinin de bu sergi ile proje boyunca ortaya konulan öğrenci çalışmalarını görmeleri sağlanmıştır.

Görsel 3.4. Karışık ülke takımı etkinlikleri (Padlet web 2.00 aracı kullanılmıştır.)

Padlet
 Dijital Sanat/ Digital Art + 14 + 7ay
Blue Team
 Team members will find the blue colors all over the world and add them to the description of the work

Mekselina SİZGEN İsmet İnönü MTAL Şayan UYGUN
 Claude MONET
 Bu tabloda ressam, Argenteuil'de yaşadıkları dönemde bir yaz günü eşi Camille'i ve oğlu Jean ile birlikte bir tepecik üzerindeyken resmetmiştir. 100 x 81

Mekselina SİZGEN İsmet İnönü MT Şayan UY
 Vincent Van Gogh
 Ressamın / kalış süreci bu tablo Plafon Forum'un köşesinde t betimlemes Gogh yıldız temasını ilk

Funda İNEL-KARABAĞLAR YEŞİLYURT İMKB ÇOK PROGRAMLI ANADOLU LİSESİ-İrem İMKB Impression Sunrise- Claude Monet
 Impression: Sunrise is Claude Monet's painting that gave the impressionism movement its name. Impression: Sunrise was exhibited for the first time in 1874 at the first impressionism

EMİRHAN ERDOĞAN Niğde Yavuz Sultan Selim A.L ERTAN ÇELİK
 Microscopic examinations also removed small pieces embedded in the paint from Vermeer's brushes.

picasso reflects his troubled years, when he has not yet earned money and has not reached fame. With this scientific presentation, another truth emerged. Picasso painted over and over on canvases in the Blue Era, made changes and even painted on other people's paintings.

FUNDA İNEL-KARABAĞLAR YEŞİLYURT İMKB ÇOK PROGRAMLI

Proje kapsamında öğrencilerin kültürlerarası ilişkilerini desteklemek amaçlı yapılan çalışmalardan bir tanesi karışık ülke takımlarıdır. Karışık ülke takımları oluşturularak öğrencilerin sanatsal araştırmalar yapması ve diğer takımlarla araştırma bulgularını paylaşmaları da sağlanmıştır. Öğrenciler farklı ülkelerden arkadaşları ile iş birliği yaparak öğrenmiş ve öğretmişlerdir. Görsel 3.4'de Karışık ülke takımlarının araştırma konularını paylaştıkları dijital panolar görülmektedir.

Görsel 3.5. Ortak Masal Çalışması (Canva web 2.00 aracı kullanılmıştır)

KÜÇÜK ART

Albert Dürer'in "Dua Eden Eller" isimli tablosuna bakarken Şayan Bilge Küçük Art'ın kulağına şunları fısıldamış Her kusursuz yapıtın arkasında onu tamamlayan bir hikaye vardır. Bütün gözleriyle bak ve anahtarı Küçük Art'a uzatarak Ayla Bilge'nin yanına uğurlamış.

Projemizin nihai ürünü tüm proje ortaklarının katılımı ile oluşturulan “Küçük Art” Ortak Masalı olmuştur. Görsel 3.5’de sanal kitap olarak oluşturduğumuz ortak masal çalışmalarımıza dair bir bölüm görülmektedir.

BULGULAR

Proje sürecinde kullanılan değerlendirme araçlarıyla (öğrenci, öğretmen ön-test ve son-test çalışmaları, kelime ilişkilendirme testleri) yapılan çalışmalar, proje ortağı öğretmen ve öğrencilerin proje hakkındaki duyu ve düşüncelerinin alınması ile elde edilen veriler yapılan araştırmanın bulgularını oluşturmuştur.

Öntest Son-test Bulguları

Projede katılımcı öğrenciler ve öğretmenler için ön-test ve son-test çalışmaları yapılmıştır. Anketler oluşturulurken ve uygulama yapılırken Google Formlar kullanılmıştır.

Öğretmen Ön Test ve Son Test Karşılaştırması

Projede yer alan öğretmenlere ön test ve son test çalışması olarak aynı anket uygulanmıştır. Böylece projenin başlangıcından sonuna kadar elde edilen kazanımları karşılaştırma fırsatı olmuştur. Bu amaçla projenin kazanımlarına yönelik öğretmenlerimize 5 soru sorulmuştur.

Tablo 4.1.1 Öğretmen Ön Test ve Son Test Karşılaştırması

Öğretmen Ön-test ve Son-test Soruları	Öğretmen Ön-test Yanıtlar			Öğretmen Son-test Yanıtlar		
	Evet	Hayır	Kısmen	Evet	Hayır	Kısmen
eTwinning Portalı kullanımı konusunda detaylı bilgiye sahip misiniz?	% 28.6	-	% 74.2	%100	-	-
Bir eTwinning projesi nasıl hazırlanır, yürütülür, sonlandırılır konusunda yeterince bilgiye sahip misiniz?	%14.3	-	%85.7	%100	-	-
Web 2 araçlarını öğrenme etkinlikleri için aktif kullanıyor musunuz?	%42.9	%14.3	%42.9	%100	-	-

Dünyaca ünlü ressam, dünya- ca ünlü tablolar ve tablolarda kullanılan teknikler hakkında yeterince bilginiz var mı?	-	-	%100	%100	-	-
Kültürel miraslar konusunda yeterince bilginiz var mı?	%42.9	%14.3	%42.9	%14.3	-	%85.7

Tablo 4.1.1’de Dijital Sanat eTwinning Projesinde yer alan öğretmenlerin ön-test ve son-test yanıtları görülmektedir.

Öğrenci Ön Test ve Son Test Karşılaştırması

Projede yer alan öğrencilere ön-test ve son-test çalışması olarak aynı anket uygulanmıştır. Böylece projenin başlangıcından sonuna kadar elde edilen kazanımları karşılaştırma fırsatı olmuştur. Bu amaçla projenin kazanımlarına yönelik öğrencilere 4 soru sorulmuştur.

Tablo 4.1.2. Öğrenci Ön Test ve Son Test Karşılaştırması

Öğrenci Ön-test ve Son-test Soruları	Öğrenci Ön-test Yanıtlar		Öğrenci Son-test Yanıtlar	
	Evet	Hayır	Evet	Hayır
Daha önce eTwinning projesine katıldınız mı?	%29.3	%70.7	%100	-
Web 2.00 araçlarını kullanmayı biliyor musunuz?	%57,9	%42.1	%100	-
Dünyaca ünlü ressam, tablolar ve tablolarda kullanılan teknikler hakkında yeterince bilginiz var mı?	%38.2	%61.8	%100	-
Kültürel miraslar konusunda yeterince bilginiz var mı?	%64.9	%35.1	%100	-

Öğrencilerin Dijital Sanat eTwinning Projesi kapsamında yapılan ön-test ve son-test çalışmalarına verdiği yanıtlar Tablo 4.1.2’ de görülmektedir.

Kelime İlişkilendirme Testlerine İlişkin Bulgular

Proje sürecinde her ay bir etkinlik proje ortakları tarafından kelime ilişkilendirme testi ile değerlendirilmiştir. Projede Öğretmenler günü dijital sanat denemeleri, Sanal müze gezisi ve sanal sergi çalışması öğrenciler tarafından alternatif değerlendirme aracı olan kelime ilişkilendirme testi ile değerlendirilmiştir. Sonuçlar kelime bulutu ile görselleştirilmiştir.

eğlenceli, heyecan verici, deneyim kazandıran, yaratıcılığı ortaya çıkaran, bilgilendirici özelliklere sahip olduğunu belirtmişlerdir.

Alternatif araçlarla değerlendirme kapsamında yaptığımız kelime ilişkilendirme testinde öğrencilerin anahtar kelimeler üzerinden çağrışımları alınmıştır. Öğrencilerin bu değerlendirme aracında yapılan etkinliklerle ilgili olumlu kelimeler kullandığı görülmüştür. Frekansı yüksek kelimeler her etkinliğin ana temasını yansıtan kelimeler olmuştur. Sanal müze gezisi etkinliğinde öğrenciler tarafından kullanılan “Ressam”, “Tablolar”, “Zevkli” kelimelerinin frekanslarının yüksek olması etkinliğin öğrencilerde istedik kelimeleri çağrıştırdığı ve etkinliğin amacına ulaştığı sonucuna ulaşmamızı sağlamıştır.

Araştırmamızda nicel değerlendirmemiz Dijital Sanat eTwinning projesi ortağı öğretmen ve öğrencilerine uyguladığımız ön-test son-test çalışmalarında olmuştur. Sonuçlar karşılaştırmalı olarak tablo halinde gösterilerek değerlendirilmiştir.

Elde edilen bulgulardan;

- Proje ortağı öğrencilerin eTwinning projesinde yer alma deneyimini yaşamalarının sağlandığı,
- Öğrencilerin projede kullanılan Canva, Chatterpix, Padlet, Kahoot, Renderforest, Artsteps, Capcut vb. web 2.00 araçları hakkında bilgi edindiği ve bu araçları kullanmayı öğrendiği,
- Proje ortağı öğretmenlerin, eTwinning portalı kullanımı konusunda bilgilerinin arttığı,
- Proje ortağı öğretmenlerin, bir eTwinning projesi nasıl hazırlanır, yürütülür ve sonlandırılır konusundabilgi sahibi olma düzeylerinin arttığını,
- Proje ortağı öğretmenlerin, Web 2 araçlarını öğrenme etkinlikleri için aktif kullanma oranının arttığı,
- Dijital becerilerin artırılması konusunda projenin öğretmenler ve öğrenciler açısından etkili olduğu,
- Dünyaca ünlü ressamlar, tabloları ve tablolarda kullanılan teknikleri konusunda katılımcı proje ortağı öğrencilerin ve öğretmenlerin günümüz dijital becerilerini kullanarak bilgi edindikleri,
- Kültürel miraslar konusunda proje ortağı öğrenci ve öğretmenlerin bilgilendikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Dijital Sanat eTwinning Projesi hakkında yapılan tüm değerlendirmeler sonucunda katılımcılardan gelen dönütlerden projenin istedik amacına

ulaştığı görülmektedir. Projemizle gençlerin dünyaca ünlü ressamlar, sanat eserleri ve sanat eserlerindeki teknikler hakkında bilgi edindikleri, proje boyunca yapılan çalışmalarla gençlerde estetik anlayış, hayal gücü gibi yaratıcı düşünmeyi besleyen becerilerin geliştirildiği sonucuna ulaşırken yapılan uygulamalarla gençlerin sorumluluk bilinci gelişmiş, fikir üretebilen, paylaşılan, sorgulayan, sorunlara karşı duyarlı, çözüm önerileri geliştirebilen, yaratıcı bireyler olmalarına katkı sağlanabileceği sonucuna da ulaşılmıştır.

Proje ile ilgili bilgileri ve proje çıktılarını twinspace, okul web sayfaları, blog, sosyal medya araçları (facebook, Instagram, twitter vb.), youtube kanalı, EBA üzerinden yayınlamak yaygınlaşma yapılmıştır. Yaygınlaşma çalışmalarında proje izleyicilerinden istedik dönütler, beğeniler ve paylaşımlar gelmiştir. Proje sonunda verilen başarı ve katılım belgeleri projeye katılan tüm katılımcılarda ve arkadaşlarında eTwinning projelerine katılmaya dair motivasyon oluşturmuştur.

Araştırmada elde edilen sonuçların bir eTwinning projesinin değerlendirme sürecine yönelik araştırmalara da veri oluşturacağı ve elde edilen verilerin eTwinning projelerin uygulama ve değerlendirme aşamalarına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Öneriler:

- Yapılan araştırma lise düzeyindedir. Farklı okul kademelerinde de benzer bir eTwinning projesinin değerlendirmesine yönelik araştırma yapılabilir.
- Başarılı eTwinning proje çalışmalarının öğretim programlarına entegrasyonu sağlanarak, öğrenme-öğretme süreçlerindeki verim artırılabilir.
- Başarılı projelerin kitapçık haline getirilerek veya dijital ortamda ayrıntılı şekilde yer alması sağlanarak daha fazla eğitimcinin uygulanan başarılı projelere ulaşması ve uygulamaya teşvik edilmesi sağlanabilir.
- Eğitimde uygulamaya konulan eTwinning projelerinin öğrenci, öğretmen etkisine ek olarak velilere etkisine yönelik araştırmalar yapılabilir.

KAYNAKLAR

- Ağluç, L. (2013). Sanat yaratıcılık bağlamında insan ve yaratma güdüsü. *Akdeniz İnsani Bilimler Dergisi*, 3(1), 1-14.
- Ahmet, A. T. A. N., Bahadır, U. Ç. A. N., & BİLSEL, Ç. (2015). Dijital sanat uygulamaları üzerine bir inceleme. *İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi*, 7(26), 1-14.
- Ak, H. A. (2013). Dijital sanat. Akademik Bilişim 2013-XV. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri, 23-25.
- Atmaca, A. E. (2011). Modern sanat ve bilgisayar destekli sanat çalışmaları (DİGİTAL ART). *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(37), 293-302.
- Erdem, E. G., Başar, F. B., Toktay, G., Yayğaz, İ. H., & Küçüksüleymanoğlu, R. (2021). eTwinning projelerinin öğretmenlerin dijital okuryazarlık becerilerine katkısı. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 7(3), 204-219.
- Feeney, S., & Moravcik, E. (1987). A thing of beauty: Aesthetic development in young children. *Young children*, 42(6), 7-15.
- Fırat, Y. (2023). İnternet Ortamındaki Çocuklara Yönelik Sanat Etkinliklerinin Yaratıcılık Bakımından İncelenmesi. *International Primary Education Research Journal*, 7(1), 25-33.
- Gezgin, S., & Çabuk, M. G. (2021). eTwinning Projelerinin Uygulanması: Kurucu Öğretmen Perspektifleri. *Anadolu Öğretmen Dergisi*, 5(2), 380-398.
- Mercin, L., & Alakuş, A. O. (2020). Sanat eğitimi ve görsel sanatlar öğretimi (5. Baskı). Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Sivri, O., & Çınar, S. (2018). Resim Sanatında Dijital Ortamlar Üzerine İnceleme. *Uluslararası Disiplinlerarası ve Kültürlerarası Sanat*, 3(5).
- Ulger, K. (2015). Sanat Eleştirisinin Düşünsel Temelleri ve Bir Sanat Eleştirisi Örneği. *II. Uluslararası Güzel Sanatlar Bilimsel Araştırma Günleri, Bildiri Kitabı*, Cumhuriyet Üniversitesi, 126. 13.11. 2018.

BİR PARÇA EKMEK HAYAT VERECEK

Uzman Öğretmen Necla YİĞİT
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0009-0008-5609-2844

Uzman Öğretmen Gülser KARA
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0009-0001-0519-468X

Uzman Öğretmen Bedia ANIK
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0009-0008-3268-6015

Uzman Öğretmen Murat BİLAL
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0009-0007-8536-2383

Uzman Öğretmen Mehmet UMUTLU
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0009-0009-9076-5616

Uzman Öğretmen Gönül DURGUN
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0009-0007-5433-9658

Uzman Öğretmen Mehmet Onur YİĞİT
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0009-0001-4835-1921

Öğretmen Şerif KARA
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0009-0005-8699-5591

Öğretmen Döndü CABA
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0009-0001-4448-4612

ÖZET

Son yıllarda Z kuşağı ile birlikte birçok değerimizin yavaş yavaş yok olduğunu görmekteyiz. Kaybolan bu değerlerden bir tanesi de tutumlu olmaktır. Tasarruf ve tutumluluk bizim kültürümüzün ve dinimizin en önemli değerlerindedir. Tasarrufun yerini zamanla israfın aldığını, gençlerimizin birçok konuda israfı sıradan bir alışkanlık haline getirdiğini

görmekteyiz. İsrafın ise başında her gün soframızdan eksik etmediğimiz 'ekmek' gelmektedir. Ülkemizde günlük yaklaşık 1.500 ton, yıllık ise 542 bin ton ekmek çöpe atılmaktadır. Projemiz, öğrencilerimizin günlük yaşamı süresince bayatlamış veya ihtiyaç fazlası ekmekleri israf etme sorununa çözüm üretmek ve okul yemekhanemizde gereksiz kullanımı önlemek için uygulanmıştır. Bu problemten yola çıkarak öğrencilerimizin yanı sıra birçok ailedeki ekmek israfı sorununa, dinimizin unutulmuş değeri nimete sahip çıkma konusuna çözümler oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu kapsamda öğrencilerimizden başlayarak velilerimiz hatta ilçemizdeki diğer okullara da ulaşılarak ekmeğin önemi ve israf edilmemesi konusunda bilinç kazandırılmaya çalışılmıştır. Projemizde hedeflenen amaca ulaşılması gelecek kuşakların değerlerimize sahip çıkması açısından önemlidir. Okulumuz bünyesinde hem ilkökul hem ortaokul olduğu için projemiz ile daha çok öğrenci ve veliye ulaşma şansımız oldu. Projemiz ile 2.sınıf HB.2.1.11, 3.sınıf HB.3.2.6,4.sınıf F.4.2,5.sınıf SB.5.2.3,DKAB 5.2.3,6.sınıf DKAB 6.5.1,7.sınıf SB.7.5.1,DKAB 7.3.1 kazanımlarının öğretimi sağlanmıştır. İlçe çapında diğer okulların da dahil olmasıyla çok sayıda öğrenciye ulaşan projemizde anasınıfı seviyesinden 8.sınıf seviyesine kadar ilkökul ve ortaokul öğrencileri yer almıştır. Proje süresince okulumuzdaki tüm öğrencilere TMO Ege Bölge Müdürlüğünden getirdiğimiz bilgilendirme sunumları izletildi. Bu sunumlar daha sonra ilçedeki diğer okullara gönderildi. Hem okul hem ilçe çapında resim, şiir, kompozisyon yarışmaları düzenlendi. Yemekhane duvarları ekmek temalı yemek tarifleriyle süslendi. Okul çevresinde pankart, slogan ve şarkılarla yürüyüş yapıldı. İlçenin diğer okullarının davetli olduğu seminer düzenlendi. Belediye, İlçe MEM, Toprak Mahsulleri Ofisi, Fırıncılar Odası, İlçe Tarım Müdürlüğü, İlçe Müftülüğü, çeşitli Sivil Toplum Kuruluşları ile ortaklaşa çalışıldı. Son olarak da okul bahçemizde diğer okulların öğrenci ve velilerinin de katılımına açık olan 'Bayat Ekmek' temalı yemek yarışması düzenlendi. Yarışmaya konuk olarak katılan İlçe Kaymakamı, Belediye Başkanı, Garnizon Komutanı ve kurum müdürlerine yapılan yemekler ikram edildi. Proje başında ve sonunda öğrenci ve velilere ön-test son test uygulandı. Proje sonunda öğrenci ve velilerimizden, diğer okulların velilerinden gelen dönütler oldukça olumluydu. Bunu ön-test-son test sonuçlarında da gözlemleyebildik. Yemekhanemizde israf olan ekmek oranı %11.1'den %7'ye düşürüldü. Yemek yarışmasında 73 çeşit bayat ekmekli tarif ortaya çıkmış, tarifler diğer velilerle paylaşıldı. Öğrencilerimizin israf konusundaki duyarlılığı arttı. Öğrencilerin yaptıkları resimler ve yazdıkları şiirler okulumuzda sergilendi. Bir öğretmenimizin öğrencilerimizle birlikte bestelediği şarkı tüm okula öğretilmiş olup şarkı pankartlarla yürüyüşümüz sırasında söylenerek çevre halkın dikkati çekildi. Proje sürecindeki ortaya çıkan fikirle, yemekhaneli okulların belediyelerle işbirliği yaparak yemek ve ekmek atıklarının hayvan barınaklarında de-

ğerlendirilebileceği fikri ortaya çıktı. Öğretmenlerimiz derslerde daha çok gıda güvenliği ve israf konusunu ele aldı.

Anahtar Kelimeler: Ekmek İsrافی, Bayat Ekmek.

GİRİŞ

PROJENİN AMACI VE HEDEFLERİ

Ekmeğin tarihi, insanlığın tarihi kadar eskilere dayanıyor. Toplumumuzun her kesiminin sofrasına giren ve nimet kelimesiyle özdeşleştirilerek kutsal kabul edilen ekmeğin israfına, çiftçinin buğdayı yetiştirirken harcadığı emeğe, özveriye, tarladan soframıza gelene kadar sarf edilen çabaya kayıtsız kalmamak için toplumsal duyarlılık oluşturmak önemlidir. Okulumuzun öncülüğünde gönüllülük esasına göre bir araya gelen ekibimiz tarafından başlatılarak devamında ilçe genelindeki okullara yayarak, bayatlamış ya da ihtiyaç fazlası ekmekleri tekrar bir gıda maddesi olarak değerlendirmek amacıyla çalışmamız başlatılmıştır. Öncelikle öğrencilerimiz olmak üzere velilerimiz ve çevre halkı, yapılan ekmek israfı konusunda bilgilendirmek ve israfın azaltılmasına yönelik katkıda bulunmak için projemiz hayata geçirilmiştir. Çalışmalarımızla üç aylık süre boyunca gerçekleştirdiğimiz etkinliklerle; birçok davranışta olduğu gibi israf etmeme konusundaki eğitimi de küçük yaşta vererek öğrencilerimizi, dolaylı olarak ailelerini de bilinçlendirmek, toplumumuzda aynı zamanda kutsal bir değer olan ekmeğimizin bayatladığında değerlendirme yöntemleri konusunda yalnızca okulumuz içindeki öğrencilerimiz ve ailelerini değil, aynı zamanda ilçe genelindeki okulları, aile fertlerini, dışardaki esnafı vb. toplumu bilgilendirmek, israf konusunda toplumsal duyarlılık yaratmak, israfı daha çok tüketim aşamasında önlemek, ekmeğin ihtiyaç kadar alınmasını ve doğru muhafaza edilmesini sağlamak, israfın önlenmesiyle ülke ekonomisine katkı sağlamak, hayvan beslenmesinde atık ekmeklerin de değerlendirilebileceğini göstermek, özde ekmeğin israfına, genelde ise tüm israfa vurgu yapmak hedeflenmiştir.

YÖNTEM

Çalışma kapsamında öncelikle yemekhanede israf edilen ekmek oranını gözlemlene ve tesadüfi seçilmiş örneklem veli grubuna anket uygulama yöntemlerinden yararlanılmıştır. Üç ay boyunca haftada bir gün yapılan yemekhane gözlemlerinden sonra kalan ekmek miktarı not alınmıştır. Ayrıca velilere yapılan ön test sonucunda da bayatlayan ekmeğin büyük ölçüde yeniden kullanılmadığı görülmüştür. Okulumuzdaki öğretmenleri ve personeli bilgilendirmek adına toplantı düzenlenmiş, yapılacak çalışmalar

ve aşamalardan bahsedilmiştir. Görev dağılımı sırasında gönüllülük esas alınmış ve gönüllü öğretmenlerimize sorumlulukları hakkında bilgi verilmiştir. Daha geniş kapsamlı bilgi almak amaçlı ilgili kurum ve kuruluşlara ziyaretler düzenlenmiş, il merkezindeki ulaşamadığımız birimler telefonla aranarak daha detaylı bilgi almak adına yetkili kişiler kurumumuza davet edilmiştir.

Projenin İşleyişi

Çalışma kapsamında projenin taslağı ekip tarafından hazırlandıktan sonra bir üst kuruma sunularak onay alındı. Onay sonrası ilk olarak okulumuz gönüllü öğretmenleri ile yapılan toplantı sonucunda görev dağılımlarıyla projenin 1. aşaması başlatıldı. Proje için 10 tane kurum ve kuruluş ile görüşmeler düzenlendi. Okulumuzun velilerine, yapılan ekmek israfını belirlemek adına anket yapıldı. Sınıflarda farkındalık uyandırmak adına 425 öğrencimize sunum yapıldı. Okul panosu hazırlandı. Okul yemekhanesinin duvarı ekmek görselleri, sloganlar ve bayat ekmekli yemek tarifleri ile donatıldı. Yapılan etkinlikler okulun web sitesinde ve sosyal paylaşım sitesinde yayınlandı. Öğrencilerimize resim, şiir, kompozisyon, slogan yarışması düzenlendi. Dereceye giren öğrencilere kırtasiye malzemesi hediye edildi. 1. aşamanın sonunda sadece okul velilerimizi kapsayan 46 velinin çocuklarıyla birlikte katıldığı bayat ekmekli yemek yarışması düzenlendi. Dereceye giren velilerimize fırın, tost makinesi, blender seti, öğrencilerimize tablet, mp3 çalar, akıllı saat hediye edildi.

2. aşamasında ise Cumhurbaşkanlığının Ekmek İsrafını Önleme Kampanyası kapsamında TMO ile iletişime geçilerek çeşitli görsel afişler ve broşürler temin edildi. Okulumuz adına afişler ve broşürler bastırıldı. Belediye ile iletişime geçilerek şehir içi dolmuşlarına afişler dağıtıldı. İlçe genelindeki tüm ilk ve orta okullara davetiyeler gönderilerek uzman kişilerin sunumuyla 150 öğrenciye seminer verildi. Seminer sonrasında katılan okullara okulumuz tarafından hazırlanan CD'ler afişler ve broşürler hediye edilip kendi okullarındaki öğrencilere cd içerisindeki sunumları izletmeleri ve dağıtılan afiş ve broşürlerden bir okul panosu hazırlamaları istendi. Katılmayan okullara da cd, afiş ve broşürler gönderildi. Büyük bir fırın sahibinin sponsorluğunda, seminer sırasında öğrencilere özellikle bayat ekmeklerden hazırlanmış sandviç ve meyve suyu dağıtıldı. Öğrencilerin bir gün öncesinden kalan ekmeğin bile lezzetli bir şekilde değerlendirilebileceği fark etmeleri sağlandı. Okulumuzdan 50 öğrenciye slogan ve logo baskılı tişörtler giydirilerek daha önceden hazırlamış olduğumuz pankartlar eşliğinde okul çevresinde yürüyüş yapıldı. Yürüyüş esnasında esnafa afiş, broşür dağıtıldı. Mahalle meydanında ekibimiz

tarafından bestelenen şarkı öğrencilerimiz tarafından seslendirildi. Çevre halkının yoğun ilgisini gördük. Sondan bir önceki etkinlik olarak ilçedeki ilk ve ortaokul müdürlüklerinin işbirliği ile diğer okullardan 27 velinin yarışmacı olarak katılmasıyla Ekmek Şenliği adı altında büyük çaplı bir yemek yarışması organize edildi. Şenlik sırasında halk oyunu gösterisi, koro, müzikli ritim grubu gösterisi, küçük bir konser, Hacivat-Karagöz gösterisi ve aralarda öğrencilerimizin okuduğu manilerle misafirlerimizin hoş vakit geçirmeleri sağlandı. Dereceye giren velilere fırın, mutfak robotu, yemek takımı ve tüm yarışmacılara ise mansiyon hediyesi verildi. Son olarak bir alışveriş merkezi sponsorluğunda ilçeden 100 öğrencinin katıldığı bir resim yarışması düzenlendi. Dereceye giren öğrencilerimize bisiklet, tablet ve paten hediye edildi.

BULGU YORUM

Okul yemekhanesinde öğle yemekleri sırasında öğrencilerimizin ekmek israfı konusunda daha bilinçli davranmaya başlamasından dolayı israf edilen ekmek sayısı 8 iken 6'ya düşerek oranında %25'lik azalma olduğu görülmüştür. Örneklem olarak seçilen velilere yapılan ön-test ve son-test sonuçlarına göre çöpe atılan ekmek oranı %40'tan %20'ye düşmüştür.

Yapılan etkinlikler sonucunda öğrencilerimizde, velilerimizde ve çevre halkta ekmek israfına karşı farkındalık uyandırılarak, sözlü olarak ifade etmek yerine yaşayarak öğrenmenin daha etkili olduğunu gördük. Bayatlayan ekmeğin onlarca farklı yemek çeşidiyle değerlendirilebileceği fark edildi. Bu doğrultuda 45 veliye yapılan anket sonuçlarına göre çöpe atılan ekmek oranı ilk ankette %40 iken son testte %20'ye düşmüş, okul yemekhanemizde israf edilen ekmek miktarı 3 ay boyunca (Ekim-Kasım-Aralık) haftada bir gün gözlemlenerek günlük çöpe atılan ekmek miktarı ortalama 8 ekmek olarak not alınmıştır. Yemekhanede ise kullanılan günlük 36 sepet (her sepet için 2 ekmek) ekmekten ortalama 8 ekmek dökülüyorken proje sonrasında dökülen ekmek oranı 6 ekmeğe düşerek israf oranını %11.1'den %8,33'e düşürülmüştür. Proje süresince yapılan 2 yemek yarışmasında toplam 73 çeşit bayat ekmekli yemek ile bayatlayan ekmeğin farklı şekillerde değerlendirilebileceği görülmüştür.

SONUÇ

Proje onayı alındıktan sonra projeyi tanıtmak amacıyla okulumuzdaki 28 öğretmen ve 4 hizmetliye toplantı düzenlenmiş ve gönüllü öğretmenlerin sorumlulukları anlatılmıştır. Planlama çerçevesinde İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü, İlçe Emniyet Müdürlüğü, İlçe Müftülüğü, İzmir Toprak

Mahsulleri Ofisi, İlçe Sağlık Müdürlüğü Belediye Sokak Hayvanları Tedavi ve Rehabilitasyon Merkezi, Fırıncılar Odası, Ticaret ve Sanayi Odası, İlçe Tarım Müdürlüğü, ilçedeki bir AVM'nin Aile Kulübü, çeşitli özel işletmeler ziyaret edilerek proje hakkında bilgi verilip destek sağlanmıştır. Velilerimizin ekmeği israf etme oranını ölçebilmek adına örneklem veli grubuna ön-test uygulanmıştır. Okul bünyesinde her sınıf düzeyinde bilgilendirici sunumlar yapıp okul panosu oluşturulmuş ve yemekhane duvarları ekme temalı yemek tarifleriyle donatılmıştır. Resim, şiir, kompozisyon ve slogan yarışmaları yapıp eserler panoda sergilenmiş, dereceye girenlere hediyeler verilmiştir. Kendi velilerimiz arasında yemek yarışması yapıp anneler ve çocuklarda önemli algı oluşturulmuştur. Şehir içi dolmuşlarına afişler dağıtılıp halkın dikkati çekilmeye çalışılmış, ilçedeki tüm okulların dahil edilmesiyle verilen seminerde yapılan çalışmaların sunulması, ilçe müftüsünün bilgi vermesi ve İzmir TMO yetkili kişinin bilimsel veriler paylaşımı ile projemiz daha ayakları yere basar hale gelmiştir. Seminerde bir gün öncesinden kalan sandviç ekmeklerine peynir, domates gibi atıştırılmalıklar eklenerek lezzetli hale getirilip öğrencilere dağıtılması öğrenciler arasında bayat ekmeğin algısını değiştirmiştir.

Proje öncesinde çoğu öğrenci ve velimiz bu konuda bilgi sahibi değilken projemiz sonrasında 425 öğrencimizle birlikte yemek yarışmasıyla 46 veli, hem katılımcı öğrenci ve velilerimiz hem de izleyici olarak katılan misafirlerimiz de ekmeğin israfı konusunda bilinçlenmiştir. Okulumuz bünyesinde önceki yıllarda öğrenciye bilinç kazandıracak ekmeğin temalı hiçbir etkinlik yapılmamışken projemiz kapsamında resim, şiir, kompozisyon ve slogan yarışmasıyla 85 öğrencimizde algı uyandırılmıştır. Şehir içi halk otobüslerine 50 adet afişin asılmasıyla halk üzerinde farkındalık oluşturulmuştur. İlçe genelinde toplam 350 öğrenci ve 35 tane okuldan katılan okul temsilcisine ekmeğin israfı konusunda uzman kişilerin katıldığı seminer düzenlenmiştir. Seminer sonunda her okulun temsilcisine, bastırılan CD, broşür ve afişler dağıtılarak kendi okul bünyelerinde bizim ulaşamadığımız diğer öğrencilere bilgilendirme sunumu yapıp pano hazırlamaları istenmiştir. Yürüyüş etkinliği ile bastırılan 1000 adet broşürden 300 tanesi çevre halka dağıtılmış, proje için bestelenmiş olan şarkının seslendirilmesiyle okul çevresinde bilinç uyandırılmıştır. İlçe genelini kapsayan yemek yarışmasına 27 farklı okuldan temsilci velinin katılımıyla toplamda 73 (46+27) çeşit bayat ekmeğin yemek tarifleriyle öğrenci ve velilerimiz bayat ekmeğin farklı şekillerde değerlendirilebileceğini uygulamalı olarak görmüşlerdir. Bir AVM'de yapılan resim yarışmasına ilçeden 100 öğrenci katılmıştır.

Okulumuz yemekhanesinde ayda dört kez (haftada bir) artan ekmeğin miktarı not alınmış ve aylık ortalamalar tutanak altına alınmıştır. Öğrencilere her gün yemek sırasında yapılan uyarılar sonucunda elde edilen

sonuçlara göre 8 aylık eğitim öğretim ayları dâhilinde israf edilen ekmeğin oranı %7'ye yaklaştırılmıştır. Ayrıca projenin üzerinden bir yıl geçmesine rağmen ilçedeki diğer okulların okulumuzu arayıp aynı yemek yarışmasının bu yıl da yapılıp yapılmayacağı ile ilgili bilgi almaları ve bu konuda gönüllü olmak istediklerini belirtmeleri uzun vadede bilinç uyandırdığımızı ve projenin sürdürülebilir olduğunun göstergesidir.

Proje sürecinde ve sonrasında müfredatımızda da mevcut olan bazı kazanımlar pekiştirilmiştir. Örneğin; 2.sınıf Hayat Bilgisi dersi 2.1.11 kazanımı ile sahip olduklarımızı kullanma konusunda bilinçli ve tutumlu olma, 3.sınıf Hayat Bilgisi dersi 3.2.6 kazanımı ile yiyeceklerin kullanımı özellikle ekmeğin israfının önlenmesi ile ihtiyaç fazlası gıda maddelerinin değerlendirilmesi, 4.sınıf Fen Bilimleri dersi 4.2 kazanımı ile besinlerimiz, 5.sınıf Sosyal Bilgiler dersi 5.2.3 kazanımı ile kültür ve mirasımıza dahil olan ekmeğimize sahip çıkma, 5.sınıf Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi 5.2.3 kazanımı ile Ramazan Ayı ve oruç konusunda gıdanın önemi ve israfı, 6.sınıf Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi 6.5.1 kazanımı ile toplumumuzu birleştiren temel değerlerin içinde ekmeği de fark etmesi, 7.sınıf Sosyal Bilgiler dersi 7.5.1 kazanımı ile üretimde ve yönetimde toprağın önemi, 7.sınıf Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi 7.3.1 kazanımı ile güzel ahlaki tutum ve davranışlar çerçevesinde sorumluluk ve tutumluluk kavramlarının işlenmesi vb.

Projemiz ilçe genelinde şimdiye kadar böyle bir etkinliğin yapılmaması, okulumuzun taşınmalı bir okul olması sebebiyle çoğu çok zor şartlarda yetişen öğrencilerimizde bazı manevi ve kültürel değerlerin oturmasında yetersiz ve geç kalınmış olunmasından dolayı tüm öğrencilerimizi ve velilerimizi dahil ederek oluşacak toplumsal bilincin ilk adımı olması açısından özgün olarak değerlendirilebilir. Ayrıca gerek köy gerek ilçe merkezi gerek de il merkezindeki her türlü okul düzeyinde farklı etkinliklerle uygulanabilecek içeriktedir. Öğrenci ve velilere israfı engelleme bilinci kazandırıldığı takdirde her evde, taşınmalı ve pansiyonlu okullarda hayata geçirilebilir olmasından dolayı projemiz geleceğe dönüktür. Bireysel bazda küçük gibi görünen israflar önlendiği takdirde totalde ülke ekonomisine büyük katkılar sağlayacaktır.

KAYNAKLAR

Ekmek İshrafını Önleme Kampanyası ile İlgili 2013/3 Sayılı Başbakanlık Genelgesi
ERENOĞLU, N. (2013). EKMEĞİN TARİHİ VE HEKİM HACI PAŞA'NIN "MÜNTAHAB-I
ŞİFA" ESERİNDE EKMEK BAHSİ. Mersin Üniversitesi Tıp Fakültesi Lokman Hekim
Tıp Tarihi Ve Folklorik Tıp Dergisi 51-52.
<https://israf.org/sayfa/EKMEGINIZI-ISRAF-ETMEYIN/518>
<https://www.tmo.gov.tr/Upload/Document/ekmek/tmobrosuryeni2.pdf>
www.ekmekisrafetme.com/

GIVE ME AN IDEA

Öğretmen, Meltem GÜLAY

Ağcağüney Ortaokulu
ORCID ID: 0009-0008-5866-2951

Öğretmen, Kübra DİDİNMEZ

Tepeköy Ortaokulu
ORCID ID: 0009-0007-4731-8998

Öğretmen, Fatma EKEN

15 Temmuz Ömer Halisdemir İmam Hatip lisesi
ORCID ID: 0009-0001-6697-986X

Öğretmen, Filiz Kaya GÜVEN

Ahubaba Ortaokulu
ORCID ID: 0009-0000-8328-1677

Aysel Saran UÇAR

Hamdibey Ortaokulu
ORCID ID: 0009-0006-1854-8594

İlknur AKMAN

15 Temmuz Ömer Halisdemir İmam Hatip lisesi
ORCID ID: 0009-0001-2267-1265

Ercan GÜLAY

Çakallı Ortaokulu
ORCID ID: 0009-0007-8619-5484

Erdem YILDIZ

Yunus Emre Ortaokulu
ORCID ID: 0009-0005-8937-5240

Kübra TOPALOĞLU

Ağcağüney İmam Hatip ortaokulu
ORCID ID: 0009-0000-8745-7465

ÖZET

Gelişen ve değişen dünyada öğrencilerin yaratıcılığını geliştirmek, teknolojiyi doğru ve bilinçli kullanmalarını sağlamak, işbirliği içinde çalışabilmelerine destek olmak, küreselleşme ile dünya küçülürken farklı kültürlerle onları kaynaştırmak, onlarla bağ kurmak önemlidir. Öğrencilerimizin küçük yerlerde yaşaması, farklı kültürlerle uzak olması, yabancı

dil öğrenmeyi gereksiz görmesi ciddi bir problem olarak hissedilmiştir. Öğrencilerimizin İngilizce seviyelerini geliştirerek bu dil ile etkileşime girmelerini sağlamak, Dünya vatandaşı olmaları gerektiğini hissettirmek, ders içerisinde pek kullanamadıkları yeni teknolojileri öğrenmeleri ve hayatlarına entegre etmeleri ana hedeflerimizdendir.

Projemizi 5 farklı ülkeden 16 öğretmen ve 11-12 yaş grubundan 160 öğrenci yürütmüştür. Katılımcılar proje süresince önce kendi okullarını, sonra kendi kentlerini, en sonunda kendi ülkelerini -web 2 araçlarını kullanarak birbirlerinden farklı ve özgün biçimde tanıtmışlardır. Bu sürecin sonunda ise katılımcılardan sekizer kişilik uluslararası karma gruplar oluşturulmuş ve bu gruplar afiş çalışmaları, şarkı sözü yazma gibi ortak etkinliklerde bulunmuş; bambaşka kültürlerden insanlarla çalışma fırsatını deneyimlemişlerdir. Bu süreçte yabancı ülkelerdeki ve ülkemizdeki farklı şehirlerden arkadaşlarıyla çevrim içi, Samsun içindeki okullarla yüz yüze görüşmeler gerçekleştirilmiş ve kültürlerarası iletişime olanak sağlanmıştır. Proje, uygulayıcı öğretmenler farklı branşlardan olduğu için multidisiplinerdir. İngilizce dersi için yabancı dili etkin ve verimli kullanma, 4 beceriye de hitap etme; Matematik dersi için bilim ve teknolojiye temel yetkinlikler, dijital yetkinlik; Türkçe dersi için ana dilde iletişim, öğrenmeyi öğrenme; Sosyal Bilgiler dersi için sosyal ve vatandaşlıkla ilgili yetkinlikler; Müzik ve Görsel Sanatlar dersleri için kültürel farkındalık gibi kazanımlara hizmet etmiştir.

Projenin başında ve sonunda katılımcılara veri toplama araçlarından "Google formlar" ile yabancı dillere ve kültürlere karşı tutum anketi ve dijital beceri anketi uygulanmıştır. Öntestler ve sontestler incelendiğinde katılımcıların %80'nin diğer kültürlerle ilgili farkındalık geliştirdiği, yeni web2 araçlarını öğrendikleri ve aktif olarak kullanabildikleri, yabancı dile olan ilgilerinin arttığı tespit edilmiştir. Katılımcıların %90'ı son testte interneti doğru biçimde kullanmaya odaklandıklarını, öğrenmeyi öğrenme becerilerini geliştirdiklerini, gerçek dünyanın sosyal medyadan ibaret olmadığını anladıklarını ve internet güvenliğinin önemini fark ettiklerini belirtmişlerdir. Proje süresince öğrenciler chatterpix, thinkglide, pawtoon, genially, pixton, canva, logomaker, storyjumper, ideaboardz, pictochart, animoto, bookcreator gibi web2 araçlarını etkin bir biçimde kullanmışlardır. Bu web araçlarıyla kendi tasarladıkları logolar, videolar, afişler, sunumlar vb. ürünler elde etmişlerdir. Bu süreçte öğrenciler; yaratıcı düşünme, araştırma ve sunum becerilerini de geliştirmişlerdir. Proje sonunda tüm ortaklarla 'Çevrim içi Kültür Festivali' düzenlenmiştir. Tüm katılımcılar festivale kendi kültürlerinden yemek sunumu, halk dansları gösterileri, yöresel enstrüman çalma ve şarkı söyleme gibi etkinliklerle katılmışlar ve benzersiz bir kültürlerarası iletişim deneyimi yaşamışlardır. Öğretmen-

lerimiz de proje sürecinde dijital olarak kendilerini çok geliştirdiklerini; ayrıca projenin ek maliyet gerektirmeden ve mevcut müfredata entegre edilerek tüm sınıf ve okul düzeylerinde uygulanabileceğini vurgulamışlardır.

Projemiz süresince katılımcılar tarafından bir proje günlüğü tutulup proje blog sayfasında yayınlanmıştır. Tüm çalışmalar okul resmi sitelerinde yayınlanmıştır ve velilerle whatsapp yoluyla paylaşılmıştır. Farklı okullardan öğretmenler ve veliler projeye misafir olarak dahil olmuş, projeyi takip etme fırsatı bulmuşlardır. “Çevrim içi Kültür Festivali”miz onlarca yerli/yabancı okul ve ARGE birimleri tarafından takip edilmiştir. Projemizin tüm katılımcıları “ulusal kalite etiketi”ne layık görülmüştür.

Projemizin uygulama sürecinden elde edilen sonuçlardan hareketle daha fazla yaygınlaşması için yaygınlaştırma çalışmalarına ağırlık verilmesi gerektiği, yerel ve ulusal basınla iletişime geçilerek daha fazla katılımcıya ulaşması gerektiği önerilebilir.

Anahtar Kelimeler: Kültürlerarası iletişim, yabancı dil, dijital beceriler, etwinning

GIVE ME AN IDEA

Abstract: In the developing and changing world, it is very important to develop the creativity of students, to use technology correctly and consciously, the importance of cooperation, know different cultures and establish bonds with them. While the world is shrinking with globalization, it is important to know each other from many different aspects. Our students live in small places; being distant from world culture and seeing it as unnecessary to learn a foreign language was felt as a serious problem. Our main goals are to improve our students' English levels and enable them to interact with this language, make them feel that they need to be world citizens, learn new technologies that they do not use much in the classroom and to integrate them into their lives.

16 teachers and 160 students from 11-12 age groups from 5 different countries carried out studies. The participants first introduced their own schools, then their own cities, and finally their own countries in a different and original way using web 2 tools. At the end of this process, international mixed groups of 8 participants were formed and these groups participated in joint activities such as poster work and songwriting. During this process, online meetings were held with friends from foreign countries and from different cities in our country. The project is multidisciplinary as the implementing teachers are from different branches.

At the beginning and end of the project, an attitude survey towards foreign cultures and languages and a digital skills survey were administered to the participants via Google forms as data collection tools. When the pretests and posttests were examined, it was determined that 80% of the participants developed awareness about other cultures, learned and actively used new web 2 tools, their interest in foreign languages increased. 90% of the participants stated that they focused on using the internet correctly in the posttest; that they improved their learning skills. They understood that the real world does not consist of social media and that they realized the importance of internet security. During the project, students actively used dozens of web 2 tools such as chatterpix, thinkglide, pawtoon, genially, pixton, canva, logomaker, storyjumper, ideaboardz, pictochart, animoto, bookcreator. With these web tools, they have created products such as logos, videos, posters and presentations. At the end of the project, an 'Online Culture Festival' was organized with all partners. All participants participated in this festival with various examples from their own cultures (food presentation, dance, music, etc.) and experienced a unique intercultural communication experience by communicating one-on-one, seeing and taking part in the festival.

During our project, a project diary was kept by all participants and published as a blog. All studies were published on the school website and shared with parents via WhatsApp. Teachers and parents from different schools participated in the project as guests and had the opportunity to follow the entire project. All participants of our project were deemed worthy of the national quality label.

Keywords: Intercultural communication, foreign language, digital skills, etwinning

GİRİŞ

Kültür ve kültürel miras dünya toplumlarının devamı için temel oluşturmaktadır. Öğrencilerin kendi çevrelerini, şehirlerini, ülkelerini tanımaları, farklı kültürler hakkında fikir edinmeleri hem dünyada barışın devam edebilmesi hem öğrencilerin tarihlerini tanıyıp kültürlerin nasıl kaynaştığını görmeleri açısından çok önemlidir.

1980'lerde ekonomik sorunlardan başını kaldırıp ciddi olarak kültür sorunlarına yönelen Avrupa Birliği (AB), geliştirilecek kültür politikalarının Birliğin güçlenmesini ve yeniden yapılanmasını sağlayacağını önemle altını çizmeye başlamıştır. (Tekinalp, 2016) Bu sebepten hareketle, milletler arasındaki kültürel problemleri çözmek ana hedeflerden biri haline gelmiştir. Kültürlerarası iletişim çalışmalarında üzerinde durulan ve çözümlenmeye çalışılan ortak sorunlar ise şöyle sıralanabilir:

1. İnsanları belli kalıplara yerleştirme (stereotip),
2. Diğerleri hakkındaki ön yargıların -cinsiyet, yaş, ırk, din gibi farklılıkların getirdiği olumsuzluklar ve yanlış anlamalar,
3. Kültürel değerleri taşıyan insanın hoşgörüden yoksun olması,
4. Kültürün dışa kapalı, dışa karşı şüpheli ve katı olması; kendini beğenmişlik ve diğer kültürlerle saygı eksikliği,
5. Kültürel empati yokuşu (Özdemir, 2011).

Kültür kavramında öncelikle üzerinde durulması gereken kültürün değişen değerler, gelenekler, sosyal ve politik ilişkiler ve yaratıcı dünya görüşü, paylaşımlar ve dönüşümler ortak bir tarih, coğrafya, dil, sosyal sınıf ve din birlikte yaşayan insanlar tarafından üretilmektedir. Kültürün bu tanımı açık olarak, kültürü kompleks hale getirmektedir (Nieto, 1999). Kültür, fertlerden önce mevcut değildir. Kültürü topluca üretenler ve onun varlığını sembolik olarak düzenleyenler insanlardır. Buna göre kültür, birçok faktöre bağlı tarihi değişikliklerin, aşamaların ve başkalaşımalarının sonucu olarak ortaya çıkmıştır (Cucho, 2009). Kültürün kolektif bir olay olduğunu yukarıda ifade etmiştik. Bir grup ya da tüm halkın izlediği gelenekler/alışkanlıklar kolektif olma özelliği taşımaktadır. Bunlar belli dönemlerde sırasıyla öğretilen ve öğrenilen, bir yaşam tarzı haline gelen kültürel düşünüş, duyuş ve davranma biçimleridir. Dolayısıyla kültürün, yapı itibarıyla toplumların gelenek ve alışkanlıklarına dayanmaktadır. Sosyoloji de ise kültürün varlığını gösteren kolektif gelenek ve alışkanlıklar kurumlar olarak ifade edilmektedir. Burada kültürün varlığından bahsedebilmek için, ortaya konulan düşünüş, duyuş ve davranışların alışkanlıklar vesilesiyle içselleştirilmiş olması gerekmektedir (Zijderfeld, 2013).

Kültürlenme kültürel süreçlere bağlıdır. Kültür antropologları aile, akrabalık, evlilik, soy sop ilişkileri; bütünleşme, farklılaşma; alışveriş sistemleri; yönetim vb. gibi konulara ve sorunlara, belli süreklilikler, başı-sonu belli olmadan süregelen olaylar olarak bakarlar ve bu tür sürekli oluşlara süreç adını verirler. Kültürel süreçler ise, kültürel yapının oluşumu ve değişiminde itici güç ya da aracı durumunda olan çeşitli etki ve baskılardır (Engin, 1990). Bu süreçlerin toplumsal bir varlık olan birey üzerinde ve doğrudan etkisi bulunmaktadır. Çünkü kültürün taşıyıcısı bireydir. Birey ise bütün bu süreçleri içinde bulunduğu toplumda öğrenmektedir.

Kültür, daima değişen, dinamik bir içeriktir. Gelişen ihtiyaçlar, yeni tecrübeler, gelen yeni kuşakların ihtiyaçları kültürü değiştirmektedir (Dönmezer, 1994).

Kültürlenme süreci de var olan kültür unsurlarının olduğu gibi bir sonraki kuşağa aktarılması demek değildir. Kültürlenme aynı zamanda eski ile

yeninin senteziyle oluşan yeni bir süreci ifade etmektedir. Bu problemleri kendi öğrencilerimiz üzerinde çözmeyi hedefledik ve ortaklarımızı belirledik. Projemiz süresince öğrencilerimiz bambaşka ülkelerden ve içinde buldukları ülkelerin farklı kültürlerinden öğrencilerle tanışma ve çalışma fırsatı bulmuştur ve farklı kültürleri tanıdıkça diğer katılımcılara karşı önyargılarını terk etmişlerdir. Yine katılımcılarımız (öğrenci/öğretmen) bilişim teknolojileri, yabancı dil, vatandaşlıkla ilgili edinimler, dijital vatandaşlık, öğrenmeyi öğrenme, internet güvenliği ve dijital yetkinlik gibi alanlarda kendilerini geliştirmişlerdir. Özellikle bilgisayar ve internetin yanlış kullanımının dejavantajlarını fark ettirip avantaja çevirmek ve Bilişim teknolojileri ile kültürlerarası iletişime katkı sağlamak ana hedeflerimizden biri olmuştur ve öğrencilerimizde ötekileştirme azalmıştır.

YÖNTEM

Araştırmanın Yeri, Evreni ve Çalışma Grubu

'Give me an idea!' bir eTwinning projesi olarak 2021-2022 öğretim yılında Türkiye'den farklı şehirlerden 10, İtalya'dan 1, Portekiz'den 2, İspanya'dan 1 ortak okulla eTwinning portalı üzerinden başlatılmıştır. Bu okulların 8'i kırsalda eğitim veren okullar, 6'sı ise şehir merkezlerinde bulunan okullardır ve hepsi ortaokul düzeyindedir. Toplamda 160 öğrenci, 16 öğretmen projeye dâhil olurken, öntest ve sontest anketlerini 88 öğrenci cevaplandırmıştır. Projeye başlanmadan önce her öğrencinin velisine izin kâğıdı imzalatılmıştır.

Çalışmanın Tipi

Araştırma dünyanın farklı ülkelerinden 14 farklı okulda uluslararası eTwinning projesi olarak yürütülmüştür.

Çalışma Grubu Örneklem Seçimi ve Örneklem Büyüklüğü

Proje için 11-12 yaş grubu 160 ortaokul öğrencisi 'Güdümlü Örneklem Tekniği' ile tercih edilmiştir. Bu yaş grubu çocukluk ve ergenlik aralığında kalan, öğrencilerin artık soyut kavramları anlamlandırmaya başladığı, mantıksal yürütme yapabildikleri, empati kurabildikleri, işbirliğine ve yardımlaşmaya açık oldukları, sabit fikirli olmadıkları bir dönemdedirler. Bu sebeple hem eTwinning projelerinde yer alan işbirlikçi, yenilikçi, empatik ilkelerine uygun bireylerdir hem de bizim bu proje ile amaçladığımız kültürlerarası iletişime açık, ötekileştirmeyen, dünya vatandaşı olabilecek, fikirleri doğru şekillendirilebilecek yaş grubundadırlar. Yine bu yaşlarda

bireylerin teknolojiye ilgisi artmaktadır. Bu sebeple teknolojiyi bu yaşlarda doğru kullanmayı öğrenmeleri ve öğrendiklerini akranlarıyla paylaşmaları bizler için projeyi yürütürken önemli olmuştur.

Araştırmanın değişkenleri

Araştırma süresince eTwinning üzerinden projeye kaydedilmiş öğrenciler deney grubu kabul edilmiştir. Araştırmada katılımcıların 'Diğer kültürlere saygı göstermesi ve kültürlerarası iletişime açık hale getirilmesi' amaçlandığından bu çalışmada bağımlı değişkenimiz 'öğrenci davranışları',

bağımsız değişkenimiz 'Katılımcılarımızın diğer kültürlere bakış açısı' olarak belirlenmiştir.

Ölçümler, Kriterler ve Kullanılan Araçlar

Proje eTwinning Twinspace platformu üzerinden yürütülmüştür. Şubat ayından Mayıs ayının sonuna kadar devam ettirilmiştir. Proje süresince hem nicel, hem de nitel araştırma yöntemleri kullanılmıştır. Katılımcılara proje başlangıcında hem eTwinning'e bakış açılarıyla ilgili hem de farklı kültürlere bakış açılarıyla ilgili sorular içeren bir öntest uygulanmıştır ve sonuçlar raporlaştırılmıştır. Proje sonunda ise çıkan sonuçlar incelenmiş ve proje planında ihtiyaçlara yönelik değişiklikler gerçekleştirilmiştir. Proje sonunda, proje başlangıcındaki önteste benzer sorularla bir sontest uygulanmış ve ikisi arasındaki farklılıklar değerlendirilmiş ve raporlaştırılmıştır. Öntest ve sontestler için uluslararası ortaklara kolaylıkla ulaşabilmek ve araştırma sonuçlarını daha geçerli ve güvenilir kılmak için 'Google Formlar' ile çevrim içi uygulanmıştır.

Proje sürecinde yine gerekli yerlerde katılımcılardan veri toplamak için Riddle ve answergarden web2 araçları kullanılmıştır. Katılımcılar kendi fikirlerini bu araçlarla belirtme fırsatı bulmuşlardır.

Uygulama

'Give me an idea' projesi adından da anlaşılacağı üzere katılımcıların farklı kültürler hakkında fikir ve deneyimler edinmesi üzerine şekillenmiştir. Proje 3 ana bölüme ayrılmıştır. Şubat ayı boyunca katılımcılar kendilerini tanıtmış, öntestleri tamamlamış ve bu test sonuçlarına göre proje planını gözden geçirmiş, velilerden gerekli izinleri almışlar, proje için logo ve afiş tasarımlarını yapmışlardır. Proje logosu da bu ay içinde yine demokratik bir seçimle belirlenmiştir. Bu aşama projeye hazırlık ve

ısınma gibi planlanmıştır. Mart ayı boyunca katılımcılar okullarını tanıtmışlardır. Farklı web araçlarını kullanarak öğretmenler ve öğrenciler okulları hakkında sunumlar, videolar, afişler ve broşürler vb. hazırlamışlardır. Bu aşamada öğrencilerin kendi okullarını doğru biçimde tanıtılabilmeleri ve teknolojiyi doğru kullanıma yönlendirilmeleri amaçlanmıştır. Nisan ayı içerisinde katılımcılar kendi yakın çevrelerini ve yaşadıkları şehirleri yine çeşitli web 2 araçlarıyla tanıtmışlardır. Bu aşamada öğrencilerin kendi yakın çevrelerindeki kültürü ve projeye ortaklarının içinde buldukları kültürleri tanımaları amaçlanmıştır. Çevrim içi toplantılar düzenlenerek ve Twinspace forum ve chat üzerinden öğrencilerimiz birbirleriyle sohbet ederek hem kültürlerarası iletişime açılmış, hem de yabancı dillerini yaparak yaşayarak öğrenme ilkesine göre geliştirme fırsatı elde etmişlerdir. Projenin son kısmında -Mayıs ayındakatılımcılar yine teknolojik araçlar kullanarak ülkelerini tanıtan ürünler ortaya koymuşlardır. Kültürlerarası iletişimin en yoğun hissedildiği ay bu ay olmuştur. Katılımcılarımız sadece farklı ülkelerden değil, kendi ülkelerinin farklı bölgelerinden birçok arkadaş edinmiş ve içinde buldukları ülkelerin farklı bölgelerinde farklı yaşamlar olduğunu fark etmişlerdir. Yine bu ay içerisinde işbirlikçi çalışmalar yapmak için öğrencilerden uluslararası gruplar oluşturulmuş, öğrenciler uluslararası gruplarla şarkılar yazmışlar ve seslendirmişlerdir. Proje süresince tüm ülkelerin önemli dini ve milli bayramları kültürün önemli parçaları olduğu için katılımcılarla kutlanmıştır. Projenin en vurucu kısmı ise sonda düzenlenen “Çevrim içi Kültürel Festival” olmuştur. Tüm katılımcılar kendi kültürlerinden bir parça sunmak için hazırlanmış, aynı gün ve saatte çevrim içi olarak buluşan ortaklar dans gösterisi, yemek tanıtımı, şarkı söyleme, kıyafet defilesi vb. gibi etkinliklerle ortak bir paydada buluşma fırsatı yakalamışlardır. Festival öğrenci velileri, proje dışındaki okulların öğrencileri ve Ar-Ge birimleri tarafından da ilgiyle izlenmiştir. Tüm proje boyunca chatterpix, thinkglide, pawtoon, genially, pixton, canva, logomaker, storyjumper, ideaboardz, pictochart, animoto, bookcreator, Google forms, answergarden, riddle, avatarmaker web 2.0 araçlarını kullanmışlardır.

İstatistiksel Analiz

Araştırma kapsamında proje başlangıcında öntest, proje sonunda da sontest olmak üzere 2 adet çevrim içi anket (Websurvey) yoluyla veri toplanmıştır. Öntest ve sontest projeye dâhil olan öğretmenler tarafından geliştirilmiştir ve soruların tamamı kapalı uçludur. Söz konusu öntest 5 maddeden meydana getirilmiştir ve 4 maddesi Evet/Hayır biçiminde, 1 tanesi ise çoklu test biçimindedir. Sontest ise 10 sorudan oluşturulmuştur; içerisinde Evet/Hayır, Çoklu test, kesiksiz ölçümlene tekniği ile oluşturulmuş sorular barındırmaktadır.

BULGU

Uygulanan projenin insanları belli kalıplara yerleştirme; diğerleri hakkındaki ön yargılar; cinsiyet, yaş, ırk, din gibi farkların getirdiği olumsuzluklar ve yanlış anlamalar; kültürel değerleri taşıyan insanın hoş görüden yoksun olması; kültürün dışa kapalı, dışa karşı şüpheli ve katı olması; kendini beğenmişlik ve diğer kültürlerle saygı eksikliği gibi çözümlenmeye çalıştığımız problemlere hizmet edip etmediğini anlamak için katılımcılarımıza uyguladığımız anket sonuçlarına göre:

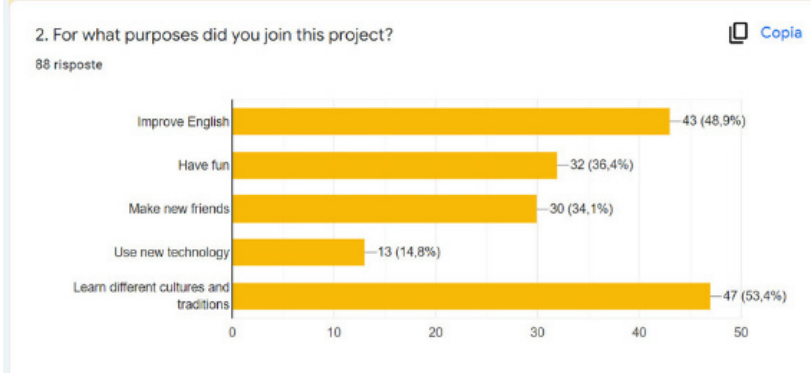
Görsel 2.1 Başlangıç anketi , 'Hangi amaçla projeye katıldınız?' sorusunun yanıt analizi



1.Öntestte “Hangi amaçla projeye katıldınız?” sorusuna katılımcıların %30,4’ü yeni kültürlerle tanışmak; %51,2’si yabancı dilini geliştirmek, %15,2’si eğlenmek, geri kalanı ise yeni teknolojiler öğrenmek ve arkadaş edinmek amacıyla katıldığını belirtmiştir. Sontestte ise

projeye katılma amacı sorulduğunda öğrencilerin %48,9’u İngilizcelerini geliştirmek, %36,4’ü eğlenmek, %34,1’i yeni arkadaşlar edinmek, %14,8’i yeni teknolojiler öğrenmek, %53,4’ü ise yeni kültürler ve gelenekleri tanımak için katıldığını belirtmiştir.

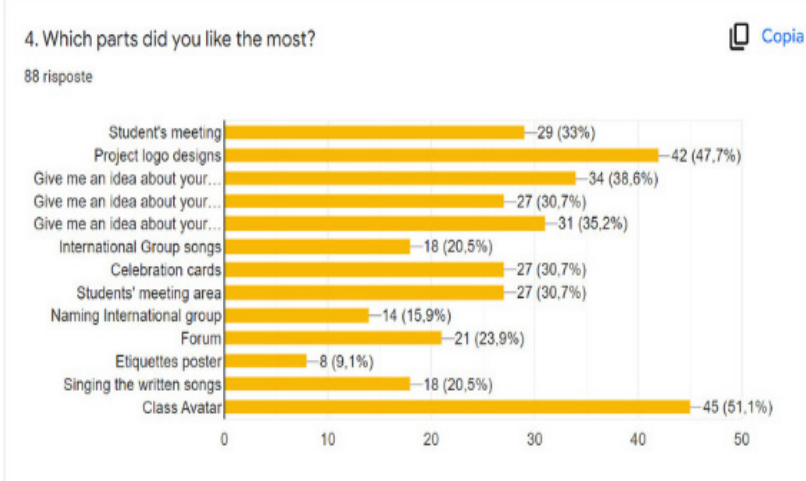
Görsel 2.2. Sonuç anketi, 'Hangi amaçla projeye katıldınız?' sorusunun yanıt analizi



2. Öntestte “Hangi amaçla projeye katıldınız?” sorusuna katılımcıların %30,4’ü yeni kültürlerle tanışmak; %51,2’si yabancı dilini geliştirmek, %15,2’si eğlenmek, geri kalanı ise yeni teknolojiler öğrenmek ve arkadaş edinmek amacıyla katıldığını belirtmiştir. Sontestte ise

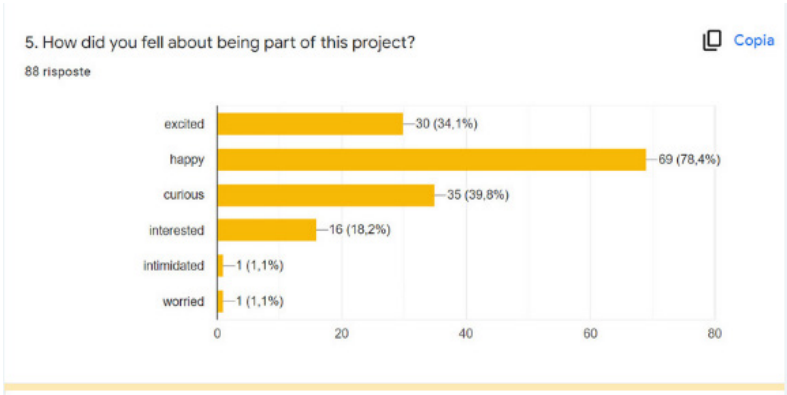
projeye katılma amacı sorulduğunda öğrencilerin %48,9’u İngilizce öğrenmek, %36,4’ü eğlenmek, %34,1’i yeni arkadaşlar edinmek, %14,8’i yeni teknolojiler öğrenmek, %53,4’ü ise yeni kültürler ve gelenekleri tanımak için katıldığını belirtmiştir.

Görsel 2.3. Sonuç anketi, “Proje süresince en çok hangi etkinlikten keyif aldınız?” sorusu yanıt analizi



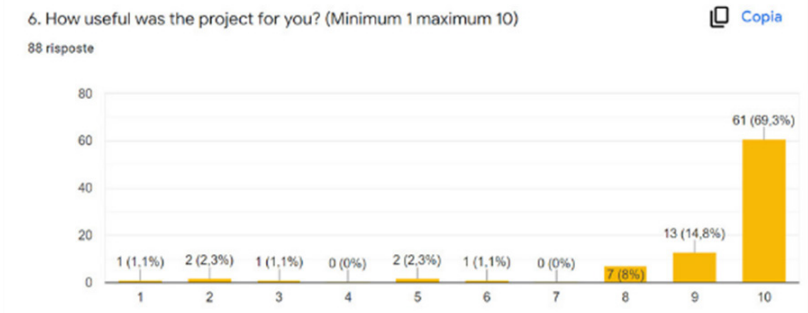
3.88 katılımcıya bu projenin en çok hangi etkinliğini yapmaktan keyif aldığımız, hangi bölümlerde en çok eğlendiğiniz soruldu. %33'ü ortaklarla tanışma, %47,7'si proje için logo tasarlama, %20,5'i ortak gruplarla şarkı yazma, %51,1'i forum kullanmayı, %51,1'i sınıf avatarı oluşturmayı, %9,1'i poster oluşturmayı, %20,5'i yazılı şarkıyı söylemeyi, %35,2'si kendisi hakkında fikir vermeyi sevdiğini belirtmiştir.

Görsel2.4. Sonuç anketi, "Bu projeye parçası olmakla ilgili ne hissediyorsunuz?" sorusu yanıt analizi



4.Projeye dahil olma sorusuna öğrencilerin %78,4'ünün mutlu olduğu, %34,1'inin heyecanlı olduğu, %39,8'inin merakının arttığı, %18,2'sinin projeyi ilginç bulduğu sonucuna varılmıştır. Yalnızca 2 öğrencinin (%2.2) tedirgin veya gergin olduğu ortaya çıkmıştır.

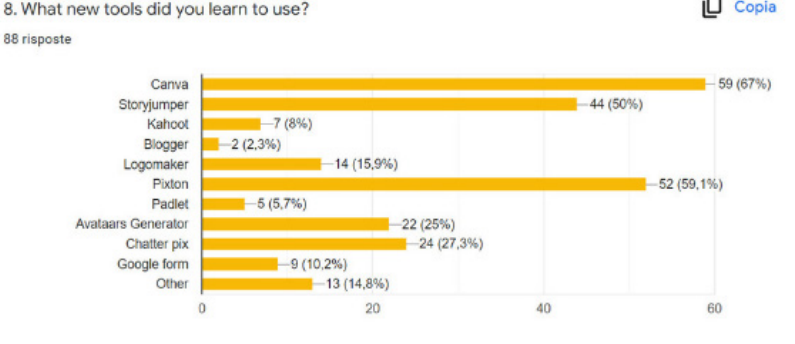
Görsel 2.5. Sonuç anketi, "Proje size ne kadar katkı sağladı?" sorusu yanıt anketi



5.Projenin ne kadar faydalı olduğu sorusuna 10 puan veren öğrencilerin %69,3'ü çok faydalı olduğunu belirtti. %14,8'i ise 9 vererek projeden çok

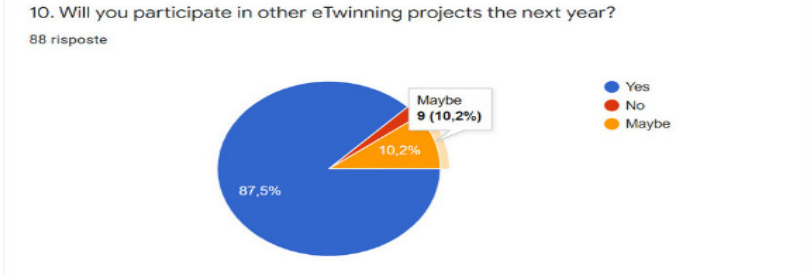
faýdalandıklarını belirtmişlerdir. Çok az katılımcı %1 veya %2 ile projeyi faydalı bulmuştur.

Görsel 2.6. Sonuç anketi, 'Hangi yeni araçları kullanmayı öğrendiniz?' sorusu yanıt analizi

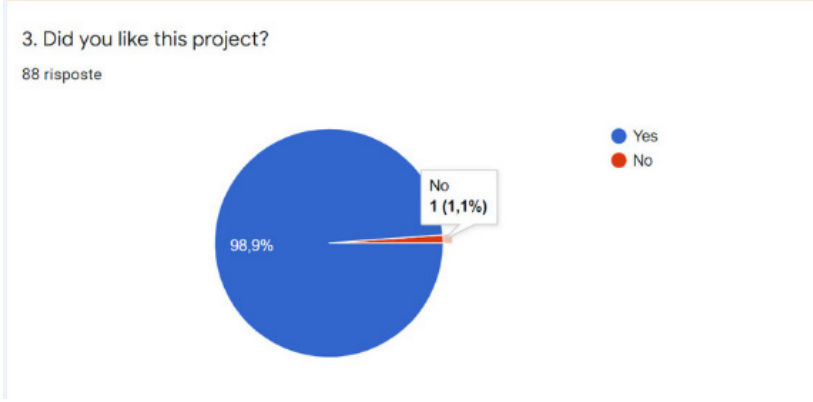


6.88 katılımcının "Ankette hangi web araçlarını öğrendiniz?" sorusunda %67 ile Canva, %50 ile Storyjumper, %59 ile Pixton en popüler cevaplar olurken; onları %16 ile Logomaker, %25 ile Avataars Generator, %27,3 ile Chatterpix takip etti. Kahoot, Blogger, Padlet, Google form ve diğerleri en sonlarda yer almıştır.

Görsel 2.7. Sonuç anketi, "Gelecek yıllarda yeni etwinning projelerinde yer almak ister misiniz?" sorusu yanıt analizi



Görsel 2.8 Sonuç anketi, “Projeye dâhil olduğunuz için mutlu musunuz?” sorusu yanıt analizi



7.Katılımcılara gelecek yıl başka bir eTwinning projesine katılıp katılmayacakları sorulduğunda öğrencilerin %87,5'i başka projelere katılabileceklerini, %10,2'si belki, %2,3'ü katılmayacağını belirtmiştir.Yine projeye katıldığı için mutlu olan ve projeyi beğenenlerin oranı neredeyse %99 olarak belirlenmiştir.

Anketler uygulanırken geçerlik ve güvenilirliği artırmak için her kullanıcının bir kez cevap vermesine olanak verecek biçimde ayarlamalar yapılmıştır. Genel olarak sonuçlara bakıldığında verimli ve amaca yönelik bir araştırma süreci geçirildiği görülmektedir.

YORUM

Bu araştırmada Türkiye, İtalya, İspanya ve Portekiz'den 14 ayrı okulla yürütülen 'Give Me An Idea' projesi yoluyla, öğrenciler arasındaki kültürlerarası iletişim çatışmaları çözülebilir mi; öğrenciler bir Dünya vatandaşı olabilmek için önyargılarından arındırılabilir mi ve teknolojiyi doğru ve verimli biçimde kullanmayı öğrenebilirler mi sorularına yanıt aranmıştır.

Konuyla ilgili literatür tarandığında kültürlerarası kavrayış, öğrenciler arasında kültürlere önyargı, öğrencilerin kültürel duyarlılığının artırılması gibi yüzlerce çalışma yürütüldüğü belirlenmiştir ancak yapılmış olan çalışmaların çoğunun okullarda anket çalışmaları biçimde gerçekleştirildiği veya tez konusu olarak seçildiği görülmüştür. Bizim yürüttüğümüz biçimde uzun soluklu ve öğrenciyle iç içe bir araştırmaya okullardaki eTwinning projelerinde konunun çok sıklıkla ve yoğun biçimde uygulanmasına rağmen, bir araştırma haline getirilmediği belirlenmiştir.

Öğretmenlerin günümüzde öğrencilerin sahip olması gereken beceriler problem çözme, iş birliği yapabilme, gelişmiş sosyal becerilere sahip olma, yenilikçi olma, BİT becerilerine sahip olma, eleştirel düşünme, yaratıcı düşünme, medya okuryazarlığı ve dijital beceriye sahip olma olarak tanımladıkları görülmüştür. (Yılmaz, Karahan, 2023) Projeye başlarken proje katılımcısı olan öğretmenler de aynı hedeflere ulaşmayı istediklerini teyit etmişlerdir. Proje sonunda kendi bulgularımıza da baktığımızda projeye dâhil olduğu için mutlu olan öğrencilerin oranı neredeyse % 99 (Görsel 2.8) sonraki senelerde yeni eTwinning projelerine katılmak isteyen öğrencilerin oranı ise %88'e yaklaşmıştır. (Görsel 2.7).

Öğrencilerin bu projenin bir parçası olmaktan mutluluk duydukları ve projeyi çok faydalı buldukları da yine anket sonuçlarıncı belirlenmiştir. (Görsel 2. 4/ Görsel 2.5) Bu sonuçlara göre öğrencilerimizin problem çözme, işbirliği içinde çalışma, yenilikçi olma ve yenilikçi teknolojileri kullanma, medya okuryazarlığı alanlarında kendilerini oldukça geliştirdiklerini görüyoruz.

Ana hedeflerimiz arasında olan kültürlerarası iletişimi iyileştirme için öntestte ve sontestte 'Bu projeye neden katıldınız?' sorusuna 'yeni kültürler tanımak' cevabı öntestte %30,4 oranında kalırken (Görsel 2.1); sontestte bu oranın %53,4 oranına yükseldiğini görüyoruz. (Görsel 2.2) Bu bilgiler ışığında kültürlerarası iletişim alanında daha açık hale gelen öğrencilerimizin arttığı sonucuna varabiliyoruz. Yine 'En çok hangi etkinlikten keyif aldınız?' sorusuna en yüksek cevaplar 'Class Avatar' ve 'Project logo designs' olarak belirlenmiştir (Görsel 2.3) , ki her ikisinde de farklı okullardan öğrencilerle çalışılmış ve onlarla iletişim kurulmuştur.

Sonuçları genel olarak değerlendirdiğimizde; katılımcılarımızın çoğunun hedeflerimizde yer alan kültürel değerlere saygı duyma, farklı kültürlerde yer alanlara karşı kalıplaşmış fikirleri kırma, kültürel empatiden yoksun olma gibi problemlerin yarısından fazla öğrencide çözüldüğünü gözlemledik. (Görsel 2.2) Yine teknoloji kullanımı konusunda öğrencilerimizin birçok farklı web aracını kullanmayı öğrendiğini belirledik. (Görsel 2.6)

SONUÇ

'GIVE ME AN IDEA' PROJESİ; TÜRKİYE, İTALYA, İSPANYA VE PORTEKİZ'DEN 14 AYRI OKULLA 'GÜDÜMLÜ ÖRNEKLEM TEKNİĞİ' İLE TERCİH EDİLEN 11-12 YAŞ GRUBU ÖĞRENCİLERLE VE FARKLI BRANŞLARDAN 14 ÖĞRETMENLE BİR ETWINNING PROJESİ OLARAK YÜRÜTÜLMÜŞTÜR. 3 AY BOYUNCA SÜRDÜRÜLEN PROJE İLE KATILIMCI ÖĞRENCİLERE KENDİ KÜLTÜRLERİ İLE İLGİLİ TANITIM ÇALIŞMALARI YAPACAKLARI VE FARKLI KÜLTÜRLERDEKİ ÖĞRENCİLERİN KÜLTÜRLERİYLE İLGİLİ ÇALIŞMALARI

TAKİP EDECEKLERİ, İŞ BİRLİĞİ İÇİNDE VE ORTAKLAŞA ÇALIŞMALAR YÜRÜTÜLECEĞİ ANLATILMIŞTIR. PROJE YOLUYLA, ÖĞRENCİLER ARASINDAKİ KÜLTÜRLERARASI İLETİŞİM ÇATIŞMALARI ÇÖZÜLEBİLİR Mİ; ÖĞRENCİLER BİR DÜNYA VATANDAŞI OLABİLMEK İÇİN ÖNYARGILARINDAN ARINDIRILABİLİR Mİ VE TEKNOLOJİYİ DOĞRU VE VERİMLİ BİÇİMDE KULLANMAYI ÖĞRENEBİLİRLER Mİ SORULARINA YANIT ARANMIŞTIR.

PROJE SÜRESİNCE YÜRÜTÜLEN ARAŞTIRMA SONUÇLARINA GÖRE PROJENİN; KATILIMCI ÖĞRENCİLERİN FARKLI KÜLTÜRLERİ TANIMA, FARKLI KÜLTÜRLERE KARŞI ANLAYIŞ VE DEMOKRATİK YAKLAŞIM GELİŞTİRME, KENDİ KÜLTÜRLERİNİ TANIMA VE KÜLTÜREL ETKİNLİKLERE DEĞER VERME GİBİ KAZANIMLARI GERÇEKLEŞTİRDİĞİ GÖRÜLMÜŞTÜR. KENDİ KÜLTÜRÜNE YABANCI BİR BİREYİN DÜNYA VATANDAŞI OLABİLME SÜRECİNDE KENDİ ÖZÜNÜ KAYBETMESİ GİBİ OLUMSUZLUKLAR YAŞANABİLİR. BU ANLAMDA PROJE ÖNCELİKLE ÖĞRENCİLERİN KENDİ KÜLTÜRLERİNİ FARK ETMELERİ VE ÇALIŞMALARINI BU DOĞRULTUDA GERÇEKLEŞTİRMELERİNE, KENDİLERİNİ TANIMALARINA FIRSAT VERMİŞTİR. SIRASILA KENDİ YAŞADIKLARI YERLEŞİM YERİNİ, ŞEHİRLERİNİ, ÜLKELERİNİ TANITIRKEN KENDİ KÜLTÜRLERİNİN ÖNE ÇIKAN VE GÜÇLÜ YANLARINI KEŞFETMİŞLERDİR. AYNI ZAMANDA DA DİĞER KATILIMCILARIN HAZIRLADIKLARI İÇERİKLERİ TAKİP EDEREK BİRBİRLERİNİN KÜLTÜRLERİNİ YORUMLAMA, ANLAMA VE KARŞILAŞTIRMA İMKANI BULMUŞLARDIR. PROJE YÜRÜTÜLÜRKEN TÜM KATILIMCILAR BİRBİRLERİNİN -SÜREÇ İÇERİSİNDEKİ ZAMANA DENK GELENMİLLİ VE DİNİ ÖZEL GÜNLERİNİ KUTLAMAK AMACIYLA ETKİNLİKLER DÜZENLEYEREK FARKLI KÜLTÜRLERE/İNANÇLARA HOŞ GÖRÜ VE KÜLTÜRLER ARASI KAYNAŞMAYA İYİ BİR ÖRNEK OLUŞTURMUŞLARDIR. BU DURUM ARAŞTIRMANIN “PROJE YOLUYLA, ÖĞRENCİLER ARASINDAKİ KÜLTÜRLERARASI İLETİŞİM ÇATIŞMALARI ÇÖZÜLEBİLİR Mİ, ÖĞRENCİLER BİR DÜNYA VATANDAŞI OLABİLMEK İÇİN ÖNYARGILARINDAN ARINDIRILABİLİR Mİ?” SORUSU İÇİN OLUMLU BİR CEVAP OLUŞTURMAKTADIR.YİNE ARAŞTIRMA SONUÇLARINA BAKILIRSA SÜREÇ İÇERİSİNDE KATILIMCILAR ÇOK SAYIDA WEB2 ARACINI ETKİN OLARAK KULLANABİLECEK DURUMA GELMİŞTİR. İNTERNETİ, EĞİTİMLERİNE DESTEK VERECEK ŞEKİLDE DOĞRU VE ETKİLİ KULLANMA BECERİLERİNİ GELİŞTİRMİŞLERDİR. BU SONUÇLAR, İYİ SEÇİLMİŞ KATILIMCI GRUPLARI VE İYİ HAZIRLANMIŞ BİR İÇERİKLE HAZIRLANAN ETWINNING PROJELERİNİN ÖĞRENCİLERİN HEM KÜLTÜREL KAYNAŞMA SÜRECİNİ HEM DE DİJİTAL İÇERİK HAZIRLARKEN DİJİTAL YETERLİLİKLERİNİN GELİŞTİRİLEBİLECEĞİNİ ORTAYA KOYMAKTADIR. ARAŞTIRMA SONUCU, PROJENİN HEDEFLenen KAZANIMLARINI GERÇEKLEŞME DURUMUNU ORTAYA KOYAN ÖNTEST VE SONTTEST ANKETLERİNİN VERİLERİ BU DURUMU DESTEKLEMekTEDİR. BU DURUM ETWINNING PROJESİ HAZIRLAYAN ÖĞRETMENLER İÇİN DE GÜÇLÜ BİR ÖRNEK SUNMAKTADIR.

PROJE SÜRESİNCE ETWİNNİNG PLATFORMUNUN FORUM VE MESAJLAŞMA SAYFALARINDA SÜREKLİ İLETİŞİME GEÇEBİLEN; TWİNSPACE VE BLOG SAYFALARINDA PAYLAŞIMLAR YAPABİLEN ÖĞRENCİLER YABANCI DİLİ KULLANMA BECERİSİNİ DE GELİŞTİRMİŞLERDİR. BU DURUM YABANCI DİLİ ÖĞRENME KONUSUNDA FARKLI ÜLKELERDEN YAŞITLARIYLA ORTAK ÇALIŞABİLMENİN YABANCI DİLİ ÖĞRENME KONUSUNDA ETKİLİ OLDUĞUNU, YÜRÜTÜLEN PROJENİN DE BU BECERİYİ GELİŞTİREBİLDİĞİNİ ORTAYA KOYMUŞTUR.

PROJE SONLANDIRILMADAN HEMEN ÖNCE TÜM KATILIMCILARLA GERÇEKLEŞTİRİLEN “ÇEVİRİM İÇİ KÜLTÜR FESTİVALI” İLE AMAÇLANAN KÜLTÜRLERARASI KAYNAŞMA VE İLETİŞİM, YABANCI DİLİ ETKİN KULLANMA, DİJİTAL YETERLİLİK GELİŞTİRME KAZANIMLARININ SOMUT BİR ŞEKİLDE ORTAYA KONULMASINI SAĞLAMİŞTİR. ÖĞRENCİLERİN ÇEVİRİM İÇİ ORTAMDA KENDİ KÜLTÜRLERİNE AİT OLAN KENDİ BELİRLEDİKLERİ BİR KÜLTÜR ÖGESİNİ ÖZGÜN BİR BİÇİMDE SUNMALARI VE DİĞER KATILIMCILARIN SUNUMLARINI İLGİYLE TAKİP ETMELERİ DE KÜLTÜREL ÇEŞİTLİLİĞE VE FARKLI KÜLTÜRLERE OLUMLU BİR BAKIŞ AÇISI KAZANDIKLARINI GÖSTERMEKTEDİR. BU DURUM YÜRÜTÜLEN ARAŞTIRMANIN NİTEL SONUÇLARI AÇISINDAN BENZER ARAŞTIRMALARDAN FARKLI VE GÜÇLÜ YÖNÜNÜ GÖSTERMEKTEDİR.

SONUÇ OLARAK; ARAŞTIRMANIN ÖRNEKLEM GRUBU PROJENİN SONUNDA OLUMLU GERİ BİLDİRİM VERMİŞ VE BU TÜR PROJELERDE TEKRAR ÇALIŞMAK İSTEDİKLERİNİ BELİRTMİŞLERDİR. BU DURUM, YÜRÜTÜLEN PROJENİN DİSİPLİNLERARASI BİR ANLAYIŞLA KATILIMCI ÖĞRETMEN VE ÖĞRENCİLERİN KÜLTÜREL SÜREÇLERİNİ, DÜNYA VATANDAŞLIĞI VE DEMOKRATİK KATILIM ANLAYIŞLARINI, YABANCI DİL YETERLİLİKLERİNİ, DİJİTAL YETKİNLİKLERİNİ, GÜVENLİ VE ETKİN İNTERNET KULLANIMI BECERİLERİNİ GELİŞTİRDİĞİ KANAATİNİ OLUŞTURUR.

ÖNERİLER

Çalışma sonuçlarına bakıldığında;

Projeyi başlatma sürecinde araştırma örneklem grubunun çeşitliliği açısından katılımcıların ülke çeşitliliğine dikkat edilmesi,

Araştırmanın nitel sonuçlarına daha somut ulaşmak amacıyla proje etkinlikleri sonrası tutum ölçeklerinin uygulanması,

Araştırmanın nicel sonuçları için proje ilerleme sürecinde de anket uygulanması önerilebilir.

KAYNAKLAR

- Cuche, D. (2009). Kültüre yeni bakış tarzları: Antropolojide bir kavramın evrimi, Ed: Nicolas Journet, (Çev. Y. Sezen), Evrenselden özele kültür içinde, İstanbul: İz Yayıncılık.
- Dönmezer, S. (1994). Toplumbilim, İstanbul: Beta Yayıncılık
- Engin, İ. (1990). Süpürge sanatçısı örneğinde iki kültürel süreç: Kültürleme ve kültürlenme
Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi, 33 (1-2), 165-169.
- Ergün, M. (2015). Eğitim sosyolojisi. <http://www.egitim.aku.edu.tr/egsos.pdf>
- Nieto, S. (1999). The light in their eyes: Creating multicultural learning communities. New York: Teachers College Press, Columbia University.
- Tekinalp, Ş. (2016) Avrupa Birliği'nin Kültür ve Görsel-İşitsel Medya Politikaları: Kültür Kalesi Oluşturmanın Zorlukları Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Araştırma Dergisi, 113-134 <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/2332856> adresinden ulaşıldı.
- Özdemir, İ. (2011) Kültürlerarası İletişimin önemi- cilt.17, sa.66, ss.29-38, 201 (Hakemli Dergi) <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/255339> adresinden ulaşıldı.
- Yılmaz R. & Karahan E. (2023). eTwinning okullarında yapılan çalışmaların okul kültürüne katkısı. Gümüşhane Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 14(1), 276-293 <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2645781> adresinden ulaşıldı.

BIRD NET

Uzman Öğretmen İrfan KILIÇTAŞ

*Millî Eğitim Bakanlığı
ORCID ID:0009-0002-9660-4759*

Teacher Helena PİRES

*Agrupamento de Escolas de Álvaro Velho, Barreiro
ORCID ID:0000-0002-5658-8374*

Teacher Maria Do Ceu ROBALO

*Szkoła Podstawowa im. Kazimierza Nowaka w Dąbrowce
ORCID ID:0009-0001-8906-0979*

Uzman Öğretmen Pınar BOZKURT

*Millî Eğitim Bakanlığı
ORCID ID:0009-0004-6385-7738*

Uzman Öğretmen Seda GÖÇHAN

*Millî Eğitim Bakanlığı
ORCID ID:0009-0000-7277-306X*

Teacher Tomasz ORDZA

*Szkoła Podstawowa im. Kazimierza Nowaka w Dąbrowce
ORCID ID:0000-0001-8162-3303*

Uzman Öğretmen Zübeyde TAŞKIN

*Millî Eğitim Bakanlığı
ORCID ID:0009-0007-2278-1839*

Öğretmen Büşra BAYBAŞ

*Millî Eğitim Bakanlığı
ORCID ID:*

Teacher Blagorodna SOTIROW

*ООУ "Panajot Ginovski"-Butel, Skopje
ORCID ID:*

Teacher Isabel MARTINS

*Agrupamento de Escolas de Álvaro Velho, Barreiro
ORCID ID:*

Teacher Stefania BERTONE

*ICS "Terralba"
ORCID ID:*

Teacher Zeljka JOVANOVAĆ

*Osnovna škola Dalj
ORCID ID:*

Teacher Silvana ÇELA
Shkolla "Dora d'Istria"
ORCID ID:

Teacher Victoriia HARBUZ
Olena Pchilka Lyceum of Kovel in Volyn Region
ORCID ID:

Teacher Yana TSYKUNKOVA
Marhanets educational complex № 10
ORCID ID:

ÖZET

Canlı türlerinin yok olması evrenin olağan sürecinden biridir. Ancak son dönemlerde yok olma hızının artışında insan elinin ve insanın doğaya verdiği zararın ve çevre konusundaki duyarsızlıklarının etkilerinin olduğu bilinmektedir. Dünyamızı etkileyen bu küresel soruna farkındalık oluşturmak için insanlara çok fazla görev düşmektedir. Bu araştırmanın amacı öğrencilerin iklim değişikliği, yerel ve küresel çevre sorunları, biyoçeşitlilik konularında Avrupa bilgi ve iletişim teknolojileri destekli yenilik olarak kabul edilen eTwinningprojesi ile disiplinler arası bir yaklaşımla kuşların ekolojik işlevlerini bilme, bu işlevleri ekosistem hizmetleri ile ilişkilendirme, kuşların ekosistemin işleyişine etkilerini ortaya çıkarma ve biyoçeşitliliğin öneminin kavranması amaçlanmaktadır.“BIRDS NET” Projesi, 2021-2022 eğitim öğretim yılında 7-14 yaş arası 13 uluslar arası 6 Türk ortak olmak üzere toplam 197 öğrenci arasında gerçekleştirilmiş uluslar arası bir e Twinning projesidir.Her ne kadar tüm proje ortakları aynı proje planı dahilinde hareket etse de çalışılan bölgelerin farklı olması uygulama ve odaklanma noktalarını farklılaştırmıştır. Bu nedenle bu projede sunulan bulgular araştırmacının elde ettiği verilerden oluşmaktadır. Kuşlar çöllerden dağlara çok farklı habitatlarda bulunmaktadır. Kuşların bu dağılımına bakılarak biyoçeşitliliğin dünya yüzeyinde nasıl dağıldığı ve küresel çevre değişikliklerinde nasıl bir gösterge oluşturdukları konusundan yola çıkarak proje planı proje kurucuları tarafından oluşturulmuştur. Proje taslağı ve iş takvimi eTwining sayfasına eklenmiş tüm proje ortakları takvim doğrultusunda kendisine verilen görevleri zamanında yaparak proje sonlandırılmıştır. Projede her sayfanın sonunda açılan tartışma konuları ile görevler değerlendirilmiştir. Projede nitel araştırma yöntemlerinden doküman incelemesi kullanılmıştır. BİRDS NET e Twinning projesi hem ulusal hem de Avrupa kalite etiket ödülü olarak,proje etkinlikleriyle farkındalık oluşturduğu, ekip çalışması becerilerini geliştirdiği, farklı teknoloji ve bilişim teknoloji araçlarının kullanımını teşvik ettiği,çevrimiçi toplantılar ile proje ortaklarının iletişim ve dil becerilerini geliştirdiği, uzmanlarla tanışma ve etkileşim fırsatları sunduğu, jeolojik, biyolojik, tarihi ve kültürel

miras bilinçliği oluştuğu, STEM yönteminin öğretim uygulamasına entegre edildiği, İngilizce dil gelişimine katkı sağladığı bulgularına ulaşılmıştır.

Araştırma sonuçlarına bakıldığında; e Twinning projelerinin öğrenci ve öğretmenlerde hem dijital yetkinliği arttırdığı hem de işbirliği becerileri üzerinde olumlu etkilerinin de olduğunu göstermektedir. Öğrenciler katıldıkları proje sürecinde elde ettikleri bilgi ve beceriler öğrencinin motivasyonunu arttırdığı, öğrendikleri web 2.0 araçlarını kullanarak yaptıkları çalışmalarla eğitim sürecine daha aktif katıldıkları görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Biyoçeşitlilik, İklim değişikliği, Kuş Faunası

BIRD NET

Abstract: The extinction of living species is one of the normal processes of the universe. However, it is known that the increase in the rate of extinction in recent years is due to the damage caused by human hands and humans to nature and their insensitivity towards the environment. People have a lot of responsibility to raise awareness of this global problem that affects our world. The aim of this research is to enable students to know the ecological functions of birds, associate these functions with ecosystem services, and reveal the effects of birds on the functioning of the ecosystem, with an interdisciplinary approach through the eTwinning project, which is accepted as an innovation supported by European information and communication technologies on climate change, local and global environmental problems, and biodiversity. and understanding the importance of biodiversity. The “BIRD NET” Project is an international eTwinning project carried out in the 2021-2022 academic year among a total of 197 students, including 13 international and 6 Turkish partners, aged 7-14. Although all project partners act within the same project plan, the different regions where they work have differentiated their implementation and focus points. Therefore, the findings presented in this project consist of the data obtained by the researcher. Birds are found in many different habitats, from deserts to mountains. The project plan was created by the project founders based on how biodiversity is distributed on the earth’s surface by looking at this distribution of birds and what kind of an indicator they constitute in global environmental changes. The project draft and work calendar were added to the eTwining page, and all project partners completed the tasks assigned to them on time in line with the calendar, and the project was terminated. In the project, the tasks were evaluated with the discussion topics opened at the end of each page. Document review, one of the qualitative research methods, was used in the project. BIRD NET e Twinning

project received both national and European quality label awards, raising awareness with project activities, improving teamwork skills, encouraging the use of different technology and information technology tools, improving the communication and language skills of project partners with online meetings, meeting and interacting with experts. It has been found that it offers opportunities, raises awareness of geological, biological, historical and cultural heritage, integrates the STEM method into teaching practice, and contributes to English language development.

Looking at the research results; It shows that eTwinning projects both increase digital competence in students and teachers and have positive effects on collaboration skills. It is seen that the knowledge and skills students acquired during the project they participated in increased the student's motivation, and they participated more actively in the educational process with the work they carried out using the web 2.0 tools they learned.

Keywords: Biodiversity, Climate change, Bird Fauna

GİRİŞ

Bir bölgedeki bitki ve hayvan tür çeşitlerinin sayıca fazla olması biyolojik çeşitliliktir. Dünya' da farklı çok ekosistem bulunmaktadır. Her ekosistemde farklı bitki ve hayvan türleri bulunmaktadır. Bir ekosistemde ne kadar çok biyolojik çeşitlilik varsa o ekosistem en gelişmiş ekosistem olarak düşünülmektedir. Bir ekosistemde herhangi bir türün yok olması o neslin tükenmesi ve biyolojik çeşitliliğin azalmasına neden olmaktadır. İklim değişikliği, doğal kaynakların aşırı tüketimi, fosil yakıt kullanımı, çevre kirliliği ve hızlı nüfus artışı biyolojik çeşitliliğin yok olmasına neden olmaktadır. Küresel iklim değişikliğinin olumsuz etkileri her geçen gün daha fazla hissedilmeye başlanmıştır. Dünyanın her yerinde artan sıcaklıklar ve ekstrem hava olayları günlük yaşamı zorlaştırmakta ve insanları çaresizliğe sürüklemektedir. İklim değişikliğinin afetsellik boyutuna baktığımızda gözümüze çarpan en önemli özelliği yavaş ilerlemesi ve sonuçlarıyla oldukça yıkıcı bir afet olmasıdır (Kadıoğlu, 2012: 11).

Küresel ısınma, iklim değişikliklerine ve buna bağlı olarak bir çok soruna neden olmaktadır. Salgın hastalıklar, doğal yaşam alanların yok olması buna bağlı olarak biyolojik çeşitliliğin azalmasıdır. Küresel ısınma ve iklim değişikliğini önlemek için insanlara bir takım görev ve sorumluluklar düşmektedir. Tedbir alınmadığı takdirde bir çok türün yok olması kaçınılmaz görülmektedir.

Kuşlar çöllerden dağlara çok farklı habitatlarda bulunmaktadır. Kuşların bu dağılımına bakılarak biyolojik çeşitliliğin dünya yüzeyinde nasıl dağıl-

dığı ve küresel çevre değişikliklerinde nasıl bir gösterge oluşturdukları konusunda öğrencilerde farkındalık oluşturmak için e Twinning projesi uygulanmıştır. Bu araştırma ile bu projeye katılan öğretmen ve öğrencilerden oluşan gönüllü katılımcılardan projede gerçekleşmesi hedeflenen bilişsel, duyuşsal ve sosyal kazanımların neler olduğu ile ilgilidir.

KURAMSAL ÇERÇEVE

Biyolojik çeşitlilik canlı organizmalar ile onların bulunduğu ekolojik ortamlar arasındaki çeşitliliği ve değişkenliği ifade eden dinamik bir sistem, ekosistem çeşitliliği ise, bitki, hayvan ve mikroorganizma toplulukları gibi canlılar ile onların ilişki içinde yaşadıkları toprak, su, hava, mineraller gibi cansızların işlevsel olarak karşılıklı etkileşim içinde oluşturdukları dinamik bir bütün olarak ifade edilebilir (Çepel ve Ergun, 2002). Biyoçeşitlilik dünyada canlıların var olmasından şimdiye gelmiş önemli bir birikimdir.

Canlıların yaşamı için önemli olan ekosistemler ve bunların bileşenleri olan biyolojik çeşitlilik iklim değişikliğinin hızlı olmasından dolayı en çok etkilenen ve etkilenecek olan sistemdir Kendi kendini destekleyen bir komitede birbirini etkileyen cansız ve canlı (biyolojik) elemanların karşılıklı ve karmaşık ilişkilerinin tümüne ekosistem adı verilmektedir (Tanyolaç, 2006).

Kuşlar ekosistemin iyi bilinen canlı türlerindedir. Bir ekosistemin sağlıklı olup olmadığı, ekosistemdeki kuşların varlığına ve artış azalış sayısına bakılarak anlaşılabilir. Bir bölgede kuş sayısında azalma var ise o bölgede çevre sorunu olduğunu gösterir. Kuşların doğal ortamlarda izlenmesine dayanan, toplu ya da bireysel olarak yapılan aktivitelere kuş gözlemciliği denir (Sevindi, 2013). Ekosistemler ve biyolojik çeşitlilik çevresel bozulmalar sonucunda zarar görmekte, yavaş gerçekleşen ancak geri dönüşü olmayan bu tahribat; insan eliyle ya da küresel iklim değişikliğinin bir sonucu olarak karışımıza çıkmaktadır. Ekosistemlerin ve biyolojik çeşitliliğin olumsuz etkilenmesi bazı türlerin yok olmasına ya da yaşadığı yeri değiştirmesine neden olmaktadır. Kuşlar ekosistem üzerinde çok farklı hizmet sunarlar. Besin zincirinin ilk halkasını oluştururlar, orta seviyedeki tüketicilerden en iyi avcı gruplarına kadar bir çok besin ağını kaplarlar. Kuşlar hemen hemen dünyadaki bütün habitatlarda yer alırlar.

Kuşlar yapıları gereği hareketli olmalarından dolayı dünyanın bir ucundan diğer ucuna kolaylıkla hareket edebilen hem kara ekosisteminde hem su ekosisteminde dağılım gösteren omurgalı sınıfta yer alan canlılardır. Filogenetik statüleri oldukça belirli ve tanımlamaları nispeten kolay olan bir gruptur. Bu niteliklerinin yanında besin zincirinde yüksek oranda bulunmaları, hem doğal hem de insan etkisiyle gerçekleşen değişimlere

karşı hassas olmaları ile biyoçeşitliliğin izlenmesi bakımından indikatör canlı gruplarından biri olarak görülmektedirler (Whelan ve ark., 2008). Bu yüzden kuşların ekosistemdeki varlığı önem kazanmaktadır.

Doğal kaynaklarımızın korunması için sadece üst düzey kurumların çaba harcaması değil bireyler olarak halkın da bilinçlendirilmesi gerekmektedir. Erken yaşlarda çevre bilinci oluşturulmalıdır. Ekosistem, biyolojik çeşitlilik ve ekolojik sorunlar birbirinden ayrı düşünülmemeli ve bütün olarak ele alınmalıdır. Sürdürülebilirliğin devamı için her birey kendini sorumlu hissetmeli ve bu görev bilinciyle hareket etmelidir (Özkan, Yücel, 2014). Küresel ısınma ve iklim değişikliğinin başlıca sebebi insan kaynaklı olmasından dolayı, bireylerin bahsi geçen konularla ilgili bilgileri, farkındalıkları, tutumları ve davranışları oldukça önemlidir. Her yaştan bireye çevrenin önemi, çevre sorunları ve çözümlerine yönelik eğitimlerin verilmesi ve toplumun topyekün bilinçlendirilmesi gerekmektedir (Pınar & Yakışan, 2017).

YÖNTEM

Projede nitel araştırma yöntemlerinden görüşme tekniği kullanılmıştır.

Çalışma Grubu

Projenin çalışma grubunu 19 öğretmenin danışmanlığında Türkiye'den Aybars Ak Ortaokulu, Gülsüm Sami Kefeli Ortaokulu, Türkiye Gazeteciler Cemiyeti Ortaokulu, Polonya, Portekiz, Kuzey Makedonya, Arnavutluk, Ukrayna, ve Hırvatistan ülkelerinden 11-14 yaş grubundan oluşan toplam 197 öğrenci oluşturmaktadır. Proje ortaklarından 1 Türk 4 yabancı ortak proje planında yer alan görevlerine yerine getirmediğinden projeye devam etmemiş böylece proje 14 öğretmen 117 öğrenci ile tamamlanmıştır.

Veri Toplama Aracı ve Veri Analizi

Çalışmada kuşların biyoçeşitliliği üzerine disiplinlerarası olarak tasarlanmış bir eTwinning proje sürecinin, öğrenciler üzerinderyel ve küresel çevre sorunları hakkında farkındalık oluşturma, çevre bilinci kazandırma etkisini, biyoçeşitliliğin önemini kavrama durumlarını tespit edebilmek amacıyla öğretmen ve öğrencilere yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılmıştır. Yarı yapılandırılmış sorular öğretmen ve öğrencilere çevrim içi ortamlarda uygulanmıştır.

Katılımcı öğretmenlere aşağıdaki sorular sorulmuştur:

1. Genel olarak proje sürecini nasıl değerlendiriyorsunuz? (Bilişsel, Duyuşsal ve Sosyal Alanda)
2. Proje sürecinin ardından, öğrencilerin çevreye duyarlı olma konusundaki farkındalıklarını nasıl değerlendiriyorsunuz?
3. Proje sürecinde sizi etkileyen noktaları paylaşır mısınız?

Katılımcı öğrencilere aşağıdaki sorular sorulmuştur:

1. Bu proje size neler kattı? Açıklayınız.
2. Proje sürecinin ardından, çevrenizdeki sorunlara duyarlı olma konusunda kendinizi nasıl değerlendiriyorsunuz?
3. Proje sürecinde sizi etkileyen noktaları paylaşır mısınız?

BIRDS NET PROJE UYGULAMA BASAMAKLARI

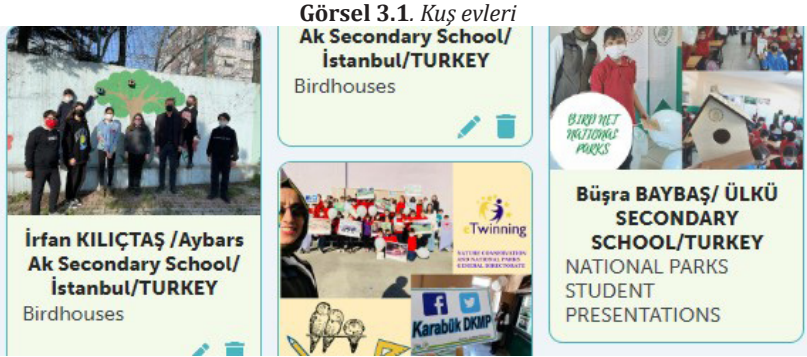
Araştırma kapsamında 2021-2022 eğitim öğretim yılı başında, biri Avrupa ülkesi diğeri Türkiye den proje kurucusu öğretmenler olarak BIRDS NET (B-irds I-nterdisciplinary R-esources D-isinformation NET) isimli eTwinning projesi planı hazırlanarak Ulusal Ajansa sunulmuş ve kabul edilmiştir. Proje ortakları daha önce birlikte ortak proje yapılan öğretmenlerden seçilmiştir. Proje ortakları öğretmenler gönüllük esasına göre veli dilekçesi alarak öğrenciler ile birlikte projeye dahil olmuşlardır. Proje portalına öğrenciüyelikleri öğretmenleri tarafından yapılmıştır. Proje ortakları tarafından proje planı ve iş takvimi (Tablo 3.1)e Twinning Twinspace sayfasına eklenmiştir. Proje ortakları proje planının dışına çıkmayarak öğrencileri ile birlikte etkinlikleri zamanında gerçekleştirmişlerdir. Etkinlik sonunda öğrenciler ve öğretmenler etkinlik sonu tartışma gruplarından forum üzerinden etkinliklerini değerlendirmişlerdir. Böylece aylık geri dönüt olarak sürecin daha sağlıklı işlenmesini sağlamışlardır. Öğretmen ve öğrenciler twinspace portalını aktif kullanmış, proje ile ilgili fikir alışverişinde bulunmuş, online konferans, toplantılar yapılmış, proje ile ilgili resim ve videolar ilgili sayfaya öğretmen ve öğrenciler tarafından kendilerine açılan okul ve proje danışmanına ait olan klasörlere eklenmiştir.

Tablo 3.1. Aylık Temalar (Aylara Göre Üzerinde Çalışılan Problem Durumları)

Ay	Üzerinde Çalışılan Tema/Konu Başlığı
Ekim	Biyçeşitlilik Kanat İnşası Öğrenci Çalışmalarının Sergilenmesi
Kasım	Sonbahar saha çalışmaları, Kuş evleri
Aralık	Tatil hazırlığı, Yeni yıl kartları hazırlama ve takvim hazırlığı
Ocak	Kuş bilmeceleri, Kuş biyçeşitliliği
Şubat	Kuşların dünyasında iletişim, Güvenli İnternet Günü
Mart	Kültürümüzde Kuşlar, e kitap hazırlığı
Nisan	Saha çalışması, BIRD NET uygulama çalışması,
Mayıs	İklim değişikliğinin ve insan faaliyetlerinin kuş çeşitliliği üzerindeki etkisi, kuş türlerinin korunması için kampanya
Haziran	Kapanış, Kalite etiket hazırlığı

Öğrencilerin bu temalara yönelik yapacakları çalışmaların seçimleri kendilerine bırakılmıştır. Öğrenciler yaptıkları çalışmalarını okulda sergilemiş, görsellerini eTwinning twinspace sayfalarına yüklemiştir. Projede öğrenciler bazen bireysel bazen de grupça yaptıkları çalışmalarını her ay sayfaya yüklemiş, görevlerini zamanında tamamlamışlardır.

Öğrenciler aylık temalara göre çalışmalarını yapmadan önce internet veri araştırmalarını yaparak veri toplamıştır. Bazı temalarda öğrenciler yaptıkları çalışmalar ile toplum hizmeti çalışmalarını da gerçekleştirmişlerdir. Örneğin kasım ayında gerçekleştirdikleri kuş evlerini okul bahçelerindeki ağaçlara asmışlar (Görsel 3.1).



Mayıs ayında kuşların korunması için yaptıkları kampanya afişlerini okul dışında da sergilemişler arkadaşları ve çevrelerinde farkındalık oluşturmuşlardır (Görsel 3.2).

Görsel 3.2. Kampanya afişleri



Kampanya afişleri hazırlanırken web 2.0 araçları kullanılarak sloganlar tasarlamışlardır.

Nisan-Mayıs aylarında uluslar arası karma takımlar oluşturularak hem iş birlikli hem de ortak ürünler hazırlanmaya başlandı. Mentör öğretmenler eşliğinde karma takımlar çalışmalarını tamamlayarak twinspace'de ilgili sayfada görseller paylaşılmıştır. Öğrenciler proje süresince bilim adamları ile online konferanslarla bir araya gelmiş, merak ettikleri soruları bilim adamlarına sormuştur. Projenin sonunda öğrenciler yaptıkları tüm çalışmalarından birkaç farklı final ürünleri (kanat oluşturma, akrostiş, ortak hikaye, sanat galerisi, deney, e kitap) oluşturmuşlardır. Çalışmaların tamamı ilgili görsellerle Twinspace sayfalarına eklenmiş ve sosyal medyadan paylaşarak projenin görünürlüğü artırılmıştır. Öğrencilerin çalışmaları sosyal medyada paylaşılırken öğrencilerin yüzlerinin görünmemesine özen gösterilmiştir.

Bu çalışmada bahsedilen eTwinning projesi uluslar arası çapta yürütülmüş; Ulusal Destek Servisi (UDS) Ulusal Kalite Etiket ve Avrupa Kalite Etiket ile ödüllendirilmiştir.

BULGULAR

Nitel verileri toplamak için öğrenci ve öğretmenlerden 3 açık uçlu soruyu yanıtlamaları istenmiş ve her sorunun analizinde kullanılmak için temalar ve kodlar oluşturulmuştur. Her bir soruya ilişkin bulgularda katılımcıların doğrudan alıntılanan cevaplarına yer verilmiştir. Katılımcı öğretmenlerden sadece Türkiye’deki öğretmenlerden 5 kişi, öğrencilerden 11 kişi sorulara gönüllü olarak cevap vermiştir.

Öğretmenlere ilk olarak “Genel olarak proje sürecini nasıl değerlendiriyorsunuz? (Bilişsel, Duyuşsal ve Sosyal Alanda” sorusu sorulmuş.

Tablo 4.1. Öğretmen Görüşlerinden Elde Edilen Kodlar ve Temalar

Temalar	Kodlar	Frekanslar
Bilişsel Kazanımlar	Problemi tespit etme	5
	Problem çözme becerisi	5
	Dil becerisini kullanma	3
	Analiz etme	4
	Yaratıcılık (Farklı bakış açısı sunma)	4
Duyuşsal Kazanımlar	Problemin farkına varma	5
	Problemi içselleştirme	5
	Sorumluluk bilinci oluşma	4
	Çevreye duyarlı olma	4
Sosyal Kazanımlar	Aktif katılım sağlama	5
	İş birliği içerisinde olma	5
	Farklı kültürleri tanıma	5
	Takım arkadaşlığı	4
	Takım sorumluluğu	4

Katılımcı öğretmenler, proje sürecinin öğrencilere bilişsel kazanım olarak problemi tespit etme, problem çözme becerisi, dil becerisini kullanma, analiz etme, gibi becerilerin gelişmesini sağladığını belirtmişlerdir. Katılımcılardan bazılarının görüşleri aşağıdaki gibidir:

Ö1 — Proje sürecinde öğrenciler küresel çevre sorunları ile ilgili insanların neden olduğu problemi tespit ederek çözüm üretmeye çalıştılar.

Ö2 — Proje süresince tema başlıklarına göre yaratıcılıklarını kullanarak farklı ve ilginç tasarımlar yaptılar.

Ö4 — Proje süresince öğrenciler online toplantılarda dil becerilerini kullanarak sorular sordular, cevap verdiler. Dil gelişimlerine olumlu katkı sağladığımı düşünüyorum.

Katılımcı öğretmenler, proje sürecinin öğrencilere duyuşsal kazanım olarak problemin farkına varma, problemi içselleştirme, sorumluluk bilinci oluşma, çevreye duyarlı olma gibi becerilerinin gelişmesini sağladığını belirtmişlerdir. Katılımcılardan bazılarının görüşleri aşağıdaki gibidir:

Ö3 — Küresel iklim değışikliklerinin kuşlar üzerinde neden olduğu olumsuz sonuçların farkına vardılar.

Ö4 — Öğrenciler yok olma tehlikesi ile karşı karşıya kalan kuş türlerini tekrar yaşama döndürmek için hazırladıkları kampanyada sorunu sahiplen-diler, çevrelerinde bu bilinci oluşturma konusunda epeyce çaba sarf ettiler.

Ö5 — Öğrenciler kuşları tehlikelerekarşı korumak için yaptıkları kuş evlerine özenle baktılar. Çevreye daha duyarlı bireyler olduklarını düşü-nüyorum.

Katılımcı öğretmenler, proje sürecinin öğrencilere sosyal kazanım olarak projeye aktif katılma, işbirliği içerisinde olma, farklı kültürleri tanıma, takım arkadaşlığı ve takım sorumluluğu kazandıklarını sağladığını belirtmişlerdir. Katılımcılardan bazılarının görüşleri aşağıdaki gibidir:

Ö1 — Bu projede öğrenciler gönüllük esasına göre katıldı ancak, hepsi tüm temalarda aktif bir şekilde katılım sağladı. Etkinlikleri yaparken keyif aldıklarını gözlemledim.

Ö3 — Öğrencilerim diğer proje ortakları öğrencileri ile forum üzerinden iletişim kurmuş, proje sonunda da iletişimlerini devam ettirmişlerdir.

Ö5 — Saha çalışması sırasında çevreyi daha iyi gözlemlemişler, etkin-liklere seyerek katılmışlardır.

Tablo 4.2. Öğrenci Görüşlerinden Elde Edilen Kodlar ve Temalar

Temalar	Kodlar	Frekanslar
Bilişsel Kazanımlar	Yaratıcılık	11
	Problemin farkına varma	07
	İçerik üretme	09
	Araştırma	08
Duyuşsal Kazanımlar	Farkındalık	11
	Çevre bilinci	08
	Keyif alma	10
	Sorumluluk bilinci	07
Sosyal Kazanımlar	Yardımlaşma	05
	Avrupa kültürü tanıma	09
	İş birliği yapma	07
	Çalışmaktan keyif alma	04
	Aktif Katılım	11

Katılımcı öğrenciler, proje sürecinin kendilerine bilişsel kazanım olarak yaratıcılık, problemin farkına varma, içerik üretme araştırma gibi katkı-larının olduğunu ifade etmişlerdir. Katılımcılardan bazılarının görüşleri aşağıdaki gibidir:

Öğr-1 — Küresel iklimin yol açtığı zararların farkındayım. Çözüm yolu için kendime düşen sorumlulukları yerine getireceğim.

Öğr-2 — Kuşların ekosistemdeki önemini anladım. Onların ekosistemdeki önemini daha iyi anlamak için gerçek kaynağa nasıl ulaşmam gerektiğini öğrendim.

Öğr-3 — Sorunlara farklı çözüm yolları da bulunabileceğini fark ettim.

Öğr-5 —Yaratıcılığımı kullanarak kuş evleri tasarladım. Farklı şeyler düşünme becerimin geliştiğini düşünüyorum.

Öğr-7 — Sorunların çözümünün sadece kendim için değil çevrem için önemli olduğunu bu yüzden iki türlü de düşünmem gerektiğini öğrendim.

Katılımcı öğrenciler, proje sürecinin kendilerine duyuşsal kazanım olarak farkındalık, çevre bilinci, keyif alma, sorumluluk bilinci gibi beceriler kazandıklarını belirtmişlerdir. Katılımcılardan bazılarının görüşleri aşağıdaki gibidir:

Öğr-4 — Bu proje ile çevreme karşı daha duyarlıyım.

Öğr-6 — Projedeki görevlerimi yaparken çok keyif aldım. Özellikle kuş kanatlarını tasarladıktan sonra onlarla fotoğraf çekilmek keyif vericiydi.

Öğr-8 —Bu proje il çevremdeki canlılara karşı sorumlu olduğumu düşünüyorum. Bu konuda daha dikkatli davranacağım.

Katılımcı öğrenciler, proje sürecinin kendilerine sosyalkazanım olarak yardımlaşma, Avrupa kültürünü tanıma, iş birliği yapma, çalışmaktan keyif alma, aktif katılım gibi beceriler kazandıklarını belirtmişlerdir. Katılımcılardan bazılarının görüşleri aşağıdaki gibidir:

Öğr-9 — Bu proje ile daha önce bilmediğim yabancılarla ilk kez İngilizce konuştum. Onların kültürünü öğrendim.

Öğr-10 —Temaların her birine etkinlik yükledim. Sürece aktif katıldım. Yaparken de keyif aldım. öğrendim.

Öğr-11 — Ortak ürün oluştururken arkadaşarımla yardımlaşım.

SONUÇ

Bu araştırmanın amacı; kuşların bu dağılımına bakılarak biyo çeşitliliğin dünya yüzeyinde nasıl dağıldığı ve küresel çevre değışikliklerinde nasıl bir gösterge oluşturdukları konusunda öğrencilerde farkındalık oluşturma, çevre bilinci geliştirme konusunda tasarlanan “BIRDS NET” e Twinning projesinin amaca uygunluğu açısından öğrenciler ve öğretmenler tarafından görüşlerinin nasıl olduğunun belirlenmesidir. Proje sürecinde aktif olan gönüllü öğretmen ve öğrencilerden görüşler alınarak bilişsel, sosyal ve duyuşsal yönden projenin değerlendirilmesi yapılmıştır. Proje hem

“Ulusal Kalite Etiketini” hem de “Avrupa Kalite Etiketini” almıştır. Projede Türk ortaklardan 1, yabancı ortaklardan 4 öğretmen ve 80 öğrenci projeye dahil edilmiş ancak proje planında yer alan görevleri yerine getirmediklerinden projeyi tamamlamamışlardır. Bu durum projeyi sekteye uğratmamıştır.

Gerçekleştirilen araştırma sonuçlarına göre; öğrencilerin küresel iklim değişikliğinin kuşlar üzerindeki etkisine proje öncesi ve sonrasındaki farkındalıklarında artış olduğu gözlemlenmiştir. Katılımcı öğretmenlerden projeyi bilişsel, duyuşsal ve sosyal kazanımlar açısından değerlendirmeleri istenmiştir.

Katılımcı öğretmenlerin verdikleri cevaplar incelendiğinde; projenin öğrencilere bilişsel kazanım olarak problemi tespit etme, problem çözme becerisi, dil becerisini kullanma, analiz etme; duyuşsal kazanım olarak problemin farkına varma, problemi içselleştirme, sorumluluk bilinci oluşturma, çevreye duyarlı olma vesosyal kazanım olarak projeye aktif katılma, işbirliği içerisinde olma, farklı kültürleri tanıma, takım arkadaşlığı ve takım sorumluluğu gibibecerilerinin gelişmesinisagladığını belirtmişlerdir.

Katılımcı öğrencilerin verdikleri cevaplar incelendiğinde, proje sürecinin kendilerine bilişsel kazanım olarak yaratıcılık, problemin farkına varma, içerik üretme araştırma; duyuşsal kazanım olarak farkındalık, çevre bilinci, keyif alma, sorumluluk bilinci; sosyalkazanım olarak yardımlaşma, Avrupa kültürünü tanıma, iş birliği yapma, çalışmaktan keyif alma, aktif katılım gibi beceriler kazandırdığını ifade etmişlerdir.

Öğrenciler katıldıkları proje sürecinde elde ettikleri bilgi ve becerilerin öğrencinin motivasyonunu arttırdığı, öğrendikleri web 2.0 araçlarını kullanarak yaptıkları çalışmalarla eğitim sürecine daha aktif katıldıkları görülmektedir. Avrupa’daki farklı ülkelerden, Türkiye’deki farklı illerden öğretmen ve öğrencilerle iş birliği çalışmalar yapılarak yapılan ortak çalışmalarda öğrencilerin sabrı ,saygıyı ve zamanında görevi teslim etmeyi öğrendiği görülmektedir. Değerlendirme sonucunda öğrencilerde bilim farkındalığı , yaratıcı düşünme, ingilizce dil gelişimi, tartışma, problem çözme, bilişim teknolojileri kullanımı, üretkenlik becerilerinin geliştiği görülmektedir. Öğrencilerin kuşlarla etkileşiminin sağlanması, kuşların genel özelliklerini kendi gözlemleriyle öğrenmesi öğrencilerin ekosistemle ilgili daha bilinçli olmasına olanak sağlamaktadır. Böylece öğrencilerin kuşların ekosisteme, tarıma ve insanın yaşam refahına katkısını fark ettiği gözlemlenmektedir. Öğrenciler proje süresince dijitalleşme yeterlilik ve becerilerini şekillendirip, geliştirdiler. Öğrenciler çevreye karşı sorumluluklarında sadece bireysel görevlerinin olduğunu değil, aynı zamanda yurttaşlık sorumluluklarının da olduğunu fark ettiler.

Öğrenciler projedeki iş takvimine ve planına sadık kalarak süreci tamamlamışlardır. Proje temalarının sonunda yer alan tartışma forumları ile temanın anında değerlendirme yapılmasının sağlanması istenmiştir. Projede hem Ulusal Kalite Etiketini hem de Avrupa Kalite Etiketini alınması projenin görünürlüğünü arttırdığını göstermektedir. Bu projede görev alan öğretmenlerin branşlarının farklı olması projenin disiplinler arası uygulanması açısından işlevsel olduğunu göstermektedir. Projede belirlenen konunun küresel ve güncel bir sorun olması proje ortaklarının yerli ve yabancı kişilerden oluşmasının avantaj olduğunu göstermektedir. Amaç öğrencilerin dikkatini yerel ve çevresel sorunlara çekip, bu konuda farkındalık oluşturma ve bilinç geliştirme olsa da öğrenciler e Twinning platformu aracılığıyla hem ulaşılması gereken amaca ulaşmış hem de farklı teknolojileri ve BT araçlarını kullanma becerilerini geliştirmişlerdir. Projenin uluslararası olması yapılan toplantılarda kullanılan dilin İngilizce olması öğrenci ve öğretmenlerde dil becerisinin gelişmesine katkı sağlamıştır. Bu durumun öğrencilerde özgüvenini geliştirdiği gözlemlenmektedir.

KAYNAKLAR

- Çepel, N.ve.Ergün,C, 2002. Küresel Isınma ve Küresel İklim Değişikliği,TEMA Yayın No. 38. İstanbul,
- Özkan, M. ve Yücel, E. Ö. (2014). Ekosistem, Biyolojik Çeşitlilik ve Çevre Sorunları Konularıyla İlgili Fen ve Teknoloji Öğretmen Görüşlerinin Öğretim Tasarımı Açısından Değerlendirilmesi. Milli Eğitim. Sayı:201.
- Pınar, E. & Yakışan, M. (2017). İlkokul öğrencilerinin çevre kavramları ile ilgili çizimlerinin analizi. Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 8(1), 97-113. <https://doi.org/10.24315/trkefd.366693>
- Sevindi, C. (2013). Ekoturizm ve Kuş Gözlemciliği Açısından Kuyucuk Gölü Kuş Cenneti (Arpaçay-Kars). Türk Coğrafya Dergisi. 61. 63-76.
- Tanyolaç, J., (2006) Limnoloji, 4. Baskı, Hatiboğlu Yayınları (67), Yükseköğretim Dizisi (18), ISBN: 975-7527-46-7, ANKARA.
- Whelan, C.,J., Wenny, D.,G. & Marquis, R.,J. (2008) Ecosystem Services Provided by Birds. Annals New York Academy Sciences, 1134, 25–60.
- KADIOĞLU Mikdat; (2012), Türkiye’de İklim Değişikliği Risk Yönetimi, Birinci Baskı, Türkiye’nin İklim Değişikliği II. Ulusal Bildiriminin Hazırlanması Projesi Yayını, Ankara.

21. YÜZYIL BECERİLERİ ÇERÇEVESİNDE DİJİTAL OKURYAZARLIK: SOSYAL MEDYA KULLANIMI VE İNTERNET ETİĞİ ÜZERİNE ULUSLARARASI BİR EĞİTİM PROJESİNİN İNCELENMESİ

Süleyman BOZTEPE
Mahmut Esat Ortaokulu
ORCID ID: 0009-0005-8313-4139

ÖZET

Bu makale, 21. yüzyıl becerilerinin kazandırılması amacıyla geliştirilen uluslararası bir eğitim projesini incelemektedir. Bu beceriler dijital okuryazarlık, etkin katılım, liderlik ve öz saygının geliştirilmesi konusundaki çalışmaları kapsamaktadır. Bu becerilerden dijital okuryazarlık konusu teknolojik gelişmelerin hızıyla orantılı olarak daha dikkat çekici bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır. Dijital okuryazarlığın alt konularını incelendiğinde medya okuryazarlığı-eğitim ilişkisinin son dönemlerin en önemli bileşenlerinden birisi olduğu görülmektedir. Projenin odak noktası, 12-15 yaş grubu öğrencilere yönelik dijital okuryazarlık, özellikle sosyal medya kullanımı ve internet etiği konularındaki eğitimi içermektedir. Hırvatistan, Romanya, Slovenya, Litvanya ve Türkiye'den öğrencilerin katılımıyla gerçekleştirilen bu proje, çeşitli öğrenme yöntemlerini kullanarak öğrencilerin dil becerilerini, öz saygılarını ve medya okuryazarlıklarını geliştirmeyi amaçlamaktadır. Proje, eTwinning ulusal kalite etiketi ile ödüllendirilmiş ve projenin Erasmus 2022 - 2027 rehberi ile uyumlu olduğu belirtilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Sosyal Medya, Medya Okuryazarlığı, İnternet Etiği, Proje Tabanlı Eğitim, Öz Saygı Becerileri.

GİRİŞ

21.yüzyıl becerilerinin eğitim sistemlerine entegrasyonu, öğrencileri hızla değişen bir dünyada başarılı olmaları için hazırlar. Bu çalışma, dijital okuryazarlık ve medya okuryazarlığının önemini, özellikle de internet etiği ve sosyal medya kullanımı üzerine odaklanarak ele alır. Bu proje, medya okuryazarlığı alanı içerisinde yer alan sosyal medya kullanımı ve internet etiği teması ile ilgili uluslararası çalışmayı kapsamaktadır.

Proje sürecine bakıldığında proje üç aylık uygulama takvimine sahiptir. Bu uygulama takviminin birinci ayında önce öğretmen toplantısı gerçekleştirilmiş, daha sonra öğretmenler arası iş bölümü yapılmış ve öğrencilerin de katıldığı toplantı düzenleyerek uluslararası ilk karışık ülke takımı çalışmaları başlatılmıştır. Karışık ülke takımı çalışmaları, her ülkeden öğrencilerin karma öğrenci grupları oluşturularak çalışmaları biçiminde ortaya çıkmıştır. Oluşturulan altı grup ülke takımı ile altı farklı renkten oluşan takımlara proje içinde yer alan öğretmenlerden her bir takıma bir mentor öğretmen görevlendirilerek öğrencileri rehberlik yapması sağlanmış ve işbirlikli öğrenme yöntemi işe koşulmuştur.

Projenin ikinci ayında projede görevli öğrenciler tarafından kendi okul çevrelerinde ve yakın çevrelerinde anket yoluyla sosyal medya kullanımı ve internet etiği konusunda çalışma yapmaları istenmiştir. Bu çalışma ile önceden araştırdıkları bilgilerin çevresi tarafından da fark edilmesini sağlamaları istenmiştir.

Projenin üçüncü ayında anket sonuçları öğrencilerle birlikte değerlendirilmiş, bu Sonuçlara göre güvenilir kaynaklardan yapılan araştırmalar neticesinde insanların bilinçlendirilmesi ile ilgili dergi broşür ve haber kaynağı oluşturularak farkındalık yaratılması öğrencilerle birlikte yapılan toplantı ile kararlaştırılmıştır. Final ürünü çıktısı olarak dergi, broşür, haber kaynağı oluşturulmuş ve kısa hikayeler sosyal medyanın kullanımı ve internet etiği konusu yakın çevre tarafından fark edilir hale getirilmiştir.

Projenin Konteksti ve Amacı

Projede, farklı ülkelerden gelen 12-15 yaş arası öğrencilerin sosyal medya ve internet etiği konularında bilinçlendirilmesi hedeflenmiştir. Uluslararası işbirliği ve takım çalışması, projenin temel dinamiklerini oluşturur. Proje, uluslararası öğrenci takımları oluşturularak çalışmalarını yürütmüştür. Projede Hırvatistan, Romanya, Slovenya, Litvanya ve Türkiye'den katılım ile sürdürülmüştür.

Uygulama Metodolojisi

Projede, proje tabanlı öğrenme, işbirlikli öğrenme, yaratıcı öğrenme, tasarım tabanlı öğrenme ve teknoloji tabanlı öğrenme gibi çeşitli öğretim yöntemleri kullanılmıştır. Bu yöntemler, öğrencilerin çeşitli beceriler geliştirmesine yardımcı olmuştur. Projede farklı öğretim yöntem ve tekniklerinden yararlanılmıştır. Proje Tabanlı Öğrenme bu projede, sosyal medyada var olurken ortaya çıkan sorunlara çözüm sunmaları beklendi. Öğrenciler araştırma yaptı ve harika sonuçlar elde etti: videolar, posterler,

kelime bulutları. İşbirlikli Öğrenme bu projede karma ülke ekipleri bir araya gelerek akrostiş bir şiir yazdılar. Yaratıcı Öğrenme, öğrenciler kendi logolarını, şiirlerini ve çok sayıda video ve dergi sayfalarını oluşturdular. Tasarım Tabanlı Öğrenme ve Öğrenme Senaryoları yöntemi, öğrenciler ve öğretmenler günlük sayfalarının tasarımları, sunumları ve posterleri üzerinde çalıştılar. Teknoloji Tabanlı Öğrenme ile öğrenciler web araçları hakkında görüşlerini bildirdiler.

Projede Kullanılan Araçlar ve Aktiviteler

Padlet, Mentimeter, Canva, Kahoot gibi dijital araçlar, öğrencilerin projelerde işbirliği yapmalarını, yaratıcı ürünler oluşturmalarını ve fikirlerini ifade etmelerini sağlamıştır. Padlet, Mentimeter, Canva, Kahoot gibi web araçlarını işbirliği, tasarım ve kreatif faaliyetlerde kullandılar. Padlet'i sanal okul panosu olarak, Mentimeter'i oylama ve tercih bildirme aracı olarak, Canva'yı görsel tasarım ve e-dergi tasarlamada, Kahoot' u bilgi yarışmaları düzenlemede ve çeşitli disiplinlerin kazanımlarına yönelik soru hazırlamada öğrenciler kullanmışlardır.

PROJENİN ETKİLERİ VE SONUÇLARI

Proje, öğrencilerin yabancı dil becerilerini, öz saygılarını ve medya okuryazarlık becerilerini geliştirmelerine katkıda bulunmuştur. Ayrıca, öğrencilerin sosyal medya ve internet etiği konusunda bilinçlenmelerine yardımcı olmuştur. Projede uygulanan ön anket ve son anket sonuçlarına bakıldığında projede görev alan öğrencilerin işbirlikli öğrenme ile uluslararası bir projede çalışmadan büyük keyif aldıkları ortaya çıkmıştır. Öğrencilerin yabancı dil gelişimi konusunda çok faydalı bulunduğu bu proje onların sosyal medya konusunda da ayrıca hem öğrenen hem de akran öğrenme yöntemi ile öğreten pozisyonunda olması yönüyle öğrencilerin öz saygı becerileri konusunda ilerlemelerini sağlamıştır.

Yapılan proje, eTwinning Ulusal Kalite Etiketini ve Avrupa Kalite Etiketini ile ödüllendirilmiştir. Ayrıca proje Erasmus 2022-2027 rehberinde bulunan dijital beceri ve demokratik katılım ilkeleri ile de bağdaşmaktadır.

TARTIŞMA VE SONUÇ

Bu proje, eğitimde dijital okuryazarlığın ve medya okuryazarlığının önemini vurgulamaktadır. Uluslararası işbirliği ve çeşitli öğrenme yöntemleri, öğrencilerin 21. yüzyıl becerilerini etkin bir şekilde geliştirmelerini sağlamıştır.

ÖNERİLER VE GELECEK ÇALIŞMALAR

Projenin sonuçları, benzer eğitim projeleri için bir temel oluşturabilir. Ayrıca, dijital okuryazarlık ve medya okuryazarlığı konularında daha geniş çaplı araştırmalar yapılması önerilmektedir.

KAYNAKLAR

- Boyd, D. (2014). *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*. Yale University Press.
- Ellison, N. B., Steinfield, C., & Lampe, C. (2007). The Benefits of Facebook "Friends:" Social Capital and College Students' Use of Online Social Network Sites. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 12(4), 1143-1168. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00367.x>
- Hampton, K., Goulet, L. S., Rainie, L., & Purcell, K. (2011). *Social Networking Sites and Our Lives*. Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/internet/2011/06/16/social-networking-sites-and-our-lives/>
- Obar, J. A., & Wildman, S. (2015). Social Media Definition and the Governance Challenge: An Introduction to the Special Issue. *Telecommunications Policy*, 39(9), 745-750. <https://doi.org/10.1016/j.telpol.2015.07.014>
- Rheingold, H. (2014). *Net Smart: How to Thrive Online*. MIT Press.
- Boyd, d., & Ellison, N. (2008). Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 210-230. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x>
- Van Dijck, J. (2013). *The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media*. Oxford University Press.
- Watts, D. J. (2007). A Twenty-First Century Science. *Nature*, 445(7127), 489-489. <https://doi.org/10.1038/445489a>
- Akkaya, A. C. (2019). Türkiye'de Sosyal Medya Kullanımı ve Demokratik Katılım: Gençler Üzerine Nitel Bir Çalışma. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 18(69), 360-375. <https://doi.org/10.17755/esosder.486442>
- Gürsel, Z., & Öztürk, M. B. (2016). Sosyal Medyanın Türkiye'deki Yaygın Kullanımı ve İletişim Fakültelerindeki Genç Akademisyenlerin Sosyal Medya Kullanım Amaçları. *Akademik İncelemeler Dergisi*, 11(2), 147-165.
- Kaya, N., & Yıldırım, İ. (2019). Türkiye'de Gençlerin Sosyal Medya Kullanımı ve İnternet Bağımlılığı: Nitel Bir Araştırma. *International Journal of Academic Value Studies*, 5(22), 97-107. <https://doi.org/10.46966/ijavs.505932>
- Orhan, O. (2017). Türkiye'de Sosyal Medyanın Yeni Medya Kullanım Biçimi Olarak Kabul edilmesi: Twitter Örneği. *Selçuk İletişim*, 10(3), 207-226. <https://doi.org/10.21031/selcukiletisim.287336>
- Uçar, B., & Coşkun, A. (2018). Sosyal Medya Kullanımı ve Gençlerin Psikososyal Gelişimi: Türkiye Örneği. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18(4), 1914-1936. <https://doi.org/10.17240/aibuefd.2018.18.43045>

A NEW DAY A NEW IDIOM

Mine TÜRKER

*Keçiören Bilim ve Sanat Merkezi
ORCID ID: 0009-0007-3252-7076*

Ceyda EKER

*Keçiören Bilim ve Sanat Merkezi
ORCID ID: 0009-0005-5969-8321*

Elifsu DOĞAN

*Keçiören Bilim ve Sanat Merkezi
ORCID ID: 0009 0001 1210 5331*

Elif YILDIZ

*Keçiören Bilim ve Sanat Merkezi
ORCID ID: 0009-0009-0597-1002*

Kübra Defne ERKÇİ

*Keçiören Bilim ve Sanat Merkezi
ORCID ID: 0009-0003-6976-5546*

Rana Betül İLERİSOY

*Keçiören Bilim ve Sanat Merkezi
ORCID ID: 0009-0003-6261-5131*

ÖZET

Çalışmanın amacı öğrencilerin en çok zorlandıkları İngilizce konuyu tespit etmek ve bu konu ile ilgili bir oyun tasarlayıp oyunun amacına ulaşip ulaşmadığını test etmektir. Bu çalışma Keçiören Bilim ve Sanat Merkezinde İngiliz dili eğitimi alan 5. Sınıf öğrencilerini kapsamaktadır. Ankara Keçiören BİLSEM kurumunda belirlenen 20, 5.sınıf öğrencisi rastgele örneklem olarak seçilmiş ve öğrencilerin en çok zorladıkları konuyu tespit etmek için yabancı dil tutum ölçeği uygulanmıştır. Yabancı dil tutum anketinde kelime bilgisi, dil bilgisi, deyim ve atasözleri bilgisi ve birleşik fiiller konuları test edilmiştir. Yabancı dil tutum anketinde en çok zorluk çektikleri konu olan atasözlerinden istifade edilerek İngilizce başarısını artırmak hedeflenmiştir. Bununla birlikte bu araştırmada web2 araçları kullanılarak dijitalleşmenin İngilizce dersi başarısı üzerindeki etkisinin tespit edilmesi amaçlanmıştır. Araştırmada örneklem grubuna ön test ve son test uygulanmıştır. Bu testlerden nicel veriler elde edilmiştir. Nitel veriler

ise araştırma grubunun hazırlanan deyimlerle oyunu uygulanmadan önce ve sonra yazdığı günlüklerin karşılaştırılması sonucunda elde edilmiştir. Bu testlerdeki sonuçlara göre derslerde atasözlerinin kullanımında oyunlaştırma ve dijitalleşmenin kazanımların kavranması üzerinde anlamlı etkisinin olduğu görülmüştür. Çalışmanın sonucuna göre öğrenciler oyun yöntemi ile deyimleri daha kolay öğrenebilmektedirler. Öte yandan her gün bir deyim ezberlemenin öğrenci açısından kolay olduğu ve verilen görevleri zaman içerisinde tekrarlayarak yapmanın deyimlerin kalıcı olarak ezberlemesine fayda sağladığı görülmüştür. Atasözlerinin kullanımının oyunlaştırma ve dijitalleştirme ile birleştirmesinin öğrenme deneyimini daha etkileşimli eğlenceli ve katılımcı hale getirdiği takvim oyunumuzun öğrencilerimiz tarafından oynanması sonucunda görülmüştür. Bu yaklaşımın kazanımların kavranması üzerinde aktiflik, öğrenme motivasyonu, uygulamalı öğrenme, anlama ve bağlam ve anında geri bildirim gibi bir dizi olumlu etkisi vardır. Oyunlaştırma ve dijitalleştirme öğrencilerin derslerde daha aktif bir rol almasını sağlar atasözlerini oyunlar interaktif etkinlikler ve dijital platformlar aracı ile öğrenmek öğrencinin ders içeriğinde daha fazla katılmasına ve öğrenme sürecine daha fazla bağlılık göstermesine olanak tanır. Sonuç olarak atasözlerinin oyunlaştırma ve dijitalleştirme ile birleşmesi öğrenme deneyimini daha etkileşimli eğlence bile aktif hale getirdi. Bu yaklaşım öğrencinin atasözlerini daha iyi anlamalarını kavramalarını ve uygulamalarını sağladı. Bu da genel olarak öğrenme kazanımlarının daha etkili bir şekilde gerçekleşmesine katkıda bulundu.

Anahtar Kelimeler: İngilizce deyimler, Oyunlaştırma, Dijitalleştirme, Teknoloji, Takvim

A NEW DAY A NEW IDIOM

Abstract: The aim of the study is to identify the English subject that students have the most difficulty in, and to design a game about this subject and test whether the game achieves its purpose. This study covers 5th grade students studying English language at Keçiören Science and Art Center. 20 5th grade students from Ankara Keçiören BİLSEM institution were selected as a random sample and a foreign language attitude scale was applied to determine the subject that the students had the most difficulty with. In the foreign language attitude survey, vocabulary, grammar, knowledge of idioms and proverbs, and compound verbs were tested. It was aimed to increase English language success by using proverbs, which were the subject they had the most difficulty with in the foreign language attitude survey. However, this research aimed to determine the effect of digitalization on

English course success by using web2 tools. In the research, pre-test and post-test were applied to the sample group. Quantitative data was obtained from these tests. Qualitative data was obtained by comparing the diaries written by the research group before and after the game was implemented with the prepared idioms. According to the results of these tests, it was seen that gamification and digitalization in the use of proverbs in lessons had a significant effect on the comprehension of the objectives. According to the results of the study, students can learn idioms more easily with the game method. On the other hand, it has been observed that memorizing an idiom every day is easy for the student and that repeating the given tasks over time helps memorize the idioms permanently. As a result of our students playing our calendar game, it was seen that the use of proverbs combined with gamification and digitalization made the learning experience more interactive, fun and participatory. This approach has a number of positive effects on comprehension of outcomes, such as activity, learning motivation, hands-on learning, understanding and context, and immediate feedback. Gamification and digitalization enable students to take a more active role in lessons. Learning proverbs through games, interactive activities and digital platforms allows the student to participate more in the course content and show more commitment to the learning process. As a result, the combination of proverbs with gamification and digitalization has made the learning experience even more interactive fun. This approach enabled the student to understand and apply proverbs better. This contributed to a more effective realization of learning outcomes in general.

Keywords: English idioms, Gamification, Digitization, Technology, Calendar

GİRİŞ

‘Bir dil bir insan, iki dil iki insan’ atasözünün daha da önem kazandığı günümüz dünyasında dil öğrenimi lüks olmaktan ziyade bir ihtiyaç haline dönüşmüştür. Her dil grubunda olduğu gibi hedef dil olarak öğretilen İngilizcede de öğrenci gruplarının öğrenme sürecinde zorluk çektiği belirli konular olduğu görülmektedir. ‘Idioms (atasözleri)’ olarak bilinen kelime grupları, bu listenin başlarında yer almaktadır. “... deyimsel kullanıma düşmeden konuşmak zordur. Bir yabancıyla konuşmayı deneyin ve konuşma esnasında mutlaka bir deyim kullandığınızı konuşma sonrasında fark edeceksiniz. Bir deymi açıklarken bile başka bir deyim kullandığınızı kendiniz de görebilirsiniz. Dolayısıyla deyimlerin öneminin birinci nedeni, onların yaygın ‘(pave) olmalarıdır. ‘Deyimler herhangi bir dilin önemli bir parçasıdır ve kişinin o dilde akıcılığının bir göstergesi olduğu söylenebilir’ (McDevitt, 1993; s. 4). Ortaokul öğrencileriyle 3 aylık süreçte hazırladığımız

bu çalışma kapsamında teknoloji ve yabancı dili entegre ederek ortaya bir takvim ürünü çıkarılmıştır. Bu takvim ile öğrenci gruplarının zorluk çektikleri “idioms” konusundan esinlenilerek, karşılaşılan zorlukların en aza indirilmesi planlanmıştır: ‘idioms (Deyimsel Fiiller)’ kendi Tanım gereği şeffaf olmayan bileşimsel olmayan , Bileşimsel opak , Kompozisyon şeffaf , Yarı mecazi türleri şeklinde gruplara ayrılmaktadır (McGlone, 2001; s. 73-75). Bu kurallar öğrencilerin öğrenme sürecinde zorluklara yol açmaktadır. Bu hedef doğrultusunda atasözlerinin karekodları hazırlanmış, her kod bir bir günün üzerine eklenecek şekilde ‘Canva’ web 2.0 aracı kullanılarak bir takvim tasarlanmıştır. Bu sistem ile İngilizceyi daha zor ve yavaş öğrenen öğrenciler başta olmak üzere diğer öğrencilerin de bu konuyu daha kolay öğrenmesi amaçlanmıştır. Bu projede İngilizce deyimleri öğrencilerin kolay öğrenebilmesi için kelime ezberleme yöntem ve tekniklerden farklı olarak takvim kullanma fikri ortaya atılmıştır. Örnekleme ön-test uygulanıp aynı gruba hazırladığımız takvimler dağıtılmıştır. Takvim üzerinde her gün için bir yaprak ve bu yaprağın üzerinde bir İngilizce deyim, bu deyim görseli ve okutulduğunda deyim anlamını gösteren bir kare kod bulunmaktadır. Elde edilen bulgular ışığında hazırlanan takvimler öğrencilere dağıtılarak süreç takibi yapılmıştır. Aynı zamanda takvim kullanılarak sınıfta gruplar oluşturularak deyim tahmin etme oyunu oynatılmıştır. Öğrencilerin günlük olarak takvim üzerindeki karekodu okutarak yeni bir ‘Idiom’ öğrenmesi sağlanmış. Ne kadar kalıcı öğrenme sağlandığını belirlemek için son-test uygulanmıştır. Yabancı dil tutum anket maddelerinin sonucuna göre öğrencilerin İngilizce dersinde öğrenmekte zorlandıkları konuların başında %55 oranında ‘idioms’ gelmektedir. Örneklem üzerinde ön-testte deyimlerin anlamını bilme ve doğru kullanabilme oranı % 40 iken, son-testte bu oran %80’e çıkmıştır. Bu durum çalışmamızın amacına ulaştığını doğrular niteliktedir. Öğrencilerin yazdıkları günlüklerde 10 deyim anlamlarını doğru kullanma oranı %30’dan %70’e arttığı görülmüştür. Öğrencilerin her gün bir deyim ezberlemelerinin hem onlar için yorucu olmadığı hem de süreçte olumlu katkı sağladığı gözlenmiştir.

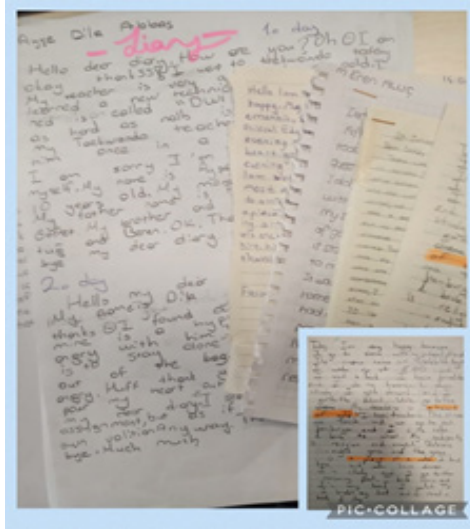
YÖNTEM

Uygulama okulunun ve sınıfın belirlenmesinde araştırmacının İngilizce öğretmeni olarak görev yaptığı kurumdaki sınıfların seçilmesi nedeniyle kolay ulaşılabilir “durum örnekleme” tercih edilmiştir. Ankara Keçiören BİLSEM kurumunda belirlenen 20, 5.sınıf öğrencisi rastgele örneklem olarak seçilmiş ve yabancı dil tutum anketi uygulanmıştır. Kullandığımız yöntemler, soru-cevap, günlük yazma, gösterip yaptırma, bireysel çalışma ve kubaşık (işbirlikli) öğrenme yöntemidir.

Şekil 1.1 Gösterip Yaptırma Şekil 1.2 Kubuşık (İşbirlikli) Öğrenme

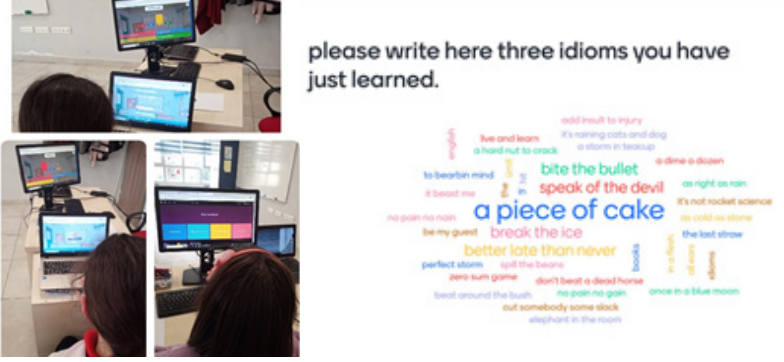


Şekil 1.3 Günlükler



Kullandığımız teknikler: bilgisayar destekli, oyunlaştırma, sınıf dışı öğretim (ev ödevi/ günlük) ve eylem araştırması tekniğidir. Kullanılan Web 2.0 Araçları: Canva, Menti.

Şekil1.4 Kahoot, QuizizzŞekil 1.5 Menti



Bu projede İngilizce deyimleri öğrencilerin kolay öğrenebilmesi için kelime ezberleme yöntem ve tekniklerden farklı olarak takvim kullanma fikri ortaya atılmıştır.

Şekil1.6. Deyimlerle takvim oyunuŞekil 1.7 Deyimlerle takvim oyunu



Şekil1.8 QR kod ve takvim yaprakları



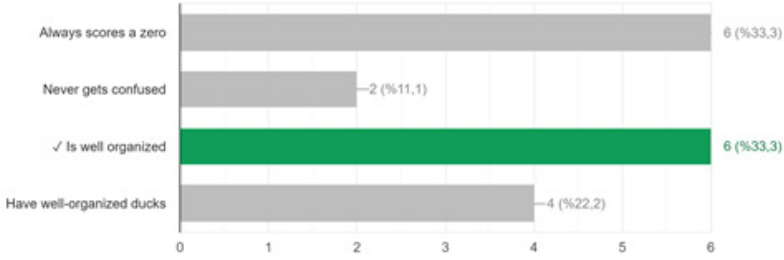
Örnekleme ön-test uygulanıp aynı gruba hazırladığımız takvimler dağıtılmıştır. Takvim üzerinde her gün için bir yaprak ve bu yaprağın üzerinde bir İngilizce deyim, bu deyimın görseli ve okutulduğunda deyimın anlamını gösteren bir kare kod bulunmaktadır. Elde edilen bulgular ışığında hazırlanan takvimler öğrencilere dağıtılarak süreç takibi yapılmıştır. Aynı zamanda takvim kullanılarak sınıfta gruplar oluşturarak deyimı tahmin etme oyunu oynatılmıştır. Öğrencilerin günlük olarak takvim üzerindeki karekodu okutarak yeni bir 'Idiom' öğrenmesi sağlanmış. Ne kadar kalıcı öğrenme sağlandığını belirlemek için son-test uygulanmıştır.

BULGULAR

Öğrencilerimize uyguladığımız yabancı dil tutum anketine 10 kız, 10 erkek öğrenci katılım sağlamıştır.Şekil 2.1 ve 2.2’de anket maddelerinin sonucu görülmektedir.

Şekil 2.1 *Yabancı dil tutum anketi*

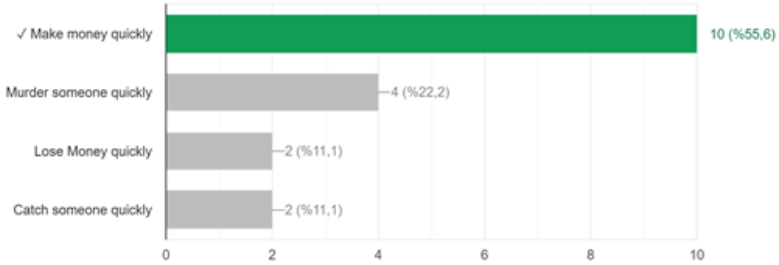
IDOMS Altı çizili deyimini anlamını seçiniz. He has all his ducks in a row , he is complacent.
 6 / 18 doğru yanıt



Şekil 2.2 *yabancı dil tutum anketi*

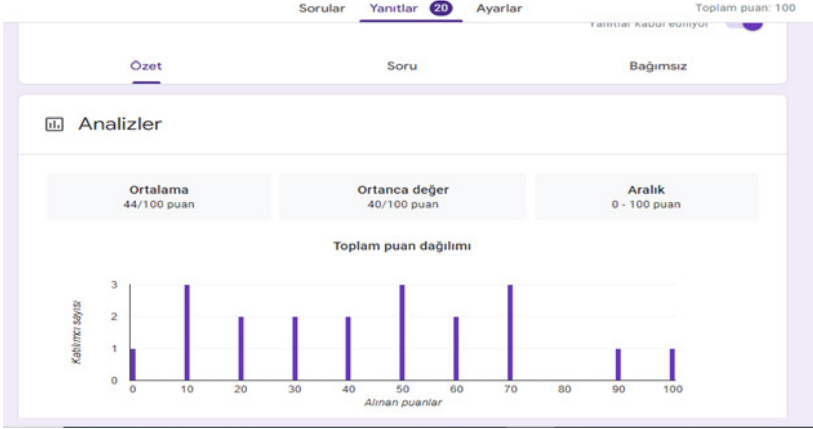
IDOMS Altı çizili deyimini anlamını seçiniz. His investments helped him make a killing in the stock market.

10 / 18 doğru yanıt

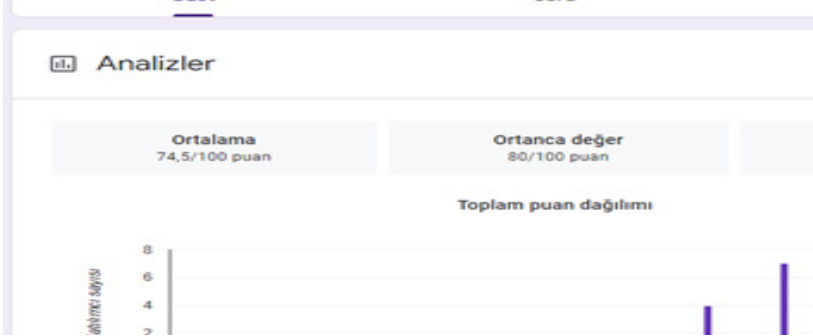


Şekil 2.3 ve 2.4’de ön test ve son testin sonuçları görülmektedir.

Şekil 2.3 Ön test

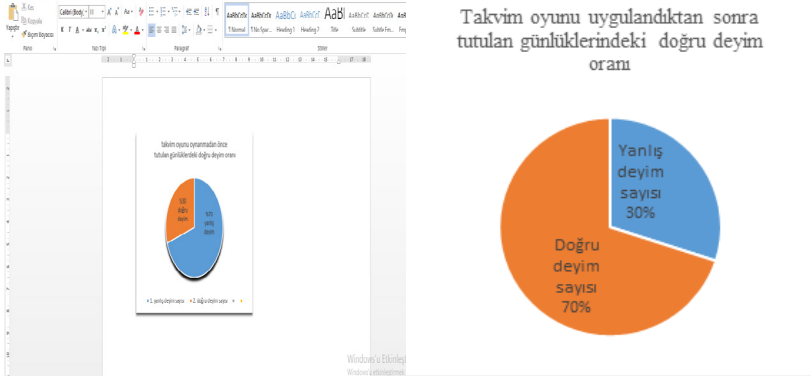


Şekil 2.4 Son test



Şekil 2.5 ve Şekil 2.6’da deyimlerin günlüklerde kullanılma oranı gösterilmiştir.

Şekil 2.5 günlüklerde deyimlerin doğru kullanımı **Şekil 2.6** günlüklerde deyimlerin doğru kullanımı



TARTIŞMA

Yabancı dil tutum anket maddelerinin sonucuna göre öğrencilerin İngilizce dersinde öğrenmekte zorlandıkları konuların başında %55 oranında 'idioms' gelmektedir. Şekil 2.3'de görüldüğü gibi, örneklem üzerinde ön-testte deyimlerin anlamını bilme ve doğru kullanabilme oranı % 40 iken, Şekil 2.4'de son-testte bu oran %80'e çıkmıştır. Bu durum çalışmamızın amacına ulaştığını doğrular niteliktedir. Şekil 2.5 ve Şekil 2.6'de görüldüğü gibi, öğrencilerin yazdıkları günlüklerde 10 deyim anlamlarını doğru kullanma oranı %30'dan %70'e arttığı görülmüştür. Akça, N.(2022), tarafından hazırlanan takvimler öğrencilere dağıtılarak süreç takibi yapılmaya devam etmiştir. Öğrencilerin her gün bir fiil ezberlemelerinin hem onlar için yorucu olmadığı hem de süreçte olumlu katkı sağladığı gözlenmiştir. Yıl boyunca uygulanmaya devam edecek olan çalışmanın sonunda öğrencilerde eğlenceli ve pratik şekilde öğrenme deneyimi kazanmak amaçlanmıştır. Çalışmanın sonucunda elde edilen olumlu tutumla birlikte bu uygulamanın farklı konulara da uyarlanabileceği kararlaştırılmıştır. Dil eğitiminde iyi uygulamalar eğitim araştırma eylem program kitabında Akça, N.(2022) İngilizce fiil ezberlemede takvim yöntemini kullanırken bu projede İngilizce deyim ezberlemede kullanılan takvim yöntemindeki başarı oranı benzerlik göstermektedir. Ancak bu projede üç farklı zeka (işitselgörsel ve bedensel) türüne birden hitap edilmiştir.

Hazırladığımız oyunun uygulama şekli: <https://youtu.be/112NmBDlyd4>

SONUÇ

Bu araştırma, İngilizce öğrenme sürecinde atasözlerinin kullanımının oyunlaştırma ve dijitalleştirme ile birleştirilmesinin etkisini incelemiştir. Keçiören Bilim ve Sanat Merkezi'nde İngiliz dili eğitimi alan 5. sınıf öğrencileri üzerinde yapılan çalışma, öğrencilerin en zorlandıkları konuları belirlemek ve bu konuları daha etkili bir şekilde öğretmek amacını taşımaktadır. Yapılan ön test ve son testler, öğrencilerin atasözlerini öğrenme sürecinde oyunlaştırma ve dijitalleştirme yöntemlerinin etkili olduğunu göstermektedir. Öğrenciler, oyunlar aracılığıyla deyimleri daha kolay öğrenirken, günlük yaşamlarında tekrarlayarak öğrenme ve uygulama şansı bulmuşlardır. Oyunlaştırma ve dijitalleştirme, öğrencilerin derslere daha fazla katılımını sağlarken, öğrenme motivasyonlarını artırmış ve öğrenme deneyimlerini daha etkileşimli hale getirmiştir. Sonuç olarak, bu çalışma, atasözlerinin öğretiminde oyunlaştırma ve dijitalleştirmenin önemli bir rol oynadığını ve öğrencilerin dil becerilerini geliştirmede etkili bir araç olduğunu göstermektedir. Test sonuçlarına göre, derslerde atasözlerinin kullanımında oyunlaştırma ve dijitalleşmenin öğrenme kazanımlarının anlamlı bir şekilde kavranmasında önemli bir etkisi olduğu belirlenmiştir. Araştırmanın sonucuna göre, öğrencilerin deyimleri oyun yöntemiyle daha kolay öğrendikleri gözlemlenmiştir. Ayrıca, günlük olarak bir deyim öğrenmenin öğrenciler için kolay olduğu ve görevleri zaman içinde tekrarlayarak deyimlerin kalıcı olarak öğrenilmesine yardımcı olduğu tespit edilmiştir. Atasözlerinin kullanımının oyunlaştırma ve dijitalleştirme ile birleştirilmesinin öğrenme deneyimini daha etkileşimli, eğlenceli ve katılımcı hale getirdiği, öğrenciler tarafından oynanan takvim oyunu aracılığıyla görülmüştür. Bu yaklaşımın, aktiflik, öğrenme motivasyonu, uygulamalı öğrenme, anlama ve bağlam, ve anında geri bildirim gibi bir dizi olumlu etkisi olduğu belirlenmiştir. Oyunlaştırma ve dijitalleştirme, öğrencilerin derslerde daha aktif bir rol almasını sağlarken, atasözlerini oyunlar, interaktif etkinlikler ve dijital platformlar aracılığıyla öğrenmenin öğrencilerin ders içeriğine daha fazla katılımını ve öğrenme sürecine daha fazla bağlılık göstermesini sağladığı gözlemlenmiştir. Sonuç olarak, atasözlerinin oyunlaştırma ve dijitalleştirme ile birleştirilmesinin öğrenme deneyimini daha etkileşimli ve eğlenceli hale getirdiği ve öğrencilerin atasözlerini daha iyi anlamalarını, kavramalarını ve uygulamalarını sağladığı görülmüştür. Bu yaklaşımın, genel olarak öğrenme kazanımlarının daha etkili bir şekilde gerçekleşmesine katkıda bulunduğu belirlenmiştir. Bu yaklaşım, gelecekte dil öğretimi yöntemlerinin geliştirilmesi ve öğrencilerin İngilizce becerilerinin artırılması için önemli bir model olabilir.

KAYNAKLAR

- McDevitt, E. (1993). What does that mean? An introduction to American idioms. Department of Education, Washington, DC.
- Boers, F., & Demecheleer, M. (2001). Measuring the impacts of cross-cultural differences on learners' comprehension of imageable idioms. *ELT Journal*, 55(3), 255-262.
- Cain, K., Oakhill, J., & Lemmon, K. (2005). The Relation Between Children's Reading Comprehension Level and Their Comprehension of Idioms. *Journal of Experimental Child Psychology*, 90, 65-87.
- Joelene, H. O., & Maureen, D. (2003). Idiom Comprehension in Childhood: An Assessment Tool and Age Norms. *Brain And Language*, 87, 188-191.
- Nippold, M. A., & Taylor, C. L. (2002). Judgements of idiom familiarity and transparency: A comparison of children and adolescents. *Journal of Speech and Hearing Research*, 45, 384-391.
- Rowe, R. C. (2004). Rumor has it a tale of idioms. *DDT Vol.9, No.10*, 428-429.
- Akça, N. (2022). 365 days 365 Phrasal verbs. Retrieved from https://ttkb.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2022_05/05145407_dil_konferans_kitabY.pdf

KAHRAMANLAR KULÜBÜ-HEROES CLUB

Uzman Nursen HACİTAHİROĞLU
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0000-0003-3414-2560

İlknur TOSUN
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0009-0005-8423-7957

Nuray YILMAZ
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0009-0007-0224-5211

Rukiyeana SARI
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0009-0008-4821-6042

Esra Betül GÜRCÜLER
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0000-0002-0513-5831

Zeynep DURSUNÜSTÜN
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0009-0009-4275-9430

Kübra YURTSEVER
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0009-0003-1931-8764

Cristina CROITORU
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0009-0002-5473-6673

Daniela PIRTAC
ORCID ID: 0009-0003-6044-5060

Cara ALINA
ORCID ID: 0009-0005-0697-8610

Dumitrache MARIANA
ORCID ID: 0009-0005-4178-087X

Gheorghe Elena ALİNA
ORCID ID: 0009-0009-4157707X

Popa Claudia
ORCID ID: 0009-0009-4474-4718

Cristina SOARE

ORCID ID: 0009-0008-2036-4182

Bobos Olivia ANDREEA

ORCID ID: 0009-0009-4848-6111

Mihaela LÎNTESCU

ORCID ID: 0009-0001-4729-9500

Ramila SADIGOVA

ORCID ID: 0009-0004-6425-9043

Merve TEZCAN

Elif TECİMER

Elif TOĞAÇ

Irena BARANAUSKIENE

Georgeta TOMA

ÖZET

Bu proje öğrencilere dünya kaynaklarını fark ettirmek ve bu kaynakları verimli kullanabilmenin önemine ilişkin çözümler bulma amacı ile uygulanmıştır. Bu genel problem çerçevesinde bir gruba ait olma, doğanın korunması ve doğaya saygı, dünyadaki diğer canlılar-hayvanlar, atık-geri dönüşüm problemleri, nesli tükenen hayvanlar, dünya enerji kaynaklarını verimli kullanmak problemlerine çözümler oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu kapsamda proje ile okul öncesi öğrencilerinin düzeyine uygun etkinlik planlamaları gerçekleştirilmiştir. Projede hedeflenen amaca ulaşılması öğrencilerin yaşam döngüsünün farkındalığını oluşturmaları ve kendilerinden sonra gelecek kuşaklara aktarım sağlamaları açısından önemli görülmektedir. Proje ile aynı zamanda okul öncesi eğitim müfredatı ve belirli gün ve haftalar birlikte ilerleme imkânı bulmuştur.

Proje 5 ülkede (Türkiye, Azerbaycan, Romanya, Litvanya, Arnavutluk), Türkiye’de ise 8 farklı ilde (Konya, Balıkesir, Gaziantep, Isparta, Ankara, Sakarya, Erzurum, Tekirdağ) anasınıfı öğrencilerine uygulanan uluslararası bir projedir. Projenin uygulanma sürecinde öğrenciler bir kulübe, topluluğa ait olmanın farkındalığına varmışlardır. Kulüp bayrağı tasarlamış, dünya su günü, doğaya sorumluyuz, toprak için bir iyilik yap, hayvan arkadaşlarımız, atık sorunu, nesiller tükeniyor, enerji tüketim haftası, proje sonu ortak hikâye kitabı ve proje sonu sergisi etkinliklerine katılmışlardır. Öğrenciler etkinlikler içerisinde doğa yürüyüşü yapmış, hayvan beslemiş, atık maddelerden geri dönüşüm malzemeleri üretmiş, nesli tükenen hay-

vanları öğrenmiş, toprağa bitki dikmiş, suyu ve elektriği israf etmemeyi öğrenmişlerdir. Öğrencilerin oluşturdukları ürünleri velilere sunmaları ile girişimcilik becerilerini geliştirdikleri gözlenmiştir.

Veri toplama araçlarından Google form anketler ile projeye başlanmış, öğretmen ön test uygulanmıştır. Nitel araştırma türlerinden eylem araştırması yapılmıştır. Eylem araştırması, eğitim örgütlerinde çalışan kişilerin kendilerine özgü problemlere çözümler üretebilme araçlarından biridir. Öğretmenlerin öğretim yöntem ve tekniklerini geliştirir (Beyhan, Eğitim Örgütlerinde Eylem Araştırması, 2013). Süreç içerisinde öğrenci ürünleri, görüntü ve videolar, sosyal medya paylaşımları veri toplama araçları olarak kullanılmıştır. Proje sonunda öğrencilerin hedef ve kazanımlara ulaşma düzeyleri öğrenci ve öğretmen anketleri ile ölçülmüş ve amaçlara ulaşıldığı görülmüştür.

Proje süresince öğrenci ve öğretmenler 33 farklı web2.0 aracını kullanmışlardır. Öğrencilerin sevgi, saygı, hoşgörü, doğa saygısı, hayvan sevgisi vb. değerlere ulaştığı proje etkinlik verimlilik sonuçlarından anlaşılmaktadır. Proje sürecinde öğrenciler hem bireysel hem gruplar halinde çalışmayı öğrenmişlerdir. Öğrencilerin birlikte yaptıkları ürünlerden sanal sergi oluşturulmuştur. Proje, öğrencilerin uluslararası düzeyde farklı kültürleri tanımada ve kendi kültürünü içselleştirmede önemli rol oynamıştır. Proje zümre anasınıflarında da uygulanmıştır. Projeye ait sosyal medya hesaplarında, proje uygulayıcı okulların okul web sitelerinde yayınlanarak daha geniş kitlelere ulaşmıştır. Velilerin de eğitim-öğretime daha aktif katıldığı tüm süreçte belirgin bir şekilde görülmüştür. Projenin öğretmenlere web2 araçları kullanımı, iş birliği ile çalışma, müfredata dayalı yeni proje fikirleri üretme bilgi ve becerilerinin geliştiği, mesleki gelişiminde yeni öğretim yöntem, teknik ve araçlarını kullanma becerisinin gelişimine katkı sağladığı görülmüştür. Proje hem Avrupa hem Ulusal Kalite Etiketleri ile ödüllendirilmiştir. Projenin uygulama sürecinden ve elde edilen sonuçlardan hareketle küçük yaş grubu olan okul öncesi öğrencilerinin dünya kaynaklarının farkındalığı ve bu kaynakları yerinde ve doğru kullanımını kavrayabilmeleri için önerilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Okul Öncesi, Doğa Etkinlikleri, Dünya Kaynakları, Doğaya Saygı.

HEROES CLUB

ABSTRACT

This project was implemented with the aim of making students aware of the world's resources and finding solutions about the importance of using these resources efficiently. Solutions were tried to be created for the problems of belonging to a group, protecting nature and respecting nature, other living creatures in the world-animals, waste-recycling problems, endangered animals, efficient use of world energy resources. In this context, with the project, activities were planned according to the level of pre-school students. Achieving the aim aimed in the project is considered important in terms of creating awareness of the life cycle of students and providing transfer to the next generations after them. At the same time with the project, the preschool education curriculum and certain days and weeks had the opportunity to progress together.

The project is an international project applied to kindergarten students in 4 different countries (Turkey, Azerbaijan, Romania, Lithuania) and 8 different cities (Konya, Balıkesir, Gaziantep, Isparta, Ankara, Sakarya, Erzurum, Tekirdağ). During the implementation of the project, the students became aware of belonging to a club, a community. They designed the club flag, participated in world water day, we are responsible for nature, do a favor for the earth, our animal friends, waste problem, extinction, energy consumption week, end-of-project joint storybook and end-of-project exhibition. Students took a nature walk, fed animals, produced recycling materials from waste materials, learned about endangered animals, planted plants on the ground, and learned not to waste water and electricity.

The project started with Google form questionnaires, one of the data collection tools, and a pre-test was applied to teachers and parents. Action research is one of the qualitative research types. Action research is one of the tools that people working in educational organizations can produce solutions to their own problems. It develops teachers' teaching methods and techniques (Beeyhan, 2013). In the process, student products, images and videos, social media shares were used as data collection tools. At the end of the project, the level of students' achievement of goals and achievements was measured by student, parent and teacher questionnaires and it was seen that the goals were achieved. During the project, students and teachers used 33 different web2.0 tools. Students' love, respect, tolerance, respect for nature, love for animals, etc. It is understood from the project effectiveness and efficiency results that the values reached.

During the project process, students learned to work both individually and in groups. A virtual exhibition was created from the products that students made together.

Based on the implementation process of the project and the results obtained, it is recommended for pre-school students, who are in the young age group, to be aware of the world's resources and to comprehend the appropriate and correct use of these resources.

Keywords: Preschool, Nature Activities, World Resources, Respect for Nature.

GİRİŞ

Her geçen gün değişime uğrayan dünya koşullarına ayak uydurmak ve dünyamızı daha yaşanabilir hale getirmeye çalışmak eğitim-öğretim dünyasının en büyük görevlerinden biri olmuştur. Yaşadığımız dünya, dünya kaynaklarını verimli kullanmak, doğa ve doğa sevgisi gibi konularda okul öncesi dönemden itibaren insanlara sunulması gereken bir eğitimidir.

Erken çocukluk dönemi doğa sevgisi ve doğa bilincinin kazandırılacağı kritik bir dönemdir. Erken yaşlarda doğa ile etkileşim; çocuğun sağlıklı gelişiminin yanı sıra doğaya karşı farkındalık, bağlılık ve ekolojik sorumluluğun gelişmesi açısından olumlu sonuçlara yol açmaktadır (Köşker, 2019).

Louv (2010) çocukların doğadan uzak kalmaları sonucunda duyularını daha az kullandıklarını, dikkat sorunları ve birtakım fizyolojik ve psikolojik rahatsızlıklarla karşılaştıklarını savunmakta; bu durumu "doğa yoksunluğu sendromu" olarak adlandırmaktadır. Doğadan kopuş ve insan merkezli çevre yönelimi sonucunda tüketim toplumlarına dönüşülmüş, çevre bilinçsizce kullanılmış, doğal kaynaklar hızla tükenmiş bunların sonucunda da birçok çevre sorunu ortaya çıkmıştır (Engin, 2019).

Çocuklar geleceğimizin temel taşlarıdır. Bu felsefeden yola çıkarak çocuklara yaşadığımız dünya kaynaklarını daha verimli ve etkili kullanabilme düşüncesi aktarılmalıdır. Bu düşünceyi uygulayıp, çevrelerine ve kendilerinden sonra gelen nesillere aktarabilmeleri için Anasınıfı Yaş Grubunun algılayabileceği ölçülerde etkinlikler yapılmıştır.

PROBLEM DURUMU

Bu projede okul öncesi çocuklarının dünya kaynaklarına karşı farkındalıklarını artırmak, değişen dünya koşullarında çevre duyarlılığı sağlamak ve doğa bilinci oluşturmak gibi günümüz problemlerine çözüm aranmaktadır.

Araştırmanın Amacı

Okul öncesi öğrencilerine yaşadıkları dünyayı tanımalarını sağlamak. Dünya kaynaklarının bitmez tükenmez olmadığını, verimli kullanmaları gerektiğini anlatmak. Doğaya karşı sevgi ve saygı uyandırmak. Hayvanları korumak ve sevmek, her atığın çöp olmadığını dönüştürülebilirliğini anlatmak gibi erken çocukluk yaşındaki bireylerin farkındalık güçlerini artırmak amaçlanmıştır.

Sayıtlar (Varsayımlar)

Araştırmaya katılan öğretmen, öğrenci ve velilerin anket sorularına içtenlikle cevap verdiği varsayılmaktadır.

Anketlerde belirtilen soruların araştırılmak istenen konuyu yeterli seviyede ölçtüğü varsayılmaktadır.

Projenin tüm katılımcı öğretmenler tarafından aynı özveriyle yürütüldüğü varsayılmıştır.

Sınırlılıklar

Araştırma projeye katılan okul öncesi öğrencileri, öğretmenleri ve velileri ile sınırlıdır.

Araştırmanın amacına uygun olarak hazırlanan anket soruları ile sınırlıdır.

ALAN YAZINI

Proje

Projeye 5 ülkeden 22 öğretmen katılmıştır. Türkiye'den 10, Romanya'dan 7, Litvanya'dan 3, Azerbaycan'dan 1 ve Arnavutluk'tan 1 öğretmen projeye dahil olarak başarılı bir şekilde yürüttü. Projede, yaşadığımız dünyanın birer kahramanı olduğumuz ve bu dünyanın kaynaklarını verimli kullanma konusunda neler yapabileceğimiz konulu etkinlikler hazırlanmıştır. Hayvanlar, doğa, su, enerji, atık gibi sosyal konularda farkındalık kazandırarak yaşamlarına dahil etmeye çalışılmıştır. Öğrenciler küçük bir eğitim olarak bir grubun içerisinde yer almanın mutluluğunu yaşadılar. Kahraman olmaya hazırlandılar. Entry to The Club etkinliği bu kapsamdadır.

Club Flag Selection etkinliğinde her öğrenci projeye ait olmasını istediği bir bayrak tasarlamıştır. Sınıflarda tüm bayraklar oylamaya koyulmuştur. Okul öncesi öğrencilerinin algılayabilecekleri şekilde nesnelere sayılarla

ilişkilendirerek seçimler yapılmıştır. Seçilen bayraklar tüm proje katılımcılarına anket olarak sunulmuş ve en son seçilen bayrak projeyi temsil etmiştir.

We Are Responsible To Nature haftası etkinliğimizde doğaya karşı olan sorumluluklarımız hakkında sohbet edildi. Doğa gezisi yapıldı. Ağaç incelemeleri yapıldı. Bitkiler ve karıncalar gözlemlendi. Doğaya değer verilmesi, saygı duyulması ve doğa sevgisi üzerine bir hafta geçirildi.

Club Students Meet etkinliğinde kulüp öğrencileri bir platform üzerinden bir araya gelmiş ve farklı kültürlerden insanlarla tanışma, farklı dilleri duyma, farklı okul ortamları görme imkanı bulmuşlardır.

Do a Favor For The Soil haftasında Toprak İçin İyilik sloganı ile doğada ağaçlar dikildi, bitkiler ekildi, toprağı besleme yöntemleri ile meyve kabukları, yumurta kabukları gibi malzemeler gömüldü.

For Our Animal Friends haftasında hayvan dostlarımız beslenmelerine ve bakımlarına yardım edildi. Sınıf içinde ve dışında hayvanların hayatları, dünyadaki varlıkları keşfedildi.

Waste Problem haftasında çöp ve atığın farklı şeyler olduğu öğrencilere anlatıldı. Sınıflarda geri dönüşüm kutuları oluşturuldu. Geri dönüşüm ile ilgili sanal ortam oyunları hazırlandı. Sınıf ortamında oynatıldı, velilere gönderildi. Ayrıca her öğrenci evde bulabildiği artık malzemelerle yeniden kullanabileceği malzemeler yapmıştır.

eTwinning Day gününe tüm ortaklarla birlikte katılım sağlanmıştır. Güvenli internet etkinlikleri uygulanmıştır.

World Water Day haftasında Su kaynaklarının verimli kullanılması gerektiğine dikkat çekildi. Etkinlikler bu konu üzerine yoğunlaştı. Su tasarrufu konusu oldukça etkili ve verimli bir şekilde tüm paydaşlar tarafından ele alındı.

Generation Are Running Out haftasında hayvan nesillerinin yok olmasında bilinen en yaygın durumu yanlış avlanmadır. Avlanma, kirlilik, yabancı türlerin ortaya çıkış ve yaşam alanlarının tahrip edilmesi, yok oluşun nedenlerinden bazılarıdır. Bu düşünceleri okul öncesi öğrencilerinin yaş seviyelerine uygun bir şekilde etkinlikler oluşturuldu. Katılımcıların ortak çalışması sonucu da aşağıda linki verilen Nesli Tükenen Hayvanlar kitabı oluşturulmuştur.

<https://twinspace.etwinning.net/157284/pages/page/1529870>

Energy-Saving Tips haftasında kahramanlarımız enerji tasarrufuna yönelik etkinlikler uygulamış ve bunları birbirileri ile paylaşmıştır.

"Hero Nili" final ürünü olarak gerçekleştirilmiştir. Öğrenciler bir hikayenin bölümlerini birleştirmişler, yeni bir hikaye oluşturulmuştur.

Öğrenciler küçük yaş grubunda olmasından dolayı öncelikli pedagojik yaklaşımımız çocuğun yaparak-yaşayarak öğrenmesi olmuştur. Bu yaklaşımı prensip olarak çocukların projeye aktif katılım sağlayabilmesi için etkinlikler tamamen çocuk odaklıdır. Aynı zamanda proje konuları eğitim-öğretim müfredatına entegre edilmiştir. Belirli gün ve haftalara da uygun şekilde planlama yapılmıştır.

Hedeflere ulaşırken çocuklara; özgüven, merak, araştırma, mesafeli sosyalite, yaratıcılık, teknoloji kullanımı, problemleri fark etme, çözüm yolu üretme, farklı kültür ve farklı dilleri tanıma gibi pek çok yetkinlik kazandırılmıştır. Küçük yaş grubu olmamızdan dolayı uzaktan eğitim süreçlerinde, velilerimiz de projeye katkıda bulunmuştur. Hem yüz yüze hem uzaktan eğitimde oldukça yol kat ederek, web2 araçlarını da kullanarak yenilikçi eğitim yöntemlerinden faydalanıldı. Proje tamamen çocuk merkezlidir. Çocuklar etkinliklerin içerisinde aktif oldukları için her etkinliğe istek ve heyecanla dahil olmuşlardır.

Projede kullanılan web2.0 araçları ile öğretmenlerin dijital uygulamaları kullanma becerileri geliştirilmiş, farklı alanlara ait web 2.0 araçlarını öğrenmeleri sağlanmıştır. Proje ortakları ile webinar toplantıları zoom programı üzerinden yapılmıştır.

İlgili Araştırmalar

Erken çocukluk dönemi, çocukların temel kavramları ve bilimsel süreç becerilerini kazandıkları deneyimlerle dolu bir dönemdir. Bu dönemde, gelişimsel özellikleri nedeniyle oldukça meraklı olan çocuklar onları çevreleyen dünya hakkında sorular sorarak ve araştırmalar yaparak çevreyi keşfetmeye çalışırlar. Çocukların bu özellikleri, çevre ile ilgili yeterli bilgi edinebilmelerine, olumlu tutum ve davranış geliştirebilmelerine temel oluşturur. Çocuklar en erken yaşlardan başlayarak görebildiği, dokunabildiği, duyabildiği dolayısıyla duyularını kullanabildiği, merak ettiği, gözlemleyebildiği ve test edebildiği bir ortamda, çok daha hızlı ve aktif bir öğrenme gerçekleştirebilir. Sınıf dışındaki ortamlar bu anlamda öğrenme için büyük fırsatlar sunmaktadır. Froebel'e göre ilk yaşlardan itibaren çocuk ile doğa arasında ilişki kurulmalıdır, çünkü bu çocuğun bedeni, zihni ve ahlaki gelişimi için gereklidir. Dolayısıyla doğa etkinlikleri yoluyla farkındalık ve sevgi geliştirilerek doğa bilincinin temeli oluşturulacak aynı zamanda çocuğun fiziksel, bilişsel, sosyal ve duygusal gelişimi desteklenecektir. Aksine günümüzde ise çocuklar daha çok kapalı mekânlara çekilmektedir. Migliarese, tarafından "kapalı mekân çocukları" ya da "dijital yerliler" olarak adlandırılan bu çocuklar, doğadan ve doğal bilinçten uzak bir şekilde yaşamaktadırlar. Doğa bilinci, çocuğun yaşam çevresinde bulunan doğal

öge ve mekân kullanımıyla kazandırılmalıdır. Günümüzde ele alındığı biçimiyle doğa eğitiminin okulda öğretilmesi düşüncesi, yaşamın içinde bir uygulamayı içermediğinden yetersiz kalmaktadır. Sınıfa hapsolmuş, doğanın kendisi yerine görüntüleri üzerinden nesne odaklı, deneyime dayanmayan öğretim etkinlikleri ile ekolojik bilinci hedefleyen bir eğitim gerçekleştirmek mümkün görünmemektedir. Özellikle çocukların merak duyguları ile beslenen etkinlikler, doğanın ve doğadaki ilişki düzenin anlaşılması bakımından önem taşımaktadır. Çocuğun doğal unsurlar ve bunlar arasındaki ilişkiyi öğrenebilmesi doğayı tanımaya bağlıdır. Doğada gerçekleştirilecek bir eğitimde, bütün duyularını kullanarak okul öncesi çocuklarında doğa algısı edindiği deneyimler çocuğa farkındalık kazandıracak, sonrasında ise ekolojik bilincin temelini oluşturacak tutum ve davranışlara dönüşecektir. Doğa ile erken yaşta tanışma, çocuğun gelişimi açısından önemli bir ihtiyaç olduğu gibi, doğanın yaşamlarının bir parçası olduğunun da farkındalığını sağlayacaktır (Köşker, 2019).

YÖNTEM

Araştırmanın bu bölümünde araştırma modeli, evren ve örneklem, veri toplama araçları ve verilerin analizi başlıklarına yer verilmiştir.

Araştırmanın Modeli

Bu çalışma, Türkiye’de çeşitli illerde ve dünyada çeşitli ülkeler de (Romanya, Litvanya, Azerbaycan, Arnavutluk) okul öncesi öğrencileriyle uygulanan disiplinlerarası bir e-Twinning projesidir. Çalışmanın yöntemini nitel araştırma yöntemlerinden biri olan eylem araştırması oluşturmaktadır. Eğitim alanında çalışanların (öğretmen, yönetici, uzman vb.) kendi durumlarına özgü sorunlara çözüm bulmak veya gelişimlerini sağlamak için kullanabilecekleri araştırma yöntemlerinden biri eylem araştırmasıdır. Eylem araştırmaları, günlük yaşamda karşılaşılan sorunların çözümüne odaklanması, küçük gruplar üzerinde uygulanabilmesi ve sorunu yaşayanın araştırmacı olabilmesi gibi nedenlerden dolayı başta öğretmenler olmak üzere birçok eğitim çalışanının kullanabileceği özel bir araştırma yöntemidir (Beyhan, Eğitim Örgütlerinde Eylem Araştırması, 2013).

Eğitimde eylem araştırmaları, öğretmenlerin mesleki gelişimlerini sağlamak amacıyla kullanılmaktadır. Stephen Corey (1949) eylem araştırmalarını eğitimde kullanan ilk araştırmacılardanıdır. Corey, eğitimde bilimsel yöntemin değişim oluşturacağına, eğitimcilerin hem araştırmaya hem de bu bilgilerin uygulanmasına katılmalarının gereğine inanmıştır. 1970’li yıllarda ivme kazanan 1980’li yıllara kadar öğretmenlerin mesleki

gelişimlerinin iyileştirilebilmesi için öğretim genellikle, üniversitelerde ve bölgesel merkezlerde düzenlenen kurslarda verilmekteydi. Sonraki dönemlerde ise bu eğitimlerin niteliğinde yaşanan değişimler ışığında araştırmalar akademi merkezli olmaktan çıkarak öğretmen merkezli eğitim araştırmalarına döndü (Tezcan, Ada, & Baysal, 2016).

Eylem araştırması, öğretmenin öğretim etkinliklerini geliştirir bu da öğrencilerin daha iyi öğrenmesini sağlar. Eylem araştırması; problemin tanımlanması, veri toplama, veri analizi, eylem planının hazırlanması, sonuçların değerlendirilmesi ve sonraki eylem planının hazırlanması aşamalarından oluşur (Beyhan, Eğitim Örgütlerinde Eylem Araştırması, 2013).

Araştırmanın Evreni ve Örneklemi

Araştırmanın evrenini tüm okul öncesi öğrencileri oluşturmaktadır. Örneklemine Dünya'daki ve Türkiye'deki projeye katılan okul öncesi öğrencileri oluşturmuştur. Ayrıca bu öğrencilerin öğretmen ve velileri de bu kapsamdadır.

Veri Toplama Araçları

Araştırmaya veri toplama araçlarından ön test ile başlanmıştır. Google formlar aracılığı ile oluşturulan anketler proje katılımcıları öğretmen ve öğrencilere uygulanmıştır. Eğitim müfredatına paralel olarak hazırlanan proje planı tüm katılımcılar tarafından eş zamanlı uygulanmış, ortak etkinliklerde de online platformlar üzerinden bir araya gelinmiştir. Plan dahilinde hazırlanan web 2.0 araçları kullanılmıştır. Öğrenci ürünleri, görüntü, video kayıtları, sosyal medya paylaşımları ve WhatsApp grup iletileri araştırmadaki diğer veri toplama araçlarıdır. Proje sonunda tüm katılımcılara Google form aracılığıyla son test uygulanmıştır.

Verilerin Toplanması

Veri toplama araçları 2021-2022 Eğitim-Öğretim yılı içerisinde gerçekleştirilmiştir. Veri toplama sürecinde öncelikle araştırma konusu belirlenmiştir. Daha sonra literatür taraması yapılmıştır. Bu süreçte öğretmen-öğrenci anket formları hazırlanmıştır. Katılımcılarımıza anketler gönüllük esasına göre uygulanmıştır.

Verilerin Analizi

Araştırmadaki katılımcı öğretmenlere ve katılımcı öğrencilerin velilerine anketler gönderilmiştir. Gönüllülük esasına dayanarak anketi uygulamaları istenmiştir. Cevaplanan anketler analiz edilmiştir. Elde edilen veriler Excel programında analiz edilerek frekans ve yüzde ile çözümlenmiştir. Betimsel veriler elde edilmesi amaçlandığı için değişkenler arası ilişkiler ve aralarındaki anlamlı bir fark olup olmadığı incelenmemiştir.

BULGULAR

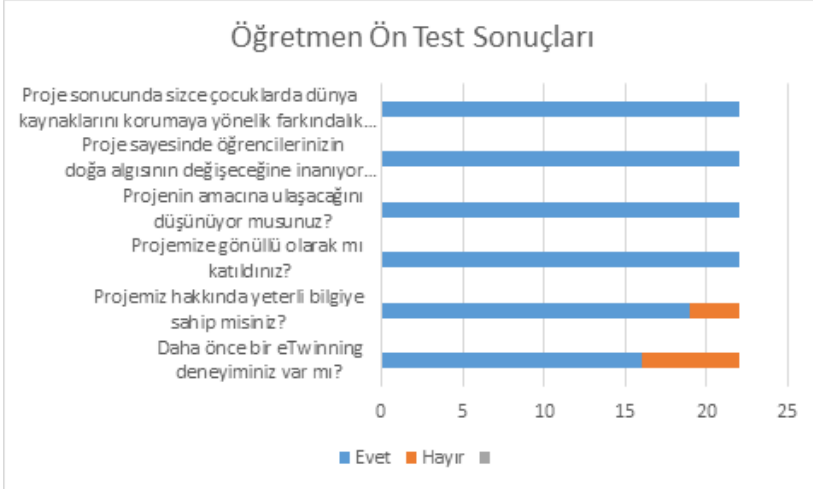
Proje Anket Yanıtları

Grafik 4.1. Projeye katılan öğretmenlerin meslek tecrübesi analizi



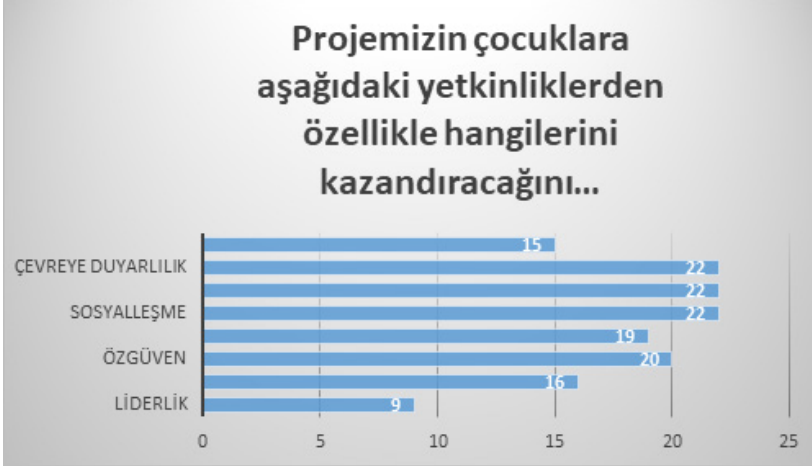
Araştırmamızdaki katılımcı 22 öğretmene yöneltilen meslek yılları sorusuna 0-5 yıl cevabını veren 4 öğretmenimiz %18'e tekabül etmektedir. 6-10 yılları arasında 5 öğretmenimiz %23 oranına, 11-15 yıllarını belirten 9 öğretmenimiz ise %41 oranına denk gelmektedir. Katılımcı öğretmenlerin %18 oranındaki 4 kişisi ise 15 yıl ve üzerinde mesleki tecrübeye sahiptir.

Grafik 4.2. Öğretmen ön test sonuçları



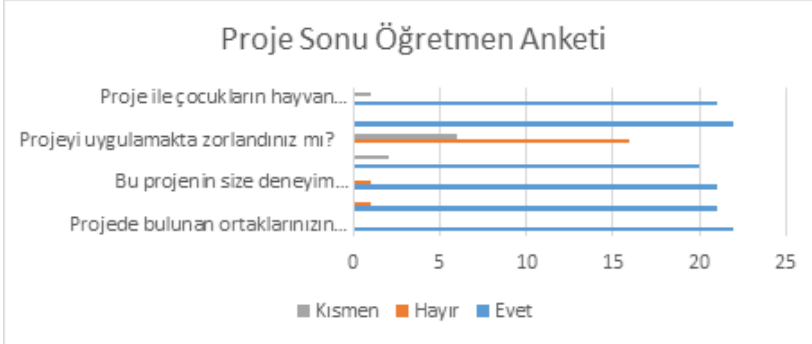
Proje katılımcı öğretmenlerine yöneltilen ön test sorularından, proje sonucunda çocuklarda dünya kaynaklarını korumaya yönelik farkındalık olup olmayacağına olan düşünceleri istendiğinde hepsinin bu soruya olumlu yanıt verdiği görülmektedir. Araştırma sonunda çocukların doğa algılarının değişip değişmeyeceğine olan inançları sorulduğunda tüm katılımcıların bu konuya olumlu baktığı belirtilmiştir. Projenin amaçlarına ulaşip ulaşmayacağı yönündeki düşünceleri sorulduğunda hepsinin evet cevabı verdiği anlaşılmaktadır. Araştırmaya tüm katılımcılar gönüllü olarak katıldığını belirtmiştir. Proje hakkında yeterli bilgiye sahip olup olmadıkları sorusuna 3 öğretmen hayır, 19 öğretmen evet cevabını vermiştir. Daha önce eTwinning deneyimine sahip olup olmadıkları sorusuna ise 16 öğretmen evet, 6 öğretmen hayır cevabını vermiştir.

Grafik 4.3. Projenizin çocuklara hangi yetkinlikleri kazandıracığını düşünüyorsunuz?



Araştırmaya katılan 22 öğretmenimizden projenin çocuklara hangi yetkinlikler kazandırabileceği ile ilgili görüşleri sorulduğunda dikkat ve koordinasyon gelişimi için 15 öğretmenimiz, çevreye duyarlılık 22, doğa sevgisinin artacağı konusunda 22 kişi, sosyalleşme konusunda 22 kişi, görsel algı gelişimini destekleyeceğini 19 kişi, özgüven gelişimine katkı sağlayacağı konusunda 20, işbirliği konusunda 16, çocukların liderlik özelliklerini destekleyecektir diyerek görüş belirten 9 öğretmen olmuştur.

Grafik 4.4. Öğretmen son test sonuçları



Araştırmaya katılımcı 22 öğretmene uygulanan son test anket sonuçlarına göre; projede ortakların uyum içerisinde çalışıp çalışmadığına dair düşünceleri sorulduğunda tüm öğretmenler uyum içinde çalışılmıştır cevabını belirtmiştir. Projenin amaçlarına ulaşip ulaşmadığı hakkındaki görüşleri

sorulduğunda katılımcı öğretmenlerden 21 tanesi amacına ulaşmıştır, 1 öğretmen amacına ulaşmamıştır cevabını verdikleri görülmektedir. Projenin deneyim kazandırıp kazandırmadığı sorusuna öğretmenlerden 21 tanesi evet, 1 tanesi hayır cevabını vermiştir. Proje sonucunda çocukların dünya kaynaklarını verimli kullanma bilinci kazanıp kazanmadığı sorulduğunda ise 20 öğretmen kazanmıştır, 2 öğretmen kısmen kazanmıştır cevabını vermiştir. Projeyi uygulamakta zorlanıp zorlanmadıkları sorulduğunda ise 16 öğretmenin hayır, 6 öğretmenin kısmen cevabını verdikleri görülmüştür. Çocukların doğa farkındalığına erişip erişemedikleri konusundaki görüşleri sorulduğunda tüm katılımcı öğretmenlerin evet cevabını verdikleri belirtilmektedir. Proje sonucunda çocukların hayvan sevgisinin artıp artmadığı konusunda 21 öğretmenin evet 1 öğretmenin kısmen cevabı verdiği görülmektedir.

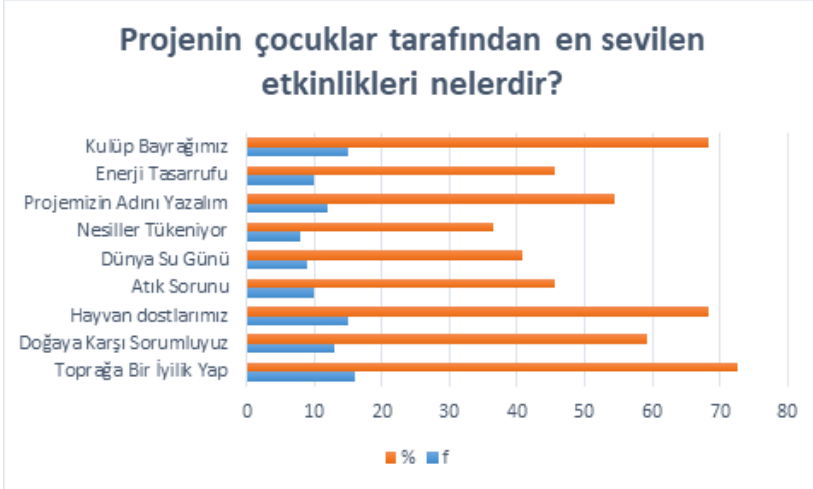
Tablo 4.1. Projenin öğrenciler üzerindeki etkileri

Projenin öğrenciler üzerindeki etkilerini bir kelime ile anlatır mısınız?

Eğlence	Farkındalık	Duyarlılık	Kulüp Üyeliği	Haklara saygı göstermek	Toprakla bütünleşmek
Doğa Sevgisi	Hayvan Arkadaşları	Web 2.0 araçları kullanımı	Farklı dilleri duymak	Hikaye oluşturmak	Başarılı
Çevre duyarlılığı	Dünya kaynakları	Yeni deneyimler	Kendi hakkını korumak	Seçim yapmak	Saygı duymak
		Doğa gezileri	İşbirliği	Farklı kültürlerle etkileşim	

Araştırmaya katılımcı öğretmenlere projenin öğrencilere etkilerini bir kelime ile anlatmalarını istenmiş, öğretmenlerin verdikleri cevaplar Tablo 4.1’de gösterilmektedir.

Grafik 4.5. Çocuklar tarafından en sevilen etkinlikler



Araştırmada çocuklar tarafından en sevilen etkinlikler olarak “Toprağa Bir İyilik Yap”, “Hayvan Dostlarımız” ve “Kulüp Bayrağı Seçimi” olduğu belirtilmektedir. İlginin en az olduğu etkinlikler ise; “Nesiller Tükeniyor” ve “Dünya Su Günü” etkinlikleri olduğu görülmektedir.

SONUÇ

Projeyi değerlendirmek için öğrencilere ve öğretmenlere ön test ve son testler uygulanmıştır. Bu testler Google formlar aracılığı ile hazırlanmış ve internet ortamında kişilere ulaştırılmıştır.

Öğrencilere gönderilen proje sonu anket çalışmasında öğrencilerin yaş seviyesine uygun ve proje içerisinde geçen görsellerden oluşmuş sorular yöneltilmiştir.

Öğrencilerde yaşadıkları dünya, dünya kaynaklarını verimli kullanma, doğa sevgisi, doğaya saygı duyma, insanlık sevgi ve saygısı, hoşgörü, hayvan sevgisi vb. değerlere ulaştığı proje etkinlik verimlilik sonuçlarından anlaşılmaktadır. Proje de işbirliği, özgüven, merak, araştırma, mesafeli sosyalite, yaratıcılık, teknoloji kullanımı, problemleri fark etme, çözüm yolu üretme, haklara saygı, çevre duyarlılığı gibi pek çok yetkinlik kazanılmıştır. Proje sürecinde öğrenciler hem bireysel hem gruplar halinde çalışmayı öğrenmişlerdir. Öğrencilerin birlikte yaptıkları ürünlerden sanal sergi oluşturulmuştur. Proje, öğrencilerin uluslararası düzeyde farklı kültürleri tanımada ve kendi kültürünü içselleştirmede önemli rol oynamıştır. Proje zümre anasınıflarında da uygulanmıştır.

Projede Nesli Tüklenen Hayvanlar Bölümü Haftasında Elde Edilen Ortak Ürün

https://read.bookcreator.com/sI5s5HkmMsWhvBPD4tbFjS9hC712/Cb_In_DQSQuIOuguF0-OIA

Proje Sanal Sergisi

<https://www.emaze.com/@AOTQIRRIT/kahramanlar-kulbheroes-club>

Proje Sonu Ortak Ürünler

<https://www.storyjumper.com/book/read/107534646/609d91097303e>

Proje Yaygınlaştırma

Proje tüm aşamalarında sosyal medya hesaplarında, okul web sitelerinde, pek çok yerel gazete haberlerinde yaygınlaştırılmıştır.

<https://gazeteyenisoz.com/mansetler/erdek-cakil-ilkokul-ogrencileri-kahramanlar-kulubu-nde-23512.html>

Ödüller

Proje hem Avrupa Kalite Etiketini hem de Ulusal Kalite Etiketini ödülleri almıştır.

ÖNERİLER

Çocukların doğada daha fazla vakit geçirmelerinin sağlanması aile ve öğretmenlere önerilmektedir.

Çocukların eğitim-öğretim içerisinde doğada daha çok vakit geçirmelerini sağlayacak, doğa etkinlikleri odaklı müfredatın hazırlanması Milli Eğitim Bakanlığına önerilir.

Bu müfredatın içselleştirilerek, ülkemizdeki her tür eğitim noktasına tam ve istenildiği şekilde entegre edilmesi için öğretmenlere bu konuda hizmetiçi eğitimler sunulmalıdır.

Eğitim içeriğinin zenginleştirilmesi için dünyada uygulanan farklı eğitim metodları incelenerek ülkemize uygun doğa ile iç içe eğitim metodları oluşturulmalıdır.

Bu metodlar oluşturulurken alanında yetkin akademisyen ve öğretmenlerle çalışılmalıdır.

Aile ve eğitimcilere, çocukların hayvanlarla vakit geçirecekleri etkinlikler tasarlamaları, doğada buldukları süreyi uzatmaları, hayvan barınaklarının ziyaret edilmesi, sınıf ortamına misafir hayvan getirilmesi gibi etkinlikler önerilmektedir.

KAYNAKLAR

- Aksoy, N. (2003). Eylem Araştırması: Eğitimsel Uygulamaları İyileştirme ve Değiştirmede Kullanılabilecek Bir Yöntem. Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi(36), s. 474-489.
- Beyhan, A. (2013). Eğitim Örgütlerinde Eylem Araştırması. Bilgisayar ve Eğitim Araştırmaları Dergisi, s. 65-89.
- Beyhan, A. (2013). Eğitim Örgütlerinde Eylem Araştırması. Bilgisayar ve Eğitim Araştırmaları Dergisi, 1(2), s. 65-89.
- Engin, K. (2019). 60-72 Aylık Çocuklar İçin Doğayla Bağlantı Kurmaya Eğilim Ölçeği'nin Geliştirilmesi ve Bazı Değişkenlere Göre İncelenmesi. Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Köşker, N. (2019). Okul Öncesi Çocuklarında Doğa Algısı. Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 19(1), s. 294-308.
- Tezcan, Ö., Ada, S., & Baysal, Z. (2016, 32). Eğitim Alanında Eylem Araştırmaları. Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, KOSBED, s. 133-148.

ETWINNING PORTALINDA YÜRÜTÜLEN DİJİTAL MATEMATİK UYGULAMALARININ ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN MATEMATİK TUTUMLARINA ETKİSİ: DİJİTAL MATHEMATICS PROJESİ ÖRNEĞİ

Baş öğretmen Şerife TAKMAZ
Konya Ereğli Bilim ve Sanat Merkezi
ORCID ID: 0000-0001-8497-8089

Uzman Öğretmen Selman AYGÜN
Bakü Türk Ortaokulu
ORCID ID:00009-0002-4636-9308

Uzman Öğretmen Ali UÇURLU
Bakü Türk Ortaokulu
ORCID ID: 0009-0000-5109-5650

Burcu DANIŞIK ŞEN
Konya Ereğli Hortu Ortaokulu
ORCID ID: 0009-0000-4806-5848

Ayten ASKEROVE
Bakü Türk Ortaokulu

ÖZET

Matematik derslerinin geleneksel yöntemle işlenmesi, öğretme-öğrenme süreci içerisinde birçok olumsuz duruma yol açmaktadır. Öğrenciler derste sıkılmakta, öğrendikleri bilgi ve beceriler ile gerçek hayat arasında somut bir ilişki kurup onları yaşamlarında etkin biçimde kullanamamaktadır (Çubukluöz, 2019). Matematik öğretiminde öğrenci başarısı genel olarak düşük olmakta ve bu başarısızlığa bağlı olarak da öğrenciler matematiğe karşı olumsuz bir tutum geliştirmekte, matematik pek çok öğrenci için korkulu bir rüya haline gelmektedir.

Bu bağlamda, eTwinning portalında yürütülen dijital matematik uygulamalarının ortaokul öğrencilerinin matematik tutumlarına etkisini, Digital Mathematics Projesi örnekleminde ortaya koymaktır. Çalışma 2022-2023 eğitim öğretim yılında Türkiye ve Azerbaycan ortaklığında 5 öğretmen ve 5. sınıf düzeyinde 50 öğrenci örnekleminde yürütülmüştür. Araştırmada nicel verilere dayalı eylem araştırması türlerinden tek gruplu ön test -

son test desen kullanılmıştır. Çalışma kapsamında, scratch ile geometrik şekilleri kodlama chatterpix ile 5. sınıf matematik kavramlarını sunma, phet colorado ile kesirleri tanıma, kesirlerde işlemler ve alan ölçümleri iş paketleri gerçekleştirilmiştir. Çalışmada veri toplama aracı Önal (2013) tarafından geliştirilen “matematik dersi tutum ölçeği” ön test ve son test olarak uygulanmıştır. Ön test ve son testlerin karşılaştırmalı analizi yapıldığında çalışmanın matematik dersine karşı kaygıyı azalttığı, derse ilişkin negatif tutumların pozitive döndüğü, Matematik dersine çalışma isteğinin arttığı ve matematiğin günlük hayatta gerekliliğine olan inancın arttığı görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Dijital Matematik Uygulamaları, Matematik, ETwinning

THE EFFECT OF DIGITAL MATHEMATICS APPLICATIONS ON THE ETWINNING PORTAL ON MATHEMATICS ATTITUDES OF SECONDARY SCHOOL STUDENTS: EXAMPLE OF DIGITAL MATHEMATICS PROJECT

ABSTRACT

Teaching mathematics with traditional methods leads to many negative consequences within the teaching-learning process. Students become bored in class and are unable to establish a concrete relationship between the knowledge and skills they learn and their real-life application (Çubukluöz, 2019). Student achievement in mathematics teaching is generally low, and as a result, students develop a negative attitude towards mathematics, which becomes a dreaded nightmare for many students.

In this context, the aim is to demonstrate the impact of digital mathematics applications conducted on the eTwinning portal on middle school students' attitudes towards mathematics, using the Digital Mathematics Project as an example. The study was conducted in the 2022-2023 academic year in collaboration with Turkey and Azerbaijan, with a sample consisting of 5 teachers and 50 students at the 5th grade level. A single-group pretest-posttest design, which is a type of action research based on quantitative data, was used in the study. As part of the study, activities such as coding geometric shapes with Scratch, presenting 5th grade mathematics concepts with Chatterpix, recognizing fractions with PhET Colorado, and performing operations on fractions and area measurements were carried out.

The data collection tool used in the study was the “Mathematics Lesson Attitude Scale” developed by Önal (2013), which was applied as both pre-test and post-test. Comparative analysis of pre-test and post-test results showed that the study reduced anxiety towards mathematics, turned negative attitudes towards the subject into positive ones, increased willingness to study mathematics, and increased belief in the necessity of mathematics in daily life.

Keywords: Digital Mathematics Applications, Mathematics, ETwinning

GİRİŞ

Günümüzde teknolojinin hızla gelişmesi, eğitim alanında da derin etkiler yaratmaktadır. Özellikle dijital teknolojilerin eğitim süreçlerine entegrasyonu, öğrencilerin öğrenme deneyimlerini dönüştürmekte ve öğretim yöntemlerini yeniden şekillendirmektedir. Bu bağlamda, eğitimde teknoloji kullanımının etkilerini anlamak ve potansiyel faydalarını değerlendirmek büyük önem taşımaktadır. Matematik eğitimi de bu dönüşümün önemli bir parçasıdır.

Alan yazın incelendiğinde, matematiğin, öğrencilerin en çok zorlandığı derslerin başında geldiği ve buna bağlı olarak matematiğe yönelik öğrencilerin korku ve kaygı oluşturduklarını saptayan bazı araştırmaların bulunduğu dikkat çekmektedir (Dede ve Argün, 2004; Başar, Ünal ve Yalçın, 2002; Miller ve Mitchell, 1994). Eldemir (2006) matematikte istenilen düzeyde başarı sağlanamadığını, bunun en büyük nedenlerinden birinin ise matematiğe yönelik geliştirilen olumsuz tutumlar olduğunu vurgulamaktadır.

Bu çalışmanın odaklandığı nokta, eTwinning Portalı üzerinde yürütülen bir proje olan “Digital Mathematics” projesinin ortaokul düzeyindeki öğrencilerin matematik tutumlarına olan etkisidir. ETwinning Portalı, Avrupa’daki öğretmenlerin ve öğrencilerin bir araya gelerek işbirliği yapabileceği bir platform olarak bilinmektedir. “Digital Mathematics” projesi, dijital matematik uygulamalarını kullanarak öğrencilerin matematikle olan ilişkilerini güçlendirmeyi ve matematiğe karşı olumlu bir tutum geliştirmelerini amaçlamaktadır.

Bu çalışmanın amacı, “Digital Mathematics” projesinin ortaokul öğrencilerinin matematik tutumları üzerindeki etkisini derinlemesine incelemektir. Projenin tasarımı, kullanılan dijital araçlar, öğretim yöntemleri ve elde edilen sonuçlar incelenerek, dijital matematik uygulamalarının öğrencilerin matematik tutumlarına nasıl etki ettiği anlaşılmasına çalışılacaktır. Bu çalışma, dijital teknolojilerin matematik eğitimine olan katkısını anlamak ve öğrencilerin matematikle olan ilişkilerini güçlendirmek için önemli bir adım olacaktır.

Yukarıdaki amaçlar doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

Digital Mathematics eTwinning projesi öğrencilerin matematik dersine olan ilgilerini arttırmakta mıdır?

Digital Mathematics eTwinning projesi öğrencilerin matematik dersine karşı kaygı düzeylerini etkilemekte midir?

Digital Mathematics eTwinning projesi öğrencilerin matematik dersinin gerekliliğine olan inancı etkilemekte midir?

Digital Mathematics eTwinning projesi öğrencilerin matematik dersine çalışma durumunu etkilemekte midir?

YÖNTEM

Araştırmada nicel verilere dayalı eylem araştırması türlerinden tek gruplu ön test –son test desen kullanılmıştır. Çalışmanın katılımcıları, 2022-2023 eğitim öğretim yılında Azerbaycan ve Türkiye’den “Digital Mathematics” projesine katılan ve proje süresince düzenli olarak etkinliklere katılan ortaokul 5. sınıf öğrencileridir. Katılımcıların yaşları 11-12 arasında değişmektedir ve farklı matematik yeteneklerine sahiptirler.

Katılımcılar, gönüllü temelinde belirlenmiş ve ebeveynlerinden izin alınmıştır. Çalışmada veri toplama aracı Önal (2013) tarafından geliştirilen, Likert tipi “matematik dersi tutum ölçeği” ön test ve son test olarak uygulanmıştır. Ölçekteki madde 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 matematik dersine karşı “ilgi”; madde 11,12,13,14 matematik dersine karşı “kaygı”; madde 15,16,17, 18 matematik dersine çalışma; madde 19,20,21 matematik dersinin gerekliliğine duyulan tutumu ölçmeye yöneliktir. Ölçek, 11’i olumlu, 11’i olumsuz olmak üzere toplam 22 tutum cümlesinden oluşmaktadır. Ölçek maddeleri, olumluları 5-4-3-2-1 şeklinde, olumsuzları ise tersten kodlanarak 1-2-3-4-5 şeklinde puanlanmıştır. Böylece uygulanan her bir ölçekten tutum puanları elde edilmiştir. Puanın yüksek olması öğrencilerin matematiğe yönelik olumlu tutumlarının yüksek olduğunu, düşük olması ise matematiğe yönelik tutumlarının olumsuz yönde olduğunu belirtmektedir. Ölçekten elde edilebilecek en yüksek tutum puanı 195, en düşük tutum puanı ise 39’dur. Madde Ön test ve son testlerin karşılaştırmalı analizi yapılarak tablo halinde gösterilmiştir.

Proje Kapsamında Yürütülen İş Paketleri

Tablo 1. *Proje Kapsamında Yürütülen İş Paketleri*

İş Paketleri	
Öğrencilerle birlikte proje planının yapılması	Öğrenci ön test ve son testlerin uygulanması
Proje logo ve afiş tasarımlarının yapılması	Öğrencilerin kendilerini, okullarını ve ülkelerini tanıtmaları
E-güvenlik semineri ve bu konuda kahoot oyunu	Scratch ile geometrik şekilleri, dört işlem oyununu kodlama ve scratch ile ortak matematik oyunu tasarlama
5.sınıf matematik kavramlarının chetterpix aracı ile tanıtılması	Canva ile matematik kavramları bulmacasının hazırlanması ve kitaba dönüştürülmesi
Phet.colorado ile kesirler etkinlikleri	Storyjumper ile ortak hikâye kitabının yazılması
Canva ile işlem önceliği konusunda bir kutu oyununun tasarlanması ve basımı	Öğrenci ve öğretmen webinarları
Kahoot matematik oyunu	Twinspace alanında fikir alışverişi yapma

Tablo 1’de görüldüğü gibi proje süresince; öğrencilerle birlikte proje planının yapılması, proje logo ve afiş tasarımlarının yapılması, Öğrencilerin kendilerini, okullarını ve ülkelerini tanıtmaları, e güvenlik semineri ve bu konuda kahoot oyunu, Scratch ile geometrik şekilleri, dört işlem oyununu kodlama ve scratch ile ortak matematik oyunu tasarlama, 5.sınıf matematik kavramlarının chatterpix aracı ile tanıtılması, Canva ile matematik kavramları bulmacasının hazırlanması ve kitaba dönüştürülmesi, Phet. colorado ile kesirler etkinlikleri, Storyjumper ile ortak hikâye kitabının yazılması, Canva ile işlem önceliği konusunda bir kutu oyununun tasarlanması ve basımı, Öğrenci ve öğretmen webinarları, Kahoot matematik oyunu, Twinspace alanında fikir alışverişi yapma etkinlikleri yapılmıştır.

Görsel 1. Ortak İşlem Önceliği Kutu Oyunu



Görsel 1’de pro etkinliklerinden İşlem Önceliği Kutu Oyunu görülmektedir. Bu etkinlik karma okul takımları ile istasyon tekniği kullanılarak hazırlanmıştır.

Görsel 2. Ortak Ürün “Sayılar Ülkesine Yolculuk” Hikaye Kitabı



Görsel 2 ‘de proje etkinliklerinden hikaye kitabı görülmektedir. Bu etkinlikte öğrenciler istasyon tekniği ile çalışmışlardır.

Görsel 3. Scratch İle Şekilleri Kodlama Etkinliği



Görsel 3'te proje etkinliklerinden scratch ile geometrik şekilleri kodlama çalışması görülmektedir. Bu etkinlikte öğrenciler bireysel olarak çalışmışlardır.

Görsel 4. Matematik Kavramları Bulmaca Kitabı

Common Product

6.4 Turkish and Azerbaijani
Mathematics Concepts Joint
Product e Book

7 FRACTURES WITH
PHET COLORADO

8 COMMON BOOK (FINAL
PRODUCT)

9 FINAL PRODUCT
MATHEMATICS BOX GAME

10 WEBINARS

11 EXPANDING

12 SURVEY AND EVALUATION

13 STUDENT AND TEACHER
CERTIFICATES

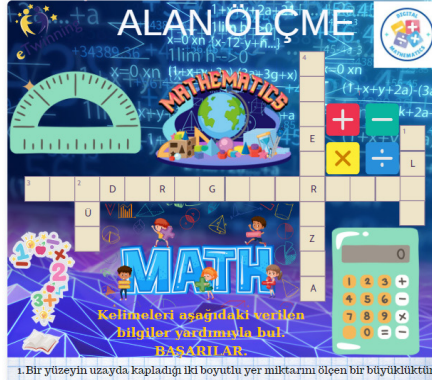
14 JOINT PROJECT SUMMARY

15 CURRICULUM INTEGRATION

16 WEB2 TOOLS WE USE

17 Our eTwinning National and
European Quality Labels

KAVRAMLARI BULMACA KİTABIMIZ



Görsel 4'te Okul takımları tarafından hazırlanan 5. sınıf matematik bulmaca kitabından bir sayfa görülmektedir.

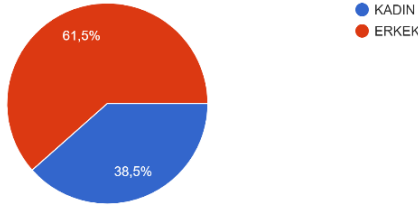
BULGULAR

Demografik Veriler

Grafik 1. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Cinsiyete Göre Dağılımı

CİNSİYETİNİZ

39 yanıt

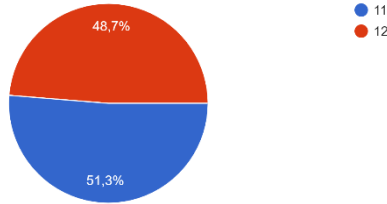


Grafik 1’de görüldüğü gibi, araştırmaya katılan öğrencilerin % 61.5’ i erkek; %38.5’i ise kız öğrencilerden oluşmaktadır.

Grafik 2. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Yaşa Göre Dağılımı

YAŞINIZ

39 yanıt

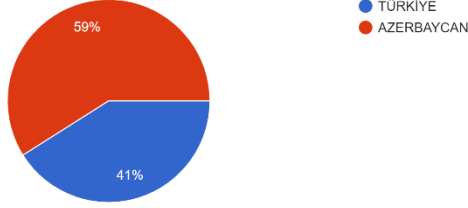


Grafik 2’de görüldüğü gibi, araştırmaya katılan öğrencilerin % 51.3’ ü 11; %48.7’si ise 12 yaş öğrencilerden oluşmaktadır.

Grafik 3. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Katıldığı Ülke

HANGİ ÜLKEDENSİNİZ?

39 yanıt



Grafik 3'te görüldüğü gibi, araştırmaya katılan öğrencilerin % 59' u Azerbaycan; %41'i ise 12 Türkiye'den katılmaktadır.

Tablo2. Matematik Tutum Ölçeği Ön test ve Son Test Sonuçları

Anket Maddeleri	Ön Test	Son Test	Anket Maddeleri	Ön Test	Son Test	Anket Maddeleri	Ön Test	Son Test
1. Matematik kolay bir derstir.	3,39	4,35	8. Matematik problemleri çözmek kendime olan güvenimi arttırır.	3,65	4,33	15. Matematik dersinin olduğu gün sonunda işlenen konuları düzenli olarak tekrar ederim.	3,65	4,20
2. Matematik çalışırken canım sıkılır.	2,53	4,31	9. Matematiksel kavramları diğer derslerde kullanmak beni mutlu eder.	3,60	4,20	16. Matematik dersinde öğretmenimi dikkatle dinlerim.	4,44	4,74
3. Matematik çok sevdiğim dersler arasındadır.	3,35	4,41	10. Matematik bulmacaları çözmekten hoşlanırım.	3,97	4,58	17. Matematik sınavlarından düşük not almayı umursamam.	2,10	1,43
4. Matematik derslerinde kendimi rahat hissedirim.	3,70	4,30	11. Matematik sınavları benim için önemli bir stres sebebidir.	3,84	2,28	18. Matematik sınavları öncesinde konu tekrarı yaparım.	4,68	4,87

5. Matematik problemleri çözmekten zevk alırım.	3,76	4,30	12. Matematik dersinde tahtada soru çözmek beni kaygılandırır.	2,73	1,74	19. Matematik öğretmenleri dersleri sıkıcı hale getirir.	1,78	1,48
6. Matematik dersini sevmem.	3,73	4,92	13. Matematik sınavlarından korkarım.	4,20	3,26	20. Mecbur kalmasaydım matematik dersini öğrenmek istemezdim.	2,28	1,48
7. Matematik dersi insanlara yaratıcı düşünme yolları kazandırır.	4,05	4,43	14. Matematikte arkadaşlarımdan benden daha başarılı olduğumu düşünürüm.	3,23	1,64	21. Matematiği sosyal hayatımın hiçbir alanında kullanmam.	2,31	1,43

Tablo 2’de görüldüğü gibi, “Matematik kolay bir derstir” sorusuna ön test puanı 3,39, son testte ise 4,35 olmuştur. “Matematik çalışırken canım sıkılır” sorusuna ön test puanı 2,53, son testte ise 4,31 olmuştur. “Matematik, çok sevdiğim dersler arasındadır” sorusuna ön test puanı 3,35, son testte ise 4,41 olmuştur. “Matematik derslerinde kendimi rahat hissederim.” sorusuna ön test puanı 3,70, son testte ise 4,30 olmuştur. “Matematik problemleri çözmekten zevk alırım” sorusuna ön test puanı 3,76, son testte ise 4,30 olmuştur. “Matematik dersini sevmem” sorusuna ön test puanı 3,73, son testte ise 4,92 olmuştur. “Matematik dersi insanlara yaratıcı düşünme yolları kazandırır” sorusuna ön test puanı 4,05, son testte ise 4,43 olmuştur. “Matematik problemleri çözmek kendime olan güvenimi artırır” sorusuna ön test puanı 3,65, son testte ise 4,33 olmuştur. “Matematiksel kavramları diğer derslerde kullanmak beni mutlu eder” sorusuna ön test puanı 3,60, son testte ise 4,20 olmuştur. “Matematik bulmacaları çözmekten hoşlanırım.” sorusuna ön test puanı 3,97, son testte ise 4,58 olmuştur. “Matematik sınavları benim için önemli bir stres sebebidir.” sorusuna ön test puanı 3,84, son testte ise 2,28 olmuştur. “Matematik dersinde tahtada soru çözmek beni kaygılandırır.” sorusuna ön test puanı 2,73, son testte ise 1,74 olmuştur. “Matematik sınavlarından korkarım.” sorusuna ön test puanı 4,20, son testte ise 3,26 olmuştur. “Matematikte arkadaşlarımdan benden daha başarılı olduğumu düşünürüm.” sorusuna ön test puanı 3,23, son testte ise 1,64 olmuştur. “Matematik dersinin olduğu gün sonunda işlenen konuları düzenli olarak tekrar ederim” sorusuna ön test puanı 3,65, son testte ise 4,20 olmuştur. “Matematik dersinde öğretmenimi dikkatle dinlerim.” sorusuna ön test puanı 4,44, son testte ise 4,74 olmuştur. “Matematik sınavlarından düşük not almayı umursamam.” sorusuna ön test

puanı 2,10, son testte ise 1,43 olmuştur. “Matematik sınavları öncesinde konu tekrarı yaparım” sorusuna ön test puanı 4,68, son testte ise 4,87 olmuştur. Matematik öğretmenleri dersleri sıkıcı hale getirir.” sorusuna ön test puanı 1,78, son testte ise 1,48 olmuştur. “Mecbur kalmasaydım matematik dersini öğrenmek istemezdim.” sorusuna ön test puanı 2,28, son testte ise 1,48 olmuştur. “Matematiği sosyal hayatımın hiçbir alanında kullanmam.” sorusuna ön test puanı 2,31, son testte ise 1,43 olmuştur.

SONUÇ

ETwinning portalında yürütülen dijital matematik uygulamalarının ortaokul öğrencilerinin matematik tutumlarına etkisini, Digital Mathematics Projesi örnekleminde ortaya koymayı amaçlayan araştırmanın sonuçları alt amaçlar doğrultusunda verilmiştir.

Digital Mathematics eTwinning projesi öğrencilerin matematik dersine olan ilgilerini arttırmakta mıdır? Alt Amacı İçin Sonuçlar

Ölçekteki madde 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 matematik dersine karşı “ilgi” düzeyine yönelik soruları içermektedir. Matematik kolay bir derstir sorusuna Öğrencilerin ön test puanı 3,39 iken son test puanı 4,35’e yükseldiğine göre, ortalama bir öğrencinin performansında 0,96 (4,35 3,39) puanlık bir artış görülmektedir. Bu artış öğrencilerin dersle ilgili daha fazla deneyim kazandığını ve konuyu daha iyi anladıklarını göstermektedir. Matematik çalışırken canım sıkılır anket madde puanlarına bakıldığında, öğrencilerin matematik dersi çalışırken canlarının sıkılma düzeylerinde önemli bir değişim olduğu görülmektedir. Ön test puanı 2,53 iken son test puanı 4,31’e yükselmiştir. Bu, öğrencilerin matematik çalışırken canlarının sıkılma düzeyinin önemli ölçüde azaldığını göstermektedir. Bu artış, matematik dersindeki öğrenme deneyiminin daha keyifli hale geldiğini ve öğrencilerin daha fazla motivasyon kazandığını işaret edebilir. Bu da genel olarak öğrenme performanslarını artırabilir. Öğrencilerin matematik dersini sevmeye düzeyi ön test puanı olan 3,35’ten son test puanı olan 4,41’e yükselmiştir. Bu, öğrencilerin matematik dersini daha fazla sevmeye başladıklarını ve olumlu bir tutum değişimi yaşadıklarını göstermektedir. Matematik dersini sevmek, genellikle öğrenme motivasyonunu artırır ve başarıya olan inancı güçlendirir. Bu gelişim olumlu bir işarettir ve öğrencilerin matematikle olan ilişkilerinin daha olumlu bir yönde ilerlediğini göstermektedir. Öğrencilerin matematik derslerinde kendilerini rahat hissetme düzeyi ön test puanı olan 3,70’ten son test puanı olan 4,30’a yükselmiştir. Bu, öğrencilerin matematik derslerinde daha rahat hissettiklerini ve daha fazla özgüven kazandıklarını göstermektedir. Öğrencilerin matematik prob-

lemleri çözmekten zevk alma düzeyi, ön test puanı olan 3,76'dan son test puanı olan 4,30'a yükselmiştir. Bu, öğrencilerin matematik problemleriyle çalışmaktan daha fazla keyif aldıklarını ve bu aktiviteyi daha olumlu bir şekilde algıladıklarını göstermektedir. Matematik problemleri çözmekten zevk almak, genellikle öğrenme motivasyonunu artırmaktadır ve başarıya olan inancı güçlendirmektedir. Öğrencilerin matematik dersini sevmeye düzeyi, ön test puanı olan 3,73'ten son test puanı olan 4,92'ye yükselmiş. Bu, öğrencilerin matematik dersini daha fazla sevmeye başladıklarını ve olumlu bir tutum değişimi yaşadıklarını gösterir. Bu gelişim olumlu bir işarettir ve öğrencilerin matematikle olan ilişkilerinin daha olumlu bir yönde ilerlediğini göstermektedir. Öğrencilerin matematik dersinin insanlara yaratıcı düşünme yolları kazandırdığına ilişkin inançları, ön test puanı olan 4,05'ten son test puanı olan 4,43'e yükselmiştir. Bu, öğrencilerin matematik dersinin yaratıcı düşünme becerilerini geliştirdiğine daha fazla inandıklarını göstermektedir. Matematik, problem çözme ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirirken, aynı zamanda yaratıcı ve esnek düşünme yeteneklerini de artırabilir. Bu gelişim, öğrencilerin matematik dersinin önemini daha fazla takdir ettiğini ve bu dersin yaratıcı düşünmeyi teşvik ettiğini göstermektedir. Öğrencilerin matematik problemleri çözmekle ilgili kendilerine olan güvenlerinin önemli ölçüde arttığı görülüyor. Ön test puanı 3,65 iken son test puanı 4,33'e yükselmiş. Bu, matematik problemleri çözerken öğrencilerin kendilerine daha fazla güvendiklerini ve bu aktiviteyi daha başarıyla yapabildiklerini göstermektedir. Bu, matematik öğrenme sürecinde olumlu bir ilerlemeyi işaret eder. Öğrencilerin matematiksel kavramları diğer derslerde kullanmaktan duydukları mutluluk düzeyi, ön test puanı olan 3,60'tan son test puanı olan 4,20'ye yükselmiştir. Bu, öğrencilerin matematik dersinde öğrendikleri kavramların diğer derslerde kullanılabilirliğini daha olumlu bir şekilde algıladıklarını göstermektedir. Matematiksel kavramların farklı derslerde uygulanabilirliği, öğrencilerin matematik öğrenimine olan bağlılıklarını artırabilir ve genel öğrenme motivasyonlarını yükseltebilir. Bu gelişim, matematik öğreniminin genel değerini artırır ve öğrencilerin farklı dersler arasında bağlantı kurmalarını teşvik eder. Öğrencilerin matematik bulmacalarını çözmekten hoşlanma düzeyi, ön test puanı olan 3,97'den son test puanı olan 4,58'e yükselmiştir. Bu, öğrencilerin matematik bulmacalarını çözmekten daha fazla keyif aldıklarını ve bu aktiviteye daha olumlu bir şekilde yaklaştıklarını göstermektedir. Matematik bulmacaları genellikle problem çözme becerilerini geliştirir ve zihinsel aktiviteyi teşvik eder. Bu gelişim, öğrencilerin matematikle ilgili etkinliklere karşı tutumlarının pozitif yönde değiştiğini ve matematikle ilişkili aktivitelere daha fazla ilgi gösterdiklerini işaret etmektedir.

Digital Mathematics eTwinning projesi öğrencilerin matematik dersine karşı kaygı düzeylerini etkilemekte midir?

Ölçekteki madde 11,12,13,14 matematik dersine karşı “kaygı” düzeyine yönelik soruları içermektedir. Ön test puanı olan 3,84, katılımcının matematik sınavlarının önemli bir stres kaynağı olduğunu orta düzeyde belirttiğini gösterirken, son test puanı olan 2,28 daha düşük bir stres seviyesini işaret etmektedir. Bu durum, katılımcının zamanla matematik sınavlarına yönelik stresinin azaldığını ve daha az etkilendiğini göstermektedir. Ön test puanı olan 2,73, katılımcının tahtada soru çözme durumunda belirli bir düzeyde kaygılandığını gösterirken, son test puanı olan 1,74 daha düşük bir kaygı seviyesini işaret etmektedir. Bu durumda, katılımcının zamanla matematik dersinde tahtada soru çözmekten kaygı duygusunun azaldığı ve daha rahat hissettiği görülmektedir. Ön test puanı olan 4,20, katılımcının matematik sınavlarından belirli bir düzeyde korktuğunu gösterirken, son test puanı olan 3,26 daha düşük bir korku seviyesini işaret etmektedir. Bu durumda, katılımcının zamanla matematik sınavlarından duyduğu korkunun azaldığı ve daha az endişeli hissettiği görülmektedir. Ön test puanı olan 3,23, katılımcının matematikte arkadaşlarının kendisinden daha başarılı olduğunu düşündüğünü gösterirken, son test puanı olan 1,64 daha az bu tür olumsuz düşünceleri ifade etmektedir. Bu durumda, katılımcının zamanla bu olumsuz düşüncelerinin azaldığı ve kendine olan güveninin arttığı görülmektedir.

Digital Mathematics eTwinning projesi öğrencilerin matematik dersinin gerekliliğine olan inancı etkilemekte midir?

Madde 15,16,17, 18 matematik dersine çalışma durumlarını ölçen sorulardan oluşmaktadır. Ön test puanı olan 3,65, katılımcının matematik dersinin olduğu gün sonunda işlenen konuları düzenli olarak tekrar ettiğini gösterirken, son test puanı olan 4,20 daha yüksek bir düzenlilik derecesini ifade etmektedir. Bu durumda, katılımcının zamanla bu alışkanlığının arttığı ve dersin işlenen konularını düzenli olarak tekrar etme düzeyinin arttığı görülmektedir. Ön test puanı olan 4,44, katılımcının matematik dersinde öğretmenini dikkatle dinlediğini gösterirken, son test puanı olan 4,74 daha yüksek bir dikkat seviyesini ifade etmektedir. Bu durumda, katılımcının zamanla öğretmenini daha dikkatle dinleme düzeyinin arttığı görülmektedir. Ön test puanı olan 4,68, katılımcının matematik sınavları öncesinde konu tekrarı yaptığını gösterirken, son test puanı olan 4,87 daha yüksek bir düzenlilik derecesini ifade etmektedir. Bu durumda, katılımcının zamanla sınav öncesinde konu tekrarı yapma alışkanlığının arttığı ve daha düzenli hale geldiği görülmektedir.

Digital Mathematics eTwinning projesi öğrencilerin matematik dersine çalışma durumunu etkilemekte midir?

Ön test puanı olan 1,78, katılımcının matematik öğretmenlerinin dersleri sıkıcı hale getirmediğini belirtirken, son test puanı olan 1,48 daha az bu tür olumsuz düşünceleri ifade etmektedir. Bu durumda, katılımcının zamanla matematik öğretmenlerinin derslerini sıkıcı bulma düzeyinin azaldığı ve daha az olumsuz düşüncelere sahip olduğu görülmektedir. Ön test puanı olan 2,28, katılımcının matematik dersini öğrenmek istememesi durumunda mecbur kalmadığını belirtirken, son test puanı olan 1,48 daha az bu tür olumsuz düşünceleri ifade etmektedir. Bu durumda, katılımcının zamanla matematik dersini öğrenme isteksizliğinin azaldığı ve daha az olumsuz düşüncelere sahip olduğu görülmektedir. Ön test puanı olan 2,31, katılımcının matematiği sosyal hayatının hiçbir alanında kullanmadığını belirtirken, son test puanı olan 1,43 daha az bu tür olumsuz düşünceleri ifade etmektedir. Bu durumda, katılımcının zamanla matematiği sosyal hayatında kullanma isteksizliğinin azaldığı ve daha az olumsuz düşüncelere sahip olduğu görülmektedir.

ÖNERİLER

Matematik öğrenimine yönelik ilgiyi arttırmak için:

- Eğitim programlarına ve etkinliklere matematikle ilgili daha fazla interaktif ve uygulamalı içerik eklenmeli.
- Öğrencilere matematiğin günlük yaşamdaki uygulamalarını göstermek için örnekler ve öyküler kullanılmalı.
- Öğrencilere matematikle ilgili eğlenceli etkinlikler ve oyunlar sunulmalı.

Matematik kaygısını azaltmak için:

- Öğrencilere sınav öncesinde stresle başa çıkma ve rahatlama teknikleri öğretilmeli.
- Öğrencilere hata yapmanın doğal olduğu ve öğrenmenin bir parçası olduğu konusunda güven verilmeli.
- Öğrencilere sınavların sadece bir ölçüt olduğu ve başarılarını tanımlamadığı anlatılmalı.

Matematik dersinin gerekliliğine olan inancı arttırmak için:

- Öğretmenler, derslerde matematiğin gerçek dünya uygulamalarını ve faydalarını vurgulamalı.

- Matematik derslerinin öğrencilerin diğer derslerdeki başarılarına katkıda bulunduğu ve kariyer olanaklarını artırdığı vurgulanmalı.
- Öğrencilere matematik becerilerinin iş hayatında ve günlük yaşamda nasıl kullanılabileceğine dair örnekler verilmeli.

Matematik dersine çalışma durumunu iyileştirmek için:

- Öğrencilere düzenli tekrar ve çalışma alışkanlıkları kazandırmak için öğrencilere çalışma planları ve stratejileri öğretilmeli.
- Öğrencilere matematik öğrenimini daha ilgi çekici ve etkileşimli hale getirmek için dijital araçlar ve kaynaklar sağlanmalı.
- Öğrencilere matematik dersinin değerini ve önemini vurgulamak için öğrenci merkezli öğretim yaklaşımları benimsenmeli.

Bu öneriler, öğrencilerin matematik dersine olan tutumlarını ve başarılarını artırmaya yardımcı olabilir. Bununla birlikte, her öğrencinin bireysel ihtiyaçları ve öğrenme stilleri farklı olduğundan, bu önerilerin kişiselleştirilmesi ve uygulanması önemlidir.

KAYNAKLAR

- Başar, M., Ünal, M., & Yalçın, M. (2002). İlköğretim kademesiyle başlayan matematik korkusunun nedenleri [Sözlü bildiri]. V. Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitimi Kongresi, Ankara.
- Çubukluöz, Ö. (2019). 6. sınıf öğrencilerinin matematik dersindeki öğrenme zorluklarının Scratch programıyla tasarlanan matematiksel oyunlarla giderilmesi: bir eylem araştırması (Master's thesis, Bartın Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü).
- Dede, Y., & Argün, Z. (2004). Öğrencilerin matematiğe yönelik içsel ve dışsal motivasyonlarının belirlenmesi. Eğitim ve Bilim, 29(134).
- Eldemir, H. H. (2006). Sınıf öğretmeni adaylarının matematik kaygısının bazı psiko-sosyal değişkenler açısından incelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Cumhuriyet Üniversitesi, Sivas.
- Miller, LD ve Mitchell, CE (1994). Matematik kaygısı ve alternatif değerlendirme yöntemleri. Öğretim psikolojisi dergisi , 21 (4), 353.
- Nezih, Ö. N. A. L. (2013). Ortaokul öğrencilerinin matematik tutumlarına yönelik ölçek geliştirme çalışması. İlköğretim Online, 12(4), 938-948.

SİHİRLİ KÜÇÜK ELLER

Uzman Öğretmen Celalettin ASLAN

Sille İlkokulu

ORCID ID: 0009-0001-3952-1415

Uzman Öğretmen Hüseyin UZUN

Ereğli İlkokulu

ORCID ID:0009-0000-9751-6676

ÖZET

Nüfusun artması, teknolojinin hızla gelişmesi, küreselleşme, bilinçsiz tüketim vb. faktörler nedeniyle dünyanın sınırsız zannedilen kaynakları tükenmekte ve bu durumdan tüm canlılar zarar görmektedir. Dünya Sağlık Örgütü'nün 2022 yılında yayınlandığı rapora göre her yıl 13 milyondan fazla kişi önlenebilir çevre sorunları nedeniyle hayatını kaybetmektedir. Canlıların ölümüne sebep olan bu çevre sorunlarının ortaya çıkmasında ise insanların çevreye karşı olumsuz tutum ve davranışlarının önemli bir yeri olduğu bilinen bir gerçektir. Çevre sorunlarının azaltılabilmesi ve çevre koruma bilincinin geliştirilip sürdürülebilmesi için olumsuz tutum ve davranışların olumlu hale çevrilmesi gerekir. Bu da özellikle küçük yaşlarda verilen çevre eğitimi ile mümkündür. Bu çalışmanın amacı ilkökul düzeyindeki öğrencilerde çevre bilincinin geliştirilmesi ve çevreye karşı farkındalık kazanmalarının sağlanmasıdır. Buna bağlı olarak öğrencilerin içinde bulunduğu çevreyi tanıyıp saygı duymaları ve korumaları da amaçlanmıştır. Suyun öneminin kavratılarak tasarrufunun sağlanması, çevrenin korunması, temiz tutulması, hayvan sevgisinin kazandırılması, geri dönüşüm farkındalığının oluşturulması hedeflenmiştir. Aynı zamanda ders müfredatı öğretilirken 21. yy becerileri olan eleştirel düşünme, problem çözme, yaratıcılık, teknolojiyi kullanma, iletişim kurma vb. becerilerinin de geliştirilmesi amaçlanmıştır. Çalışma Türkiye, Fransa, Polonya, İspanya, Arnavutluk, Ukrayna ve Romanya'dan katılan 8'i yabancı 15 ortak okul ile ilkökul düzeyinde (1.,2.,3., 4. sınıflar) uygulanmıştır. Araştırmanın uygulanabilmesi için her ay etkinlikler yapılmıştır. Çalışmanın sonunda istasyon tekniği kullanılarak tüm ortakların katıldığı çevre konulu bir çocuk hikayesi yazılmıştır. Oyun tabanlı öğretim ve akran öğrenmeleri çalışma boyunca hakimdir. Öğrenciler etkinlikleri uygularken yaparak ve yaşayarak

öğrenmişlerdir. Problemi tespit eden öğrenciler, beyin fırtınası ile çözüm önerileri sunmuşlardır. Öğrencilere hazır bilgi verilmemiş araştırmaya yönlendirilmiştir. Dolayısıyla öğrenmeyi öğrenmeleri sağlanmıştır. Çalışma boyunca öğrenciler tarafından (öğretmen rehberliğinde) canva,emazee, postermiywall, wordwall, storyjumper, mentimeter, wordart, padlet,renderforest google formlar,jigsawplanet vb web2.0 araçları kullanılmıştır. Proje başında ve sonunda öğrenci, öğretmen ve velilere ön test, son test ve anket yapılmıştır. Velilerden ve öğrencilerden web2.0 araçları kullanılarak geribildirimler alınmıştır. Evlerde su tüketiminin azaltıldığı su faturalarına yansımıştır. Ön test, son test ve geribildirimlerde çalışmanın amacına büyük oranda ulaştığı görülmektedir. Çalışma ulusal gazetelerde, okul web sitelerinde, sosyal medyada, blog adresinde yaygınlaştırılmıştır. Çalışma boyunca literatür taraması yapılmış, uzman görüşleri alınmış, gözlem tekniği kullanılmıştır. Katılımcılar etwinning platformu üzerinden kalite etiketine layık görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Çevre, Su, E-twinning, Geri dönüşüm

MAGICAL LITTLE HANDS

ABSTRACT

Environment is the environment and conditions in which all living things continue their vital activities by living together. Due to the increase in population, rapid development of technology, globalization, unconscious consumption, the world's resources that are thought to be unlimited are running out, and all living things suffer from this situation. An important consequence of people's negative attitudes and behaviors towards the environment is environmental problems. Negative attitudes and behaviors should be transformed into positive ones in order to reduce environmental problems, develop and maintain environmental awareness. This is possible with environmental education. The aim of this study is to develop environmental awareness in primary school students and to raise awareness about the environment. It is aimed to understand the importance of water and to provide savings. To protect the environment, to keep it clean, to gain the love of animals and to create recycling awareness. Critical thinking, problem solving, creativity, using technology, communication etc. It is aimed to develop 21st century skills. The study was implemented at primary school level with 15 partner schools, 8 of which were foreign, from Turkey, France, Poland, Spain, Albania, Ukraine and Romania. Students who introduced themselves to their schools prepared posters and slogans about the environment. "How can we keep our environment clean?" With the event, students did various activities, created warnings

and hung them around, especially in their schools and homes. Students working to beautify their immediate surroundings; they helped collect garbage and planted trees. They learned to separate waste in recycling events, obtained and exhibited new products from products they did not use. They carried out activities aimed at protecting stray animals in their immediate surroundings. They calculated the water footprint and saved water in their home. They created a common word cloud called World Peace. At the end of the study, a children's story about the environment, in which all partners participated, was put forward with the station technique. Game-based teaching and peer learning dominate throughout the project. At the end of the activity, quiz shows and games were prepared with the joint participation of the students. The students learned by doing, defined the problem themselves, and offered solutions by brainstorming. Pre-tests, post-tests and questionnaires were administered to students, teachers and parents at the beginning and end of the project. Feedback was received from parents and students using the "padlet" web2.0 tool. In addition, water bills, which show that water consumption in homes has decreased, also proves positive behavior change. In the pre-test, post-test and feedback, it is seen that the study has achieved its purpose to a great extent. The study spread in national newspapers, school websites, social media and blogs. Throughout the study, literature review was conducted, expert opinions were taken, and the observation technique was often used.

Keywords: Environment, Water, E-twinning, Recycle

GİRİŞ

Nüfus artışı, sanayileşme, teknolojinin gelişmesi ve tüketim çılgınlığının etkisiyle çevre her geçen gün zarar görmekte ve kirliliğin boyutu hızla artmaktadır. Kirlilik nedeniyle doğal kaynaklarımız zarar görmekte ve buna bağlı olarak canlıların sağlığı olumsuz etkilenmektedir. İnsanların faaliyetleri sonucunda, hava, su ve toprak gibi tüm canlıların yaşamı için gerekli olan temel unsurların üzerinde olumsuz etkilerin oluşmasına ve canlıların yaşamsal faaliyetlerinin olumsuz etkilenmesine çevre sorunları denir. (Johnston, 1989)Çevre sorunları insan davranışlarının bir sonucu olarak ortaya çıktığına göre bu sorun çözümü için öncelikli insanların bilinçlendirilmesi gerekir. Çevre eğitiminin temeli doğayı ve doğal kaynakları korumaya yöneliktir. Çevre eğitimi bilgi vermenin yanında insan davranışını da etkilemelidir. Olumlu ve kalıcı davranış değişiklikleri kazandırmak ve sorunların çözümünde bireylerin aktif katılımını sağlamak çevre eğitiminin temel hedefidir. Özellikle küçük yaşlarda verilen çevre eğitiminin daha kalıcı olduğu bir çok araştırma sonucunda ortaya çıkmıştır. Ayrıca çocukların çevre eğitimini en verimli şekilde alabilecekleri ögre-

tim seviyesinin orta öğretim olduğu konusunda çeşitli görüşler olmasına rağmen, çevreye olumlu tutum ve davranışlar, ülkemizde bir çok ailenin çocuklarını çevre konusunda bilgilendirmesi ve eğitmesi için yeterli bilince sahip olmaması nedeniyle sistemli ve düzenli bir biçimde okul öncesi ve ilköğretim sürecinde geliştirilebilir. (Ünal vd. 1999, Külköylüoğlu 2000, Kızıroğlu 2000, Şimşekli 2001)

Bu çalışma öncesinde konu ile ilgili ilkököl düzeyindeki öğrencilere ihtiyaç analizleri yapılmıştır. Yanlış ve eksik bilgilerinin olduğu tespit edilmiş ve bu veriler ışığında bu çalışmaya başlanmıştır. İlkoköl öğrencilerinin içinde bulunduğu çevreyi tanımaları ve saygı duymaları için etkinlikler yapılmıştır. Müfredat kazanımlarının yaparak ve yaşayarak doğanın içinde öğretilmesi sağlanmıştır. Yaş gruplarına göre tasarlanmış öğrenci merkezli etkinlikler, öğrencilerle ilgili kazanımları oyun tabanlı öğrenmişlerdir. Karbon ayak izi, su ayak izi, toprak kirliliği, hayvan sevgisi, su kirliliği, geridönüşüm, savaşlar konuları ele alınmıştır.

Nitel bir araştırma olan bu çalışmada, gözlem ve görüşme yöntemi kullanılmış, konuya dair literatür taraması yapılmıştır. Google formlar aracılığıyla öğrencilere, velilere, öğretmenlere ön test son testler, anketler uygulanmıştır. Araştırma öncesi ve sonrası alınan veriler analiz edilmiştir. Padlet ve formlar aracılığı ile katılımcılardan değerlendirmeler alınmıştır.

KURAMSAL ÇERÇEVE

Çevre eğitimi üzerine yapılan uluslararası çalışmaların bulgularına göre, bireylerin çevre eğitimini en verimli şekilde alabilecekleri öğretim seviyesi ortaöğretim olarak ifade edilmesine rağmen (Ünal ve Dimişki, 1999), erken yaşlarda verilen çevre eğitiminin etkisini yaşam boyu devam eder. (Onur, Çağlar ve Salman, 2016) Çevre eğitimine ilkököl yıllarında başlanabileceği ve bu yıllarda çevre eğitimi konusunda öğrencilere verilen bilgilerin ilerleyen yıllarda öğrenciler tarafından hatırlandığı ve bu öğrencilerin yaşamlarında çevre dostu tutumlar geliştirdiği ifade edilmektedir (Sadık, Çakan ve Artut, 2011; Seçgin, Yalvaç ve Çetin, 2010; Erdem, Meriç, 2019).

Yıldırım (2008), Dizayn Edilen Çevre Eğitimi Dersinin İlköğretim Öğrencilerinin Çevresel Tutumlarına Olan Etkisi başlıklı araştırmasında genel çevre sorunları temel alınarak hazırlanan çevre eğitimi derslerinin ilköğretim öğrencilerinin çevreye yönelik tutumlarına olan etkisini ölçmeyi amaçlamıştır. Araştırmada, çevre eğitimi derslerinin öğrencilerin çevreye yönelik tutumlarını olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır. Doğa çocukların bilişsel ve fiziksel gelişimlerini destekleyen üstü açık bir sınıf olarak tanımlanabilir. (Dinçer, 2005, akt: Taşkın ve Şahin, 2008)

Çevre eğitimi için öncelikle sağlam bir çevre bilinci oluşturulmalıdır. Şimdiye kadar yapılan araştırmalar, öğrencilerin çevre hakkındaki bilgilerinin, çevreye yönelik tutum ve davranışlarının yeterli olmadığını ortaya koymaktadır (Erten,2004). Araştırmacılar okul öncesi dönemin göz ardı edilmemesi gerektiğini, çevreye yönelik bilgi, tutum ve davranışların ilk olarak bu dönemde oluşmaya başladığını ve oluşturulan çevre bilincinin sonraki yıllarda da çevreye karşı olumlu tutum ve davranış geliştirmede oldukça önemli bir yeri olduğunu ifade etmektedir. (Taşkın ve Şahin, 2008) Ayrıca, ülkemizde üniversiteye devam edebilen birey sayısının düşük ve ilköğretimin zorunlu olması dikkate alındığında, çevre eğitiminin temel eğitim düzeyinde verilmesinin önemini daha da artırmaktadır. Yapılan bir araştırma sonucunda, ilköğretim öğrencilerinin çevreye yönelik tutumlarının yüksek olduğu ve genel olarak da olumlu olduğu belirlenmiştir (Gökçe vd., 2007).

İlköğretim öğrencilerine yönelik olarak yapılan çalışmalardan birinin Alp, Ertepinar, Tekkaya ve Yılmaz'a (2006) ait olduğu görülmektedir. Araştırmacılar, "İlköğretim Öğrencilerinin Çevreye Yönelik Tutum ve Bilgileri Üzerine Bir Çalışma" adlı araştırmalarında ilköğretim öğrencilerinin çevreye yönelik tutum ve bilgilerini belirlemeyi, sınıf düzeyi ve cinsiyetin bu öğrencilerin çevreye yönelik tutum ve bilgileri üzerine etkisini saptamayı, çevreye yönelik yararlı davranışlar ile niyetler, duygular, bilgiler ve içsel-dışsal kontrol odağı arasındaki ilişkiyi açıklamayı amaçlamışlardır. Sonuçlar, öğrencilerin çevre konularında bilgilerinin yetersiz olmasına karşın olumlu tutumlara sahip olduklarını göstermiştir. Araştırmada, çevreye yararlı davranışların, çevreye yönelik niyet ve duygular ile anlamlı ve olumlu yönde bir ilişki içerisinde olduğu saptanmıştır. Çevre bilgisi ile çevreye yararlı davranışlar arasında ise anlamlı ve olumsuz bir ilişki bulunmuştur.

Çevre eğitimine erken yaşlarda başlanması gerekmektedir. Özellikle okul öncesi ve ilköğretim dönemlerinde öğrencilere bilgi vermekten çok tutum ve davranış noktasında eğitim verilmesi son derece önemlidir. Çünkü bu tutum ve davranışlar gelecekteki istenilen davranışların temelini oluşturur.

ETKİNLİKLER

Araştırmanın uygulanabilmesi için her ay etkinlikler yapılmıştır. Kendilerini okullarını tanıtan öğrenciler, çevre konulu afişler ve sloganlar hazırlamışlardır. "Çevremizi nasıl temiz tutabiliriz?" etkinliği ile öğrenciler, okulları ve evleri başta olmak üzere çeşitli çalışmalar yapmış, uyarılar oluşturmuş ve çevreye asmışlardır. Yakın çevrelerini güzelleştirmek için çalışmalar yapan öğrenciler; çöplerin toplanmasına yardımcı olmuşlar, ağaç

dikmişlerdir. Geri dönüşüm konulu etkinliklerde ise atıkları ayrıştırmayı öğrenmişler, kullanmadıkları ürünlerden yeni ürünler elde etmişler ve bunları sergilemişlerdir. Yakın çevrelerindeki sokak hayvanlarını koruma çalışmaları yapmışlar ve onların beslenme-barınma ihtiyaçlarını gidermeye çalışmışlardır. Su ayak izi hesaplamışlar, evlerinde de su tasarrufu yapmışlardır. Bu çalışmada uzman davetleri yapılmış ve öğrenciler konuyu alanında uzman kişilerden de dinleme fırsatı bulmuşlardır. Dünya barış adlı çalışma ile savaşın kendilerinde çağrıştırdığı kelimeleri yazarak ortak bir kelime bulutu çalışması ortaya koymuşlardır. Çalışmanın sonunda istasyon tekniği ile tüm ortakların katıldığı çevre konulu bir çocuk hikayesi ortaya konulmuştur. Oyun tabanlı öğretim ve akran öğrenmeleri proje boyunca hakimdir. Etkinlik sonlarında soruları öğrencilerin ortak katılımı ile hazırlanmış bilgi yarışmaları ve oyunlar hazırlanmış. Tüm katılımcılar online yarışma ve oyunlara katılmışlardır. İşbirliği ile web2.0 araçları kullanılarak üzerinde çevre ile ilgili uyarıların ve iyi dileklerin yer aldığı yeni yıl takvimi oluşturmuşlardır. Öğrenciler yaparak ve yaşayarak öğrenmişler, problemi kendileri tanımlamışlar beyin fırtınası ile çözüm önerileri sunmuşlardır.

Görsel 2.1. Etkinlik yapan öğrenciler



Çalışmaya ilk olarak online toplantı ile başlanmış. Öğretmen ve öğrenciler birbiriyle tanışmıştır. Yabancı dilde kendilerini tanıtan öğrencilerimizde İngilizce farkındalığı sağlanmıştır. Toplantıda e güvenlik tedbirleri ile ilgi bilgi verilmiş ve görev dağılımları planlanmıştır. Öğretmen ve öğrenciler web2 araçları kullanarak avatarlarını oluşturmuşlar kendilerini tanıtan bu avatarları etwinning platformuna yüklemişlerdir. Ülkelerini, şehirlerini ve okullarını araştırıp platform üzerinden diğer ortaklara da tanıtmışlardır. Öğrencilere ihtiyaç analizleri yapılmış yanlış ve eksik öğrenmelerin olduğu çevreyle ilgili konular tespit edilmiştir. Örneğin projeye katılan öğrencilerin büyük bir çoğunluğu su ayak izi ve sanal su kavramlarını hiç duymadığını belirtmiştir. Etkinlikler demokratik olarak ve ihtiyaca göre planlanmıştır.

Çevreyi korumak için öncelikle çevreyi tanımak gerekir bu nedenle Aralık ayında çevre tanıma faaliyetleri ve güzelleştirme faaliyetleri yapılmıştır. Öğrenciler okul bahçelerini güzelleştirmek için çöpleri toplamışlardır. İlgili yerlere kendileri boyayıp tasarladıkları afişleri ve uyarıları asmışlardır. Örneğin suyu açık bırakma, çöpleri çöp kutusuna at, gereksizse ışığı kapat gibi uyarularla dikkat çekmişlerdir.

Ocak ayında geri dönüşüm ve ileri dönüşüm konuları işlenmiştir. Öğrenciler öncelikle konuyu araştırmış, konu ile ilgili farkındalık çalışmaları yapmış, kodlama ve boyama etkinlikleri yapmışlardır. Atıkları ayrıştırmayı öğrenmişlerdir. Daha sonra atıklarda yeni bir ürün elde ederek geri dönüşüm ve ileri dönüşüm konularını uygulamalı olarak öğrenmişlerdir. Ocak ayında canva web2 aracı ile işbirlikçi bir 2023 yılı takvimi hazırlanmıştır. Bu takvimin her ayını bir okul tasarlamış ve ayların bulunduğu sayfalara çevre ile ilgili dikkat çeken görseller uyarılar ve iyi dilekler eklemişlerdir.

Şubat ayında güvenli internet günü etkinlikleri yapılmıştır. Web2 aracı ile bir puzzle oyunu hazırlanmış tüm ortaklar bu oyunu oynayarak ilgili kazanımları öğrenmişlerdir. Ayrıca "Don't share your personel information in internet, be safe in internet 8th of february international safer internet day" cümlesinin her kelimesini ortak okulların öğrencileri parça parça söyleyerek bir tümevarım video çalışması yapmışlardır. İnternette kişisel bilgilerinizi paylaşmayın ve güvende kalın. 8 Şubat Güvenli İnternet Günü anlamına gelen bu cümlenin İngilizce söylenmesi öğrencilerde İngilizce konuşmaya karşı olumlu tutum geliştirdiği gözlemlenmiştir. Yine bu ay Ukrayna'da devam eden ve savaşı birebir yaşayan Ukraynalı ortaklarımıza destek olmak için bir mentimeter etkinliği yapılmıştır. Öğrencilerden savaşın kendilerinde çağrıştırdığı üç kelimeyi İngilizce yazmaları istenmiş. En çok toys (oyuncaklar), children (çocuklar), respect (saygı) kelimelerinin ön plana çıktığı bir kelime bulutu oluşmuştur. Bu ay hayvanları koruma etkinliği yapılmış, sokak hayvanlarının beslenme ve barınma ihtiyaçları öğrenciler tarafından karşılanmaya çalışılmıştır. Öğrenciler belirli bölgelere düzenli olarak kedi-köpek mamaları ve su bırakmışlar ve gözlem yapmışlardır.

Mart ayında dünya su günü etkinlikleri yapılmıştır. Uzmanlar okullara davet edilmiştir. Uzmanlardan suyun ve çevrenin önemini dinleyen öğrenciler su ayak izlerini hesaplamışlardır. Ayrıca sanal su kavramını öğrenmişler. Bazı nesnelere üretiminde ne kadar su tüketildiğini hesaplamışlardır. İsraf edilen her maddede suyu da israf ettiklerini farketmişlerdir.

Nisan ayında Ukraynalı çalışma arkadaşlarına ithaf ettikleri istasyon tekniğini kullanarak bir çocuk hikayesi yazmışlardır. Hikayede çocuklar çevre sorunlarının olduğu bölgelerde, sihirli elleri ile sorunları düzeltmeye çalışmışlardır. Hikayenin sonunda çocuklar için savaşın olmadığı, kirliliğin

olmadığı, kuraklığın olmadığı bir dünya ortaya çıkarmışlardır. Yine bu ay işbirlikçi bir akrotiş çalışması yapılmıştır.

Mayıs ayında geribildirimler alınmıştır. Projenin son testleri yapılmıştır. Öğrenci, veli görüşleri alınmıştır. Çalışmada aktif yer alan öğrencilerin olumlu davranış değişiklikleri gözlemlenmiştir. Çalışmanın başında ve sonunda istenilen su faturaları karşılaştırılmış öğrencilerin evlerinde de su tüketimini azalttıkları görülmüştür.

Görsel 2.2. Etkinlik yapan öğrenciler(Yalnızca ilk harf büyük, italik)





SONUÇ

Proje başında ve sonunda öğrenci, öğretmen ve velilere ön test, son test ve anketler yapılmıştır. Velilerden ve öğrencilerden “padlet” web2.0 aracı kullanılarak olumlu geribildirimler alınmıştır. Ayrıca evlerde su tüketiminin azaltıldığını gösteren su faturaları, olumlu davranış değişikliğini kanıtlar niteliktedir. Ön test, son test ve geribildirimlerde çalışmanın amacına ulaştığı görülmektedir. Aynı zamanda öğretmenlere yapılan öntest, son test sonuçlarında da öğretmenler projenin kendilerine faydalı olduğunu, bilmedikleri birçok şeyi öğrendiklerini belirtmişlerdir. Projenin sonunda, soruları proje içeriğinden oluşan bir yarışma düzenlenmiş. Öğrencilerin tamamı bu yarışmada başarılı olmuştur. Öğrencilerin okullardaki geri dönüşüm kutularını amacına uygun şekilde kullandıkları, suyu ve elektriği israf etmedikleri görülmüştür. Kazanımların ilgili olduğu derslerde başarı oranları artmıştır. Çalışma ulusal gazetelerde, okul web sitelerinde, sosyal medyada, blog adresinde yaygınlaştırılmıştır. İlkokullarda geri dönüşüm atölyeleri oluşturulması çalışmanın etkililiğine ve sürdürülebilirliğine katkı sağlayabilir.

KAYNAKLAR

- Alp, E., Ertepinar, H., Tekkaya, C. ve Yılmaz, A. (2006). İlköğretim öğrencilerinin çevreye yönelik tutum ve bilgileri üzerine bir çalışma. VII. Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitimi Kongresi Özetler Kitabı, 07-09 Eylül, 110. Ankara: Palme Yayıncılık.
- Demir, E., ve Yalçın, H. (2014). Türkiye’de çevre eğitimi. Türk Bilimsel Derlemeler Dergisi(2), 7-18
- Erdem, M., Meriç, E., ve Meriç, A. (2019). İlkokul öğrencilerinin çevresel farkındalıklarının çeşitli değişkenler açısından değerlendirilmesi. Journal of STEAM Education, 2(1), 21-38.
- Erten, S., (2004). Çevre eğitimi ve çevre bilinci nedir, çevre eğitimi nasıl olmalıdır? Çevre ve İnsan Dergisi, Çevre ve Orman Bakanlığı Yayın Organı, 65/66, 2006/25.
- Gökçe, N., Kaya, E., Aktay, S. ve Özden, M., (2007). İlköğretim öğrencilerinin çevreye yönelik tutumları. İlköğretim Online, 6(3), 452-468.
- Johnston, R. J. (1989). Environmental problems: Nature, Economy, and State. London; New York: Belhaven Press.
- Kızıroğlu İ., (2000). Türk Eğitim Sisteminde Çevre Eğitimi ve Karşılaşılan Sorunlar, V. Uluslararası Ekoloji ve Çevre Sorunları Sempozyumu: Çevre Eğitimi, 1-2 Kasım, Ankara.
- Külköylüoğlu O.,(2000). Çevre eğitiminde yapısal unsurlar ve amaçlar üniversitelerinin eğitimde önemi, V. Uluslar Arası Ekoloji ve Çevre Sorunları Sempozyumu, Ankara, 3.
- Onur, A., Çağlar A. ve Salman, M. (2016). Evaluation of Waste Paper And Improvement of Environmental Awareness For 5 Years Old Preschool Children. Kastamonu Eğitim Dergisi, 24(5), 2457-2468.
- Sadık, F., Çakan, H. ve Artut, K. (2011). Çocuk resimlerine yansıyan çevre sorunlarının sosyoekonomik farklılıklara göre analizi. İlköğretim Online, 10(3), 1066-1080.
- Seçgin, F., Yalvaç, G. ve Çetin, T. (2010). İlköğretim 8. sınıf öğrencilerinin karikatürler aracılığıyla çevre sorunlarına ilişkin algıları. International Conference on New Trends in Education and Their Implications, 11-13 November, Antalya.
- Şimşekli Y.,(2001). Bursa’da “Uygulamalı Çevre Eğitimi” Projesine Seçilen Okullarda Yapılan Etkinliklerin Okul Yöneticisi ve Görevli öğretmenlerin Katkısı yönünden Değerlendirilmesi, U.Ü. Eğ. Fak. Dergisi, 14(1).
- Taşkın, Ö. Şahin, B. (2008). Çevre kavramı ve altı yaş okul öncesi çocuklar. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (1) 23.Sayı
- Ünal S., Dımışkı E. (1999) UNESCO-UNEP Himayesinde çevre eğitiminin gelişimi ve Türkiye’de ortaöğretim çevre eğitimi, H.Ü. Eğitim Fak. Dergisi 16-17: 142-154
- Yıldırım, N. (2008). Dizayn edilen çevre eğitimi dersinin ilköğretim öğrencilerinin çevresel tutumlarına olan etkisi(Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Ortadoğu Teknik Üniversitesi, Ankara.

AKIL VE ZEKA OYUNLARININ AKADEMİK BAŞARIYA DAYALI ÖĞRENCİ YAŞ VE SEVİYESİNE UYGUN OLARAK İNCELENMESİ BEYİN TAKIMI-1 PROJESİ

Başöğretmen Songül REİSOĞLU
Şehit Öğretmen Ali Bulut İlkokulu
ORCID ID: 0009-0003-5824-012X

Uzman öğretmen Ayşe YILDIRIM
Hakim Omer Onsun İlkokulu
ORCID ID:0009-0007-4252-8953

ÖZET

Bu araştırma öğretim süresince hissedilen, zeka oyunlarının anasınıfı ve 1. Sınıftan başlayarak sınıflar bazında planlı bir şekilde yer verilmemesi, öğrencilerin problem çözme, yaratıcı düşünme becerilerindeki eksiklikleri çözmek amacı ile uygulanmıştır. Bu genel problem çerçevesinde, öğrencilerin iletişim problemleri, özgüven eksikliği problemlerine de çözümler oluşturulmaya çalışılmıştır. Araştırmanın temel amacı, öğrencilerin yaratıcı düşünme problem çözme becerilerini erken yaşta geliştirmek için zeka oyunlarını araç olarak kullanmak, aynı zamanda öğrencilerin sağlıklı düşünme, mutluluk, iletişim ve özgüven becerilerinin geliştirilmesine de katkıda bulunmaktır. Araştırma 3 farklı ülke, ülkemizden, 8 farklı ilde, ilkokul 1.sınıf düzeyinde 11 okulda, anasınıfı düzeyinde 5 okulda 142 öğrenci ile uygulanmıştır. Bu araştırma ile anasınıfları ve 1. Sınıftan başlayarak planlı zeka oyunlarının öğretimi gerçekleştirilmiştir. Araştırma ile aynı zamanda Matematik, Türkçe, Hayat Bilgisi, Serbest Etkinlik, Beden Eğitimi ve Oyun dersi kazanımlarının öğretimi sağlanmıştır. Projenin uygulanmasında bireysel çalışma, grup çalışması ve takım çalışması etkinlik ve uygulamaları gerçekleştirilmiştir. Araştırmada yarı deneysel modeller kullanılmıştır. Projede belirlenen amaçlara ulaşılma düzeyinin belirlenmesinde Google Formlar veri toplama aracı kullanılmış, ön test, son test modeline göre desenlenmiş, sonuçlar rapor haline getirilmiştir. Ayrıca öğretmenlerden, öğrencilerden ve velilerden sürece ilişkin değerlendirmeler alınmış ve öğrenci ürünleri değerlendirilerek elde edilen veriler nicel ve nitel yöntemler kullanılarak analiz edilmiştir. Öğretmenler de elde edilen verilere göre proje ile ulaşılacak istenen hedeflerin tüm öğrenciler için oldukça gerekli, yararlı ve ulaşılabilir olduğu; proje sürecinde yapılan öğretimsel faaliyet-

lerin ek maliyetler gerektirmeden pek çok okulda uygulanabilir olduğu sonuçlarına ulaşmışlardır. 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. Bu çalışmalarla aynı zamanda değerler eğitimi özgüven, saygı ve sorumluluk değerlerinin öğretimi de gerçekleştirilmiştir. Öğrencilerin ortaya koyduğu ürünlerden ve grup çalışmalarından öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerinin geliştiği anlaşılmaktadır. Proje belirlenen hedeflerine ulaşmıştır. Proje ile öğrencilerin, 21. yüzyıl becerilerine uygun olarak öğrenciler; yaratıcı düşünme, eleştirel düşünme, takım çalışması, iletişim becerilerinin geliştiği görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Problem Çözme, Zeka Oyunları, Yaratıcı Düşünme, İletişim Becerileri,

PROBLEM SOLVING, MIND GAMES, CREATIVE THINKING, COMMUNICATION SKILLS

Abstract: This research was applied with the aim of solving the deficiencies in students' problem solving and creative thinking skills, which were felt during the education period, and that intelligence games were not included in a planned way starting from kindergarten and 1st grade. Within the framework of this general problem, solutions were tried to be created for students' communication problems and lack of self-confidence. The main purpose of the research is to use intelligence games as a tool to develop students' creative thinking and problem solving skills at an early age, and also to contribute to the development of students' healthy thinking, happiness, communication and self-confidence skills. The research was carried out with 142 students in 3 different countries, 8 different cities, 11 schools at primary school level and 5 schools at kindergarten level. With this research, planned intelligence games were taught starting from kindergarten and 1st grade. At the same time, with the research, the learning outcomes of Mathematics, Turkish, Life Sciences, Free Activity, Visual Arts, Physical Education and Game lessons were provided. Individual work, group work, and team work activities and practices were carried out in the implementation of the project. Semi-experimental models were used in the research. The Google Forms data collection tool was used to determine the level of achievement of the goals determined in the project, the pre-test and post-test were designed according to the model, and the results were reported. In addition, evaluations regarding the process were

taken from teachers, students and parents, and the data obtained by evaluating student products were analyzed using quantitative and qualitative methods. According to the data obtained from the teachers, the goals to be achieved with the project are quite necessary, useful and accessible for all students; They have reached the conclusion that the instructional activities carried out during the project process are applicable in many schools without requiring additional costs. It is understood that students realize the place and importance of their country among the countries of the world, the cultural richness of our country, and different cultures at the international level, by participating in teamwork with their peers from different countries and different cities in our country and creating common products. At the same time, values education, self-confidence, respect and happiness values were taught with these studies. It is understood that the students' creative thinking skills have improved from the products and group works produced by the students. The project has achieved its set goals. With the project, students, in accordance with their 21st century skills; It has been observed that creative thinking, critical thinking, teamwork and communication skills have improved.

Keywords:Problem Solving, Mind Games, Creative Thinking, Communication Skills,

GİRİŞ

Zekâ oyunları ile öğrencilerin zekâ potansiyellerini tanıması ve geliştirmesi, problemler karşısında farklı ve özgün stratejiler üretmesi, hızlı ve doğru karar alması, sistematik bir düşünce yapısı geliştirmesi, farklı bakış açıları oluşturabilmesi, zekâ oyunları kapsamında bireysel veya takım halinde, rekabet ortamında çalışma becerileri üretmesi ve problem çözüme basamaklarını kullanarak problem karşısında hızlı ve etkili bir şekilde, olumlu bir tutum geliştirmesi amaçlanır.(MEB 2013) Öğrencilerin bu sayede özgüvenleri artar ve akademik dersler karşısındaki başarıları olumlu yönde etkilenir. Özellikle okul öncesi ve ilkokulun ilk yıllarında, öğrencilerin bilişsel becerilerinin geliştirilmesi erken yaşta zekâ oyunları ile tanışması, evde ailesiyle ya da okulda arkadaşlarıyla zekâ oyunları oynaması çocuğun gelişiminde çok önemlidir. Marangoz ve Demirtaş (2017) Öğrencilerin bilişsel kapasitelerinin gelişiminde akıl ve zeka oyunları etkili bir araç olarak kullanılabilir. MEB tarafından 2012-2013 eğitim-öğretim yılından itibaren ortaokul kademesinde zeka oyunları dersinin seçmeli ders şeklinde okutulmaya başlanmasıyla birlikte son zamanlarda zeka oyunlarına ve zeka oyunları dersine verilen önem artmıştır. Seçmeli ders olarak uygulanan zeka oyunları; çocukların bilişsel becerilerini ge-

liştirmek, problemler karşısında çözüm yolları aramak ve kendine özgü stratejiler geliştirmesini sağlamak, doğru ve hızlı karar verme yeteneğini geliştirmek, oyunlar ile bireysel veya grup şeklinde oynayarak kişiler arası etkileşimi sağlamak amacıyla müfredata alınmıştır (Şen, 2020). zekâ oyunlarının öğrencilerin gelişim özelliklerine, bilişsel düzeylerine uygun olarak planlanması ve uygulanması gerektiğini belirtmiştir. Ayrıca zekâ oyunlarının okul öncesi süreçten başlayarak kademe kademe ilerleyen bir ders olarak her sınıf düzeyinde verilmesinin faydalı olacağına ilişkin görüşlerini ifade etmiştir. Oyunlar öğrencilerin özelliklerine göre iyi planlandığında öğretimin her kademesinde rahatlıkla kullanılabilir. (Kula, 2020, Milli Eğitim Dergisi) Araştırmaya katılan 2020-2021 Eğitim öğretim yılında ilkokul 4. Sınıf okutan zümre öğretmenler olarak 4. Sınıf öğrencilerinin özellikle matematik dersinde problem çözme, analiz etme, probleme farklı alternatif çözümler üretme becerilerinde eksiklikler olduğunu gözlemlemişler; ayrıca öğrencilerin, yeni nesil soruları çözmekte çok zorlandıklarını, bu sorunların öğrencilerin akademik başarılarını olumsuz yönde etkilediğini gözlemlemişlerdir. Hızla gelişen teknolojinin aileler ve öğrenciler tarafından yanlış kullanımı öğrenciler arasında iletişim sorunları, davranış problemlerini de beraberinde getirdiği araştırmaya katılan öğretmenler tarafından gözlemlenmiştir. Teknolojinin hızla geliştiği 21. Yüzyılda öğrencilerin yaratıcı düşünme, problem çözme, akıl yürütme, hızlı karar verebilme, iletişim becerilerinin geliştirilmesini gerektirmektedir. Bu gerekçelerden akıl ve zeka oyunlarının küçük yaştan itibaren okullarda öğretiminin önemi gün geçtikçe artmaktadır. (Adalar ve Yüksel 2017) MEB tarafından,2012-2013 eğitim -öğretim yılından itibaren ortaokul kademesinde zeka oyunları dersinin seçmeli ders olarak okutulmaya başlanması, öğretim programı hazırlanması oldukça önemli bir adım olmuştur. Zeka, mantık, akıl yürütme, becerileri, erken yaşlarda ileriki yaşlara göre daha kolay ve daha hızlı olmaktadır (MEB, 2013; TBT, 2014). Çocukların erken yaşta zekâ oyunları ile tanışması, evde ailesiyle ya da okulda arkadaşlarıyla zekâ oyunları oynaması çocuğun gelişiminde çok önemlidir. Özellikle okulöncesi ve ilkokulun ilk yıllarında, öğrencilerin bilişsel becerilerinin geliştirilmesi için bu tür oyunlara öğretim programları içinde yer verilmesi etkili bir yaklaşım olabilir. Zeka oyunları eğitimlerinin, ortaokul kademesinde olduğu gibi oyunlaştırılarak, okul öncesi ve ilkokul 1.sınıftan itibaren de öğretim programına alınarak gerekli planlamaların yapılması öğrencilerin bilişsel ve iletişim becerilerinin küçük yaştan başlayarak geliştirilmesi açısından önemli görülmektedir. İlkokul ve okul öncesinde akıl ve zeka oyunlarına gereken önem verilmelidir. Akıl ve zeka oyunlarının bilişsel ve akademik başarıya olumlu etkisi olduğunu kanıtlanmalıdır. Öğrencilerdeki dikkat eksikliği, plansız yaşamaları ve hafıza sorunları en aza indirilmelidir. Öğrenciler takım çalışmasında sorun yaşıyor. İletişim ve sorumluluk bilinci gelişmelidir.

YÖNTEM

Araştırma, Yunanistan, Azerbaycan Romanya ve Türkiye'nin farklı şehirlerinden (Konya, Trabzon Ankara, Mersin, Manisa, Amasya, Tekirdağ, ve Adıyaman) öğretmen ve öğrencilerin katılımlarıyla gerçekleştirilmiştir. Ortak öğretmenlerle aylık webinarlar yapılarak, yapılan etkinlikler değerlendirilmiş, yapılacak etkinlikler hakkında fikir alışverişi yapılmıştır. Araştırma, karışık takım çalışmaları, bireysel çalışmalar, grup çalışmaları şeklinde yürütülmüştür. Yapılan tüm etkinlikler müfredatla ilişkilendirilerek yürütülmüştür. Araştırma 2021-2022 Eğitim Öğretim Yılı Ocak ayında başlamış, mayıs ayında sonlandırılmıştır. Türk ortaklar 1.Sınıf, yabancı ortaklar okul öncesi öğrencileriyle çalışmalarını yapmışlardır. Yıllara göre Beyin Takımı-1,2,3,4 diye ilerleyen bir çalışma olması planlanmıştır.2022-2023 Eğitim Öğretim yılında Beyin Takımı-2 adı ile aynı zümre öğretmenler ve aynı sınıflarla başarıyla yürütülmüştür. 2023-2024 yılında Beyin Takımı-3 olarak yine aynı zümre öğretmenlerle yürütülmeye devam etmektedir. Projeye başlarken proje planı ve görev dağılımını hazırlanmış iletişim ve işbirliği için etkinlikler gerçekleştirilmiş, veli ve öğrenci bilgilendirmesi yapılmış Anketler hazırlanıp sonuçlar analizleri yapılmıştır. İletişim için Watsap grubu facebook grubu, ve twitterden faydalanılmıştır. Her oyunu kapsayacak şekilde karma okul takımları oluşturulmuş Araştırmaya katılan öğretmenlerle online toplantı yapılarak, öğrenci seviyelerine uygun zeka oyunları belirlenmiştir. Öğretimi kararlaştırılan altı oyun basamak öğretimi yöntemi dikkate alınarak en basit haliyle oyunlaştırılarak kullanılması kararı alınmıştır. Her oyunu kapsayacak şekilde karma okul takımları oluşturulmuş, takımlar halinde çalışılmıştır. Her takıma 2 koordinatör öğretmen ve her okuldan 3 öğrenci belirlenerek takımlar oluşturulmuş, Takımlar eş zamanlı olarak ayrı ayrı online toplantı yaparak koordinatör öğretmenlerin yönetiminde her takım kendi oyunu ile ilgili etkinliklerini yapmışlardır. Ortak okullardan Sudoku oyunu ile ilgili öğrenciler arkadaşlarına sunum yapmışlar, sunumlar video çekilmiş, çekilen videolar bir araya getirilerek, işbirlikçi bir çalışma elde edilmiştir. Canva web2.0 aracını kullanarak işbirlikçi Zihin Haritası oluşturulmuştur. Güvenli internet Günü ilgili basit öğrenci seviyelerine uygun kelimelerden oluşan Eksik Harfler oyunu ve Proje Adının Kare Karalamaca oyunu ile yazılması ortak çalışma olarak yapılmıştır. Web 2.0 araçları kullanılarak zeka oyunları tasarlanmıştır.

Araştırma Modeli

Araştırmada yarı deneysel modeller kullanılmıştır. Projede belirlenen amaçlara ulaşılma düzeyinin belirlenmesinde Google Formlar veri toplama aracı kullanılmış, ön test, son test modeline göre desenlenmiş, sonuçlar rapor haline getirilmiştir. Ayrıca öğretmenlerden, öğrencilerden ve velilerden sürece ilişkin değerlendirmeler alınmış ve öğrenci ürünleri

değerlendirilerek elde edilen veriler nicel ve nitel yöntemler kullanılarak analiz edilmiştir

Veri Toplama Araçları

Araştırmada kullanılacak zeka oyunlarının 1. Sınıf öğrencileri üzerindeki etkilerini belirlemek amacıyla öğrenci, öğretmen ve veliler için ayrı ayrı ön test ve son test hazırlanmış ve görüşler alınmıştır. Veri toplama aracı olarak Google Formlar aracılığı ile araştırma başında planlanan hedeflere ulaşma düzeyini belirleyecek nitelikte sorular hazırlanmış veriler toplanıp analizleri yapılmıştır.

Uygulama Süreci

Uygulamayı yürüten sınıf öğretmenleri her öğretmen kendi okulunda Serbest Etkinlikler Dersi Planını hazırlarken Zeka Oyunlarını planlamalarına almışlar etkinlikleri Serbest Etkinlikler dersinde uygulamışlardır. Araştırma başında öğrenci seviyelerine uygun (1. Seviye) 6 zeka oyunu öğretmenlerin ortak kararı ve her öğretmenin görüşü alınarak kararlaştırılmıştır. Bu oyunlar, Eksik Harfler, Sudoku, Sihirli Piramit, Kare Karalamaca, Kelime Turuve Binox oyunlarıdır. 07-20 Şubat 2022 Eksik Harfler, 21 Şubat 06 Mart 2022 Sudoku, 07-20 Mart 2022 Kare Karalamaca, 21 Mart 03 Nisan 2022 Sihirli Piramit, 04-17 Nisan 2022 Kelime Turu, 18-30 Nisan 2022 Binox oyunu olarak planlanmıştır. Her oyun öğretmenler tarafından öğrencilere öğretilmiş, basamak öğretimi yöntemi dikkate alınarak en basit haliyle oyunlaştırılarak kullanılması kararı alınmıştır. Her oyunu kapsayacak şekilde karma okul takımları oluşturulmuş, takımlar halinde çalışılmıştır. Her takıma 2 koordinatör öğretmen ve her okuldan 3 öğrenci belirlenerek takımlar oluşturulmuş, Takımlar eş zamanlı olarak ayrı ayrı online toplantı yaparak koordinatör öğretmenlerin yönetiminde her takım kendi oyunu ile ilgili etkinliklerini yapmışlardır. Ortak okullardan Sudoku oyunu ile ilgili öğrenciler arkadaşlarına sunum yapmışlar, sunumlar video çekilmiş, çekilen videolar bir araya getirilerek, işbirlikçi bir çalışma elde edilmiştir. Canva web2.0 aracını kullanarak işbirlikçi Zihin Haritası oluşturulmuştur. Güvenli internet Günü ilgili basit öğrenci seviyelerine uygun kelimelerden oluşan Eksik Harfler oyunu ve Proje Adının Kare Karalamaca oyunu ile yazılması ortak çalışma olarak yapılmıştır. Web 2.0 araçları kullanılarak zeka oyunları tasarlanmıştır.

BULGULAR

Araştırma 10 Türk, 6 Yunanistan, 1 Romanya 1 Azerbaycan olmak üzere 18 öğretmen ve 140 öğrenci ile uygulanmıştır. Türk ortaklar 1. Sınıf, ortaklar Okulöncesi öğrencileri ile çalışmalarını yürütmüşlerdir. Araştırma uygulanma aşamasında, grup çalışması, bireysel çalışma, takım çalışması etkinlikleri ve uygulamaları gerçekleştirilmiştir. Çalışmaların sonuçları bir tablo halinde düzenlenmiştir.

Araştırma etkinliklerinde uygun yöntem ve teknikler kullanılmıştır. wordwall, online puzzle web 2.0 araçları ile hazırlananoyunlar ile oyun tabanlı öğrenme gerçekleşti. Eksik Harfler oyunu ile İnternet güvenliği ortak çalışma, Sudoku Oyunu işbirlikçi çalışma ile işbirliğine dayalı öğrenme gerçekleşti. Öğrenciler bireysel oyunlar oynadılar bireysel öğrenme gerçekleşti. Karışık takım çalışmaları takım çalışması ruhu ile kodlama-becerileri, eleştirisel düşünme, algoritmik düşünme, Türkçeyi doğru ve etkili kullanma becerileri, Mantık yürütme, hoşgörü ve yaratıcılık duyguları gelişti. Online öğrenci webinarlarıile, öğrencilerimizinprojeye ilgilerini ve aktif katılımlarını sağlandı, öğrencilerimizin merak duyguları gelişti, kültürel zenginliklerimiz ve ülkemizin dünya ülkeleri arasında yerini ve önemini fark ettiler. Bu sayede işbirliği, iletişim, empati yapma, yaratıcılık, 21. Yüzyıl becerileri gelişti. Eksik harfler oyunu ile Güvenli İnternet Günü ortak çalışmama ile işbirlikçi öğrenme, istasyon tekniğini kullanılmıştır. Akıl oyunları Zihin Haritaları işbirlikçi çalışmasında beyin fırtınası tekniği kullanılmıştır.

Eksik harfler, Sözlü yönergeleri uygular. Hece ve kelimeleri okur, Farklı yazı karakterleri ile yazılmış yazıları okur, Boyama ve çizgi çalışmaları yapar, Harfleri tekniğine uygun yazar, Hece ve kelimeler yazar. Sudoku, Rakamları okur ve yazar, Nesne sayısı 20'ye kadar (20 dâhil) olan bir topluluktaki nesnelerin sayısını belirler ve bu sayıyı rakamla yazar, Nesne sayıları 20'den az olan iki grup nesnelere birebir eşler ve grupların nesne sayılarını karşılaştırır, Geometrik şekilleri köşe ve kenar sayılarına göre sınıflandırarak adlandırır. Sözlü yönergeleri takip eder Resimlerle ilgili soruları cevaplar. Şekillerin, sembollerin ve işaretlerin anlamlarını kavrar. Okulda iletişim kurarken nezaket kurallarına uyar. Binox ve Kare Karalamaca oyunlarımızdaoyunlara katılmaya ve oynamaya istekli olur. Kitle iletişim araçlarını kullanırken fiziksel sağlığını korumaya özen gösterir. Rakamları okur ve yazar.Oyunu belirlenen kurallara göre oynar. Oyunda kullanılan basit stratejileri tanımlar.Proje disiplinler arası bir projedir. Takım çalışmaları ve ortak çalışmalarda Türkçe, matematik Hayat Bilgisi ve Beden Eğitimi kazanımları ile ilgilidir. Etkinlikler sırasında, Öğrenci webinarlarında ve takım çalışmaları online öğretmen öğrenciwebinarları ile öğrencilerimizin farklı ülkelerden, ülkemizin farklı yörelerinden

akranları ile aynı etkinlikte yer alarak ülkemiz düzeyinde farklı kültürler tanımışlar, dünya üzerinde farklı ülkeler tanımışlardır. Proje ekinlikleri ile öğrencilerimin, yaratıcı düşünme, eleştirel düşünme/iletişim becerisi problem çözme, Türkçeyi doğru ve etkili kullanabilme becerileri gelişti.

Araştırma başında ve sonunda öğretmen, öğrenci ve velilere yönelik ön anket ve son anket yapılmış, anketler kullanılarak öğretmen, öğrenci ve velilerin görüşleri alınmıştır. Öğretmenler öğrenciler anketler ve forumlar aracılığıyla görüşlerini dile getirmişler ve aşağıdaki sonuçlar elde edilmiştir; Öğretmen ön anketine göre öğretmenlerin % 92'si daha önce bir eTwinning projesinde yer almış, öğretmenlere zeka oyunları ile ilgili eğitim alıp almadıkları sorulmuş, öğretmenlerin %53' ü eğitim aldığını, %100'ü zeka oyunlarının ders kazanımına entegre edilebileceğini belirtmiştir. Öğretmen son anketinde öğretmenlerin tamamı öğrencilerin araştırma etkinliklerini yaparken mutlu olduklarını, zeka oyunlarının ders kazanımlarına entegre edebildiklerini belirtmişler, öğretmenlerin %68'i araştırma süresi içerisinde zeka oyunları ile ilgili eğitim aldıklarını belirtmişlerdir. Öğretmen ön anketinde öğretmenlerin zeka oyunları konusunda eğitim alma oranı % 53'ten %68'e yükselmiştir.

Tablo 3.1. Öğretmen Ön Anket ve Son Anket

Öğretmen İlk Anket	Öğretmen Son Anket
%92,3'ü daha önce bir eTwinning projesinde yer aldığını belirtti.	Öğrencilerin %100'ü projede yer almaktan mutlu
%53,8'i zeka oyunları konusunda eğitim aldı,	%68,8'i zeka oyunları konusunda eğitim aldı,
%100'ü zeka oyunlarının ders kazanımına entegre edilebileceğini belirtti.	%100'ü zeka oyunlarının ders kazanımına entegre edilebileceğini belirtti.

Öğrencilerin, %72,6'sı zeka oyunları konusunda bilgi sahibi, %95'i zeka oyunlarının okul başarısını olumlu etkileyeceğini düşünüyor, % 90 'ı bir her yıl zeka oyunları ile ilgili projede yer almak istediğini, belirtmişler, öğrenci son anketinde, öğrencilerin zeka oyunları hakkında bilgi sahibi olma oranı, % 72,6 'dan % 93,9 a yükselmiş, zeka oyunlarının okul başarısını etkileyip etkilemediği sorusuna öğrencilerin cevabı ilk ankette % 95 ten % 96 ya yükselmiş, öğrenciler ilk ankette %90 oranında gelecek yıl yine projede yer almak istediğini, son ankette durum % 97 oranına yükselmiştir.

Tablo 3.2. Öğrenci Ön Anket ve Son Anket

Öğrenci İlk Anket	Öğrenci Son Anket
%72,6'sı zeka oyunları konusunda bilgi sahibi,	%93,9'u zeka oyunları konusunda bilgi sahibi,
%95'i zeka oyunlarının okul başarısını olumlu etkileyeceğini düşünüyor,	%96'sı zeka oyunlarının okul başarısını olumlu etkileyeceğini düşünüyor
%90 bir sonraki yıl projede yer almak istediğini söylemiş.	%97'si bir sonraki yıl yine projede yer almak istediğini söylemiş.

Velilere yapılan ilk anket ve son anket karşılaştırıldığında, Zeka oyunları hakkında bilgi sahibi olma oranının % 61,7' den, %71,3' e yükseldiği, %97,4'ü zeka oyunlarının öğrencilerin derslerine olumlu katkı sağlayacağını, son ankette bu oranın %96,5 olduğu görülmüştür. Öğretmen velilere zeka oyunları ile ilgili eğitim alıp almadıkları ilk anket ve son ankette sorulmuş, Eğitim alma oranı yükselmiştir. Bu artış, Öğretmenlerde % 15,0 velilerde % 9,6 oranında olmuştur. Bu oran öğretmenler ve veliler zeka oyunları konusunda eğitim almalarının gerekliliğini göstermektedir.

Tablo 3.2. Veli Ön Anket ve Son Anket

Veli İlk Anket	Veli Son Anket
61,7'si zeka oyunları konusunda bilgi sahibi olduğunu belirtmiştir.	71,3'ü zeka oyunları konusunda bilgisi olduğunu belirtti.
%97,4'ü zeka oyunlarının öğrencilerin derslerine olumlu katkı sağlayacağını düşünüyor.	%96,5'i zeka oyunlarının öğrencilerin derslerine olumlu katkı sağladığını düşünüyor.

Eksik Harfler oyunu ortak çalışmamızda oyunun öğrenci seviyelerine uygun Canva Web 2.0 aracından yararlanılarak İnternet Güvenliği ile ilgili önemli kelimeler oyunlaştırılmış, hazırlanarak çıktı olarak her okul bir harf alacak şekilde hazırlanarak ortak bir çalışma yapılmıştır.(Görsel 1)

Görsel 3.1 İnternet Güvenliği Ortak Çalışma



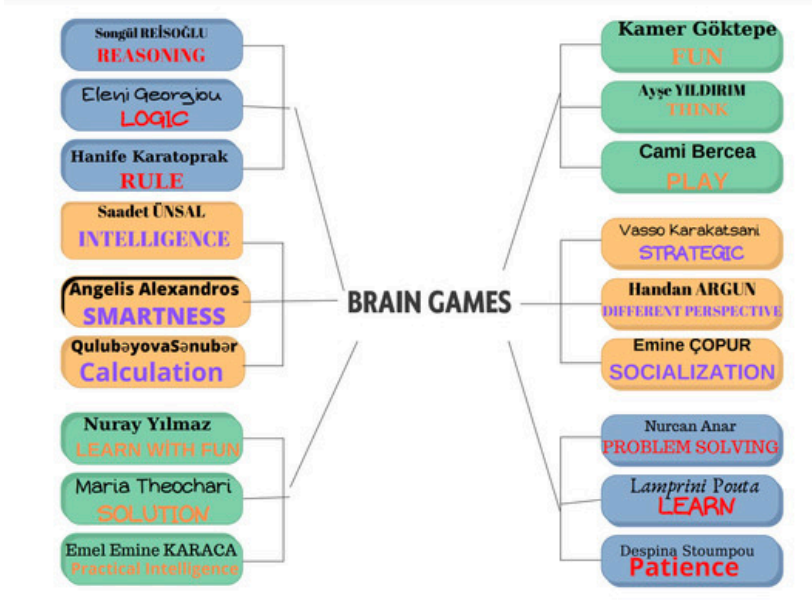
Araştırma başında öğretmenlere MEB Zeka Oyunları 1 ve 2 Eğitimlerinin alınmaları sağlanmış, yine öğretmenlerin Zeka oyunları Müfredat Entegrasyonu online eğitime katılımları sağlanarak öğretmenlerin Mesleki gelişimine katkı sağlamıştır. (Görsel3.2)

Görsel 3.2 Öğretmen Zeka Oyunlar Müfredat Eğitimi



İşbirliğine dayalı Zihin Haritaları çalışmamızda her okul ayrı ayrı sınıflarında zihin haritaları oluşturarak, daha sonra her okul kendi oluşturduğu kelimelerden biri ile ortak bir zihin haritası oluşturulmuştur.(Görsel 3.3.)

Görsel 3.3 Zihin Haritaları Ortak Çalışma




Karışık takım çalışmaları her oyunu kapsayacak şekilde 6 takım oluşturulmuş, her takıma 2 koordinatör öğretmen ve her okuldan 3 öğrenci olacak şekilde takım çalışmaları şeklinde çalışılmıştır. Her takım kendi seçmiş olduğu zeka oyunu ile ilgili eş zamanlı online toplantıda oyunlarını oynamışlar, bu sayede oyunlar pekiştirilmiştir. Takım çalışmaları etkinlikleri bir araya getirilerek e dergi olarak bir ürün ortaya çıkarılmıştır.(Görsel 3.4)

Görsel 3.4. Takım çalışmaları

TEAM 1. MAGIC PYRAMID GAME

COORDINATOR TEACHERS		
1)Sengül REİSOĞLU		
2)Emine COPLUR		
3)Samir Gülbayeva		
TEACHER NAME	STUDENT NAME	SCHOOL
Sengül REİSOĞLU		
1) İsmail Y.	2) Emel Y.	Selvi Öğretmen Ali Bulut İskilaplı C.
Ayşe YILDIRIM		
1) Duygu M.	2) M. Kağan B.	Hacın Ömer Öncün İskilaplı C.
1) Ece L.	2) A. Elvan C.	
Emine COPLUR		
1) Muhammet İ.	2) İsmail G.	Selçuklar İskilaplı C.
Samir GÜLBAYEVA		
1) Feriye C.	2) Özge M.	227 nömreli kam orta mehmetli
1) Ayşe S. G.	2) Yagmur G.	
Kamer GÖKTEPE		
1) Elif Mira U.	2) Elif Mira U.	İstanbul İskilaplı C.
Saadet ÜNSAL		
1) Bilal A.	2) Elif Ada T.	Hafsa Sultan İskilaplı C.
1) Hüseyin Emre K.	2) Hüseyin Emre K.	
Emel Emine KARACA		
1) İbrahim emel	2) Emel emel	Tali Çelisi Mehmet İskilaplı C.
1) M. Ayşe	2) M. Ayşe	
Handan ARGÜN		
1) Ece	2) Ece	Kemal Komut Ergene Vadisi İskilaplı C.
1) Buse	2) Buse	
Hande KARATOPRAK		
1) Fatma	2) Fatma	Atatürk İskilaplı C.
1) Zeynep	2) Zeynep	
Nurgül YILMAZ		
1) Zeynep Kübra Nurgül	2) Zeynep Kübra Nurgül	Abdullahman Kâmil İskilaplı C.
1) Ayşe Ayşe Akdeniz	2) Ayşe Ayşe Akdeniz	
Nurgül ANAR		
1) Fatma	2) Fatma	Selviye Öncün İskilaplı C.
1) Mehmet Yusuf	2) Mehmet Yusuf	

**MIXED SCHOOL TEAMS
 MAGIC PYRAMID
 TEAM**



**MIXED SCHOOL TEAMS
 MAGIC PYRAMID TEAM**

BRAIN TEAM-1

PIC•COLLAGE

Veb 2.0 araçları ile araştırmaya katılan öğretmenler tarafından hazırlanan online puzzle, e Twinning Gunu online oyun ve proje ortagi ulke bayraklarından oluşan ülkeler ve bayrakları hafıza oyunu öğrenciler tarafından keyifle oynanmış, bu sayede öğrenciler farklı kültürler tanımışlar hem de eğlenerek öğrenmişlerdir. Ortak çalışmalar, karışık ülke takım çalışmaları, ve işbirlikçi çalışmalar gerçekleştirilirken aynı zamanda öğrencilerin empati yapma, özgüven, ve iletişim becerilerine de katkı sağlanmıştır. İşbirlikçi Ülkeler ve bayrakları hafıza oyunu ile öğrenciler farklı ülke bayraklarını da tanımışlar, farklılıklara saygı duygularına katkı sağlanmış, Değerler Eğitimi “Saygı” değeri öğretimi de gerçekleştirilmiştir. (Görsel 3-5 Ülkeler ve bayrakları Hafıza Oyunu)

Görsel 3-5 Ülkeler ve bayrakları Hafıza Oyunu



SONUÇ

Araştırma, Öğrencilerin farklı okullardan arkadaşları ile aynı etkinlikte buluşmaları farklı kültürleri tanımalarını sağladı. Eleştirel düşünme, yaratıcı düşünme, iletişim ve teknolojiyi kullanma becerilerinin gelişmesini sağladı. Öğrenciler, araştırma etkinlikleri ile yeteneklerini keşfettiler. Yaratıcılık yönleri gelişti. Sudoku video işbirlikçi çalışma seviyelerine uygun kısa videolarla oyunu anlattılar. Bu sayede öğrencilerin işbirliği, iletişim, bireysel sunum yapma becerileri gelişti. Öğrenciler, web 2.0 araçlarını imkanlar dahilinde kullanarak bilgisayar kullanma becerileri gelişti. İnternet güvenliği ortak çalışma ile öğrencilerimize Dijital Vatandaşlık bilinci kazandı. Öğrenciler, internet güvenliği konusunda bilinçlendiler. Öğrenciler öğrendikleri oyunları evde aileleriyle birlikte oynamışlar, bu sayede aile içi kaliteli zaman geçirme öğrenci ve veliler için faydalı olmuştur. Anketler sonucunda olumlu dönütler gelmiştir. öğrenciler yeni web 2.0 araçları öğrenmiş ve kullanmışlardır. İşbirliği ve uyum içerisinde projemizin final ürünleri sanal sergi ve dergi hazırlandı. Araştırmaya katılan öğretmenler araştırmabaşında MEB zeka oyunları-1 ve 2, Zeka Oyunlarının Müfredat Entegrasyonu Semineri aldılar. Proje mesleki gelişime katkı sağlamıştır. Proje belirlenen hedeflerine ulaşmıştır. Araştırma sonucunda 21. yüzyıl becerilerine uygun olarak öğrencilerin; yaratıcı düşünme, eleştirel düşünme,

takım çalışması, iletişim, bireysel çalışma, grup çalışması, kültürel değerleri tanıma, problem çözme, topluluk önünde konuşma, disiplinler arası çalışma, iletişim becerileri web 2.0 araçlarını kullanma gibi becerilerini geliştirmelerine katkı sağladığı görülmektedir. Öğrenciler günümüzde her şeyi oyunla öğrenmektedir. Akıl ve zeka oyunlarınders müfredatınaentegre ederek dersler daha verimli hale getirilebilir. Özellikle sanal ortam oyunları

öğrencilerin dikkatini daha çok çekmektedir. Bu akıl ve zekâ oyunlarının sanal ortam uyarlamalarını kullanarak öğrencilere daha çok sevdirebiliriz. Veli eğitimleri ile velilerin akıl ve zeka oyunları hakkında fikir sahibi olmaları sağlanabilir. Bu sayede veliler, çocuğunun ilgi ve yeteneklerinin akıl ve zeka oyunları ile farkına varır.

KAYNAKLAR

- KULA, S. S. (2020). ZEKÂ OYUNLARININ İLKOKUL 2. SINIF ÖĞRENCİLERİNE YAN-SIMALARI: BİR EYLEM ARAŞTIRMASI. Milli Eğitim Dergisi, 49(225), 253-282.
- Marangoz, D. (2018). Mekanik zekâ oyunlarının ilkokul 2. sınıf öğrencilerinin zihinsel beceri düzeylerine etkisi (Master's thesis, Eğitim Bilimleri Enstitüsü). MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI
Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu
Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programı
- ÖZDEVECİOĞLU, B., & SÖYLEMEZ, N. H. (2021). Akıl ve zekâ oyunları ile ilgili olarak yapılan lisansüstü çalışmaların değerlendirilmesi. Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, (28), 17-53.
- TERZİ, A., & ERDOĞAN, T. (2021). İlkokul öğrencilerinin, velilerin ve sınıf öğretmenlerinin zekâ oyunlarına ilişkin görüşleri. Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 1(2), 14-38.

AKIL VE ZEKÂ OYUNLARININ DERSLERE ENTEGRASYONU ETKİSİNİN İNCELENMESİ HAVE FUN PLAY LEARN / EĞLEN, OYNA, ÖĞREN

Uzm. Öğrt. Fatma BAŞDAĞ
Fatsa Bilim ve Sanat Merkezi
ORCID ID: 0000-0003-4095-3909

Uzm. Öğrt. Özden KÖROĞLU BEDER
Ümraniye Hasan Tahsin İlkokulu
ORCID ID: 0009-0002-0663-1156

ÖZET

Have Fun, Play, Learn Projesi, uluslararası eTwinning projesi kapsamında Türkiye, Romanya işbirliği ile gerçekleştirilmiştir. Zekâ oyunları hem eğlendiren hem de çeşitli becerileri bir arada kullanmayı gerektiren özelliği ile öğretim yöntem tekniklerinde tercih edilmektedir. Ancak özellikle ülkemizde derslere entegrasyonu konusunda çalışmalara çok az yer verilmiştir. Bu problem durumundan yola çıkarak; projenin amacı, derslere entegre edilmiş akıl ve zekâ oyunları sayesinde hem eğlenmeyi hem de kalıcı öğrenmeyi uygulamalı olarak geliştirilmesi etkisinin belirlenmesidir. Proje ile aynı zamanda ilkokul ders kazanımlarının öğretimine ilişkin oyun materyalleri geliştirilmiş, uygulanması sağlanmıştır.

Proje 2 farklı ülkede 2 ana sınıfı 13 ilkokul toplam 15 okulda 360 öğrenci ile uygulanmıştır. Proje sürecinde tüm ortakların katıldığı aylık toplantılar yapılmış, belirlenen zekâ oyununun öğretimi ve eşleştirilecek kazanım üzerine beyin fırtınası ve tartışma gerçekleştirilmiştir. Projede belirlenen amaçlara ulaşılma düzeyinin belirlenmesinde öğretmenlere proje günlüğü, öğrencilere “Zekâ Oyunlarına Yönelik Tutum Ölçeği” veri toplama aracı olarak kullanılmıştır. Veri toplama aracı proje günlükleri web2.0 araçları yoluyla, tutum ölçeği Google formuyla proje sonunda tüm ortaklarla paylaşılmıştır. Elde edilen veriler nicel ve nitel yöntemler kullanılarak betimsel analiz yöntemiyle değerlendirilmiştir.

Proje başlangıcında tüm ortakların katılımı ile çalışma süreci planlanarak, öğretilecek 5 zekâ oyunu ve entegre edilecek kazanımlar belirlenmiştir. Hazırlanan dokümanlar, tüm ortaklara sunulmuş, yaygınlaştırma faaliyeti olarak okulların web sayfalarından, sosyal medya hesaplarından yayınlanmış ve sanal sergi hazırlanmıştır.

Proje sonunda öğrencilerin eşleştirme, problem çözme, analiz, sentez becerilerinin geliştiği, zekâ oyunlarının eğitim öğretime ve odaklanmaya olan olumlu etkileri ortaya konmuştur. Bunun yanı sıra müfredata entegre edilmiş oyunların öğrencilerin boş zamanları verimli geçirmesini sağladığı, çocuklarda özgün fikirler ortaya koyma, hızlı, stratejik ve doğru karar verebilme becerilerini geliştirdiği tespit edilmiştir. Teknoloji bağımlılığı ile mücadele ederek iletişime açık, özgüvenli, hoşgörülü, girişimci, çözüm odaklı bireyler yetiştirmede etkili bir yöntem olduğu belirlendi. Proje çıktıklarına göre özellikle anaokul ve ilkokullarda zekâ oyunları yolu ile öğretimin zenginleştirilmesi ve bu konuda çalışmaların artırılması önerilerek konu ile ilgili çeşitli araştırmalar yapılmalıdır. Proje Romanya ve Türkiye’de Ulusal Kalite Etiketi eTwinning Genel Merkezi Tarafından Avrupa Kalite Etiketi ile ödüllendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Akıl-zekâ oyunları, Akıl yürütme, Oyunlaştırma, Müfredat entegrasyonu

INVESTIGATION OF THE EFFECT OF INTEGRATION OF MIND AND INTELLIGENCE GAMES INTO LESSONS HAVE FUN PLAY LEARN / EĞLEN, OYNA, ÖĞREN

Abstract: Have Fun, Play, Learn Project was carried out in cooperation with Turkey and Romania within the scope of the international eTwinning project. Intelligence games are preferred in teaching method techniques because they are both entertaining and require the use of various skills together. However, especially in our country, very few studies have been devoted to its integration into lessons. Based on this problem situation; The aim of the project is to determine the effect of practically developing both fun and permanent learning through mind games integrated into lessons. With the project, game materials for teaching primary school course outcomes were also developed and implemented.

The project was implemented with 360 students in 15 schools, 2 kindergartens and 13 primary schools, in 2 different countries. During the project, monthly meetings were held with all partners, and a brainstorming discussion was held on the teaching of the determined intelligence game and the outcome to be matched. In determining the level of achievement of the objectives set in the project, the project diary was used for teachers and the “Attitude Scale Towards Mind Games” was used as a data collection tool for students. The data collection tool, project diaries, was shared with all partners via web2.0 tools, and the attitude scale was shared with all partners at the end of the project via Google form. The data obtained

was evaluated by descriptive analysis method using quantitative and qualitative methods.

At the beginning of the project, the working process was planned with the participation of all partners, and 5 intelligence games to be taught and the achievements to be integrated were determined. The prepared documents were presented to all partners, published on the schools' web-sites and social media accounts as a dissemination activity, and a virtual exhibition was prepared.

At the end of the project, it was revealed that students' matching, problem solving, analysis and synthesis skills improved and the positive effects of intelligence games on education and focus. In addition, it has been determined that games integrated into the curriculum enable students to spend their free time productively and develop children's skills in coming up with original ideas and making fast, strategic and correct decisions. It has been determined that it is an effective method in combating technology addiction and raising individuals who are open to communication, self-confident, tolerant, entrepreneurial and solution-oriented. With the project outputs, it is suggested that teaching should be enriched through intelligence games, especially in kindergartens and primary schools, and that studies on this subject should be increased, and various studies should be conducted on the subject. The project has been awarded the European Quality Label by the National Quality Label eTwining Headquarters in Romania and Turkey.

Keywords: Mind-Intelligence Games, Reasoning, Gamification, Curriculum Integration

GİRİŞ

Have Fun, Play, Learn Projesi, uluslararası eTwining projesi kapsamında olup Türkiye, Romanya işbirliği ile gerçekleştirilmiş yenilikçi bir öğrenme projesidir. 7-11 yaş aralığında 15 öğretmen ve 360 öğrenci rol almıştır. Akıl ve zekâ oyunları öğrencilerde planlı hareket etme becerisi, sistematik düşünme becerisi, çok yönlü düşünme yeteneği, ezbercilikten uzaklaştırarak araştırma becerisini geliştirmeyi, eğlenerek öğrenmeyi, problemlere karşı çözüm yolu üretme gibi bazı düşünme becerileri ve stratejileri ortaya çıkarmalarını gerektirmektedir (Demirel ve Yılmaz, 2016).

2019 yılında yapılan ve zekâ oyunlarının ilkökul 2. sınıf öğrencilerine yansımalarının incelendiği araştırma sonuçlarına göre; zekâ oyunlarının öğrencilerin özgüven, iletişim, empati, düşünme becerileri ve işbirlikçi çalışma gibi becerilerini geliştirmeye katkı sağladığı, bunu yanında derslere

aktif katılımı ve motivasyonu artırdığı görülmüştür (Kula, 2020).

Öğrencilerin eğitiminin temel amacı yaratıcılık, hızlı düşünme, doğru karar verebilme, dikkat toplama, odaklanma becerilerine sahip bireyler olarak yetiştirilmesidir. İnsanlık tarihi boyunca oynanan akıl ve strateji oyunları hep olmuştur. Zekâ oyunları hem eğlendiren hem de çeşitli becerileri bir arada kullanmayı gerektiren özelliği ile öğretim yöntem tekniklerinde tercih edilmektedir. Ancak özellikle ülkemizde derslere entegrasyonu konusunda çalışmalara çok az yer verilmiştir.

Projenin amacı, akıl ve zeka oyunlarının matematik ve fen bilimleri gibi ders konularına entegrasyonunun sağlanmasıdır. Derslere entegre edilmiş akıl ve zekâ oyunları sayesinde hem eğlenmeyi hem de kalıcı öğrenmeyi uygulamalı olarak geliştirilmesi hedeflenmiştir. Ayrıca öğrencilerin uygulamalı öğretim etkinliklerinden mahrum olması onların yaratıcı fikirlerini uygulamaları için imkân bulamamalarına sebep olmaktadır. Proje ile aynı zamanda ilkököl Fen Bilimleri, Matematik, Türkçe ve Hayat Bilgisi ders kazanımlarının öğretime ilişkin oyun materyalleri geliştirilmiş ve uygulanması hedeflenmektedir. Ayrıca öğrencilerin uygulamalı öğretim etkinliklerinden mahrum olması onların yaratıcı fikirlerini uygulamaları için imkân bulamamalarına sebep olmaktadır. İnsanlık tarihi boyunca oynanan akıl ve strateji oyunları hep olmuştur.

Projenin uygulanmasında öğrencilerin problemlerin çözümüne giden yolda farklı bakış açıları geliştirmeleri, takımlarda yaptığımız mentorluk ile özgün fikirler geliştirip takımın parçası olma ruhunu yaşamaları sağlanmıştır. Öğrencilerin eğitiminin temel amacı yaratıcılık, hızlı düşünme, doğru karar verebilme, dikkat toplama, odaklanma becerilerine sahip bireyler olarak yetiştirilmesidir.

YÖNTEM

Proje 2 farklı ülkede 2 ana sınıfı 13 ilkököl toplam 15 okulda 360 öğrenci ile uygulanmıştır. Proje sürecinde tüm ortakların katıldığı aylık toplantılar (dijital ortamda) yapılmış, belirlenen zekâ oyununun öğretimi ve eşleştirilecek kazanım üzerine beyin fırtınası ve tartışma gerçekleştirilmiştir. Projede belirlenen amaçlara ulaşılma düzeyinin belirlenmesinde öğretmenlere proje günlüğü, öğrencilere yasal izinleri alınmış “Zekâ Oyunlarına Yönelik Tutum Ölçeği” (Kurupınar ve Aydoğan, 2020) veri toplama aracı olarak kullanılmıştır. Veri toplama aracı proje günlükleri web2.0 araçları yoluyla, tutum ölçeği ise Google form yoluyla uygulanarak proje sonunda tüm ortaklarla paylaşılmıştır. Elde edilen veriler nitel araştırma yöntemlerinden betimsel analiz yöntemiyle değerlendirilmiştir. Deneysel olmayan bu modelde var olduğu düşünülen bir durum araştırılır. Üzerinde

araştırma yapılan duruma müdahale edilmez ve durum kendi gerçekliği içinde ortaya konmaya çalışılır (Cohen ve Morrison, 2007).

Proje etkinlikleri müfredata entegre edilerek oluşturulmuş, her ortak kendi müfredatı ile uyumunu ortaya koymuş ve proje sürecinde proje günlüğüne işlemiştir. Amaçlar-müfredat uyumu proje başında gözetilmiş, çıktılarda bu durum gözlemlenmiştir.

BULGULAR VE YORUMLAR

Proje uygulamasında öğrencilerin problemlerin çözümüne giden yolda farklı bakış açıları geliştirmeleri, takımlarda yapılan mentorluk ile özgün fikirler geliştirip takımın parçası olma ruhunu yaşamaları sağlanmıştır. Ortaklarla anket yoluyla belirlenen oyunlar karma takımlar oluşturularak; oyunları müfredata entegre edip materyaller geliştirilmesi sağlanmıştır. Belirlenen 5 oyun için 3'er materyal hazırlanmıştır. Belirlenen oyunlar; su doku, ABC bağlama, apartmanlar, sihirli piramit, ABC kadar kolay.

Her ay yeni bir akıl oyunu öğrenildi. Bu oyunlarla 3'er takım halinde müfredata entegre edilerek geliştirilen içerikler öğrenciler tarafından uygulandı. Böylece özgün içerikler geliştirilmiş ve mesleki açıdan gelişim sağlanmış oldu. Proje portalında bulunan Twinspace öğrenci girişleriyle işbirliği ve kendine güven; "Mind Blower Club" e-Book çalışmasıyla ve öğrenci webinarlarıyla ortaklar tanışıp ürünlerini sunarak akran öğrenmesi gerçekleşmiş oldu. Öğretmen, öğrenci ve veliler forum ve anketlere katılarak yaratıcı yazı, logo-afiş hazırlayarak görsel okuma/sunu yapıldı. Jjigsawplanet web2.0 aracıyla oyun geliştirdi. Eğlenirken dikkatleri ve hafızaları güçlendi. Ortaklarla 21.yy becerileri kazanarak teknolojik içerik üretip öğrencileri de teşvik ettik. Öğrenciler ChatterPiks aracını kendi başlarına uygulayabilecek düzeye geldiler. Eğitimde veli-öğrenci-okul işbirliği arttı. Twinspace kullanımını öğrenen öğrenciler beğeni, yorum ve yüklemeler ile proje tabanlı öğrenme, anket ve tartışmalara katılarak demokratik ve katılımcı olmaları desteklendi.

Tablo 2.1. Müfredata entegre edilerek geliştirilen materyallere örnekler
 EĞLEN, OYNA, ÖĞREN / HAVE FUN, PLAY

sihirli PIRAMİT



Kazanım: 3'ün katlarını bilir
 Knows multiples of three

Oyun Açıklaması: Yukarıdaki piramidin en başından en sonuna kadar üçün katlarını bularak inebilir misin? Her katta üçün katı olan sayıyı seçmelisin. Yukarıdan aşağıya doğru inerken yalnızca hücrenin sağ ve sol alt kısmında bulunan komşularına doğru yol çizebilirsin. Bir hücrenin büyük olmadığı başka bir hücreye yol çizemezsin. Bakalım her kattan bir kere geçerek piramidin en alt katına ulaşabilecek misin?

Game Description:
 Can you get down by finding the multiples of three from the very beginning to the very end of the pyramid above? On each floor you need to choose the number that is a multiple of three. Going from top to bottom, you can only draw a path to your neighbours located at the bottom right and left of the cell. You cannot draw a path to another cell where one cell is not adjacent. Let's see if you can get to the bottom of the pyramid by going through each floor once?

ABC BAĞLAMA CONEXIUNEA ABC

Aşağıdaki ABC Bağlama Oyununda Madde-Duyu Organı eşleştirmesini yapınız.

Potriviți organul materiei-simt în jocul ABC
Connecting de mai jos.



HAVE FUN, PLAY, LEARN ETWINNING PROJECT

Tablo 2.1.'de anket yolu ile belirlenen akıl ve zeka oyunu oluşturulan karma grup tarafından müfredata entegre edilerek geliştirilen ABC bağlama ve sihirli piramit oyunlarına ait materyaller görülmektedir. Grup tarafından geliştirilen bu çalışmalar tüm öğrenciler tarafından uygulanarak gözlemler öğretmen proje günlüklerine not edilmiştir.

Tablo 2.3. Öğretmen, öğrenci ve veli son anketleri

Öğretmen son anketi

Nazlı Aktemur İncirlik İlkokulu Sarıçam/Adana

EĞLEN OYNA ÖĞREN E TWINNING PROJESİ/FRUIT-VÄ JOCĂȚI ÎN VĂTĂ PROIECT

VELE SON ANKETİ/ANALIZA FINAL PROIECTUL

Akt ve zeka oyunlarını öğrencilerin akademik başarılarına ve sosyal becerilerine katkı sağladığını düşünüyor musunuz? (Eğer bilerseniz, bu katkıyı nasıl açıklarız?)

Evet/Yes
 Evet/Da
 Hayır/No

Google Formlar üzerinden anketi iletmiş olmanız için teşekkür ederiz.

Powered by **Google Forms**

Kendi Google Formunuza dönüştürün

Öğrenci son anketi

EĞLEN OYNA ÖĞREN E TWINNING PROJESİ/FRUIT-VÄ JOCĂȚI ÎN VĂTĂ PROIECT

VELE SON ANKETİ/ANALIZA FINAL PROIECTUL

Akt ve zeka oyunlarını bu süreçte yer aldığınız için müteakip ne kadar mutluyuz? (Eğer bilerseniz, bu mutluluğu nasıl açıklarız?)

Evet/Yes
 Evet/Da
 Hayır/No

Google Formlar üzerinden anketi iletmiş olmanız için teşekkür ederiz.

Powered by **Google Forms**

Kendi Google Formunuza dönüştürün

Veli son anketi

EĞLEN OYNA ÖĞREN E TWINNING PROJESİ/FRUIT-VÄ JOCĂȚI ÎN VĂTĂ PROIECT

VELE SON ANKETİ/ANALIZA FINAL PROIECTUL

Akt ve zeka oyunlarını öğrencilerin akademik başarılarına ve sosyal becerilerine katkı sağladığını düşünüyor musunuz? (Eğer bilerseniz, bu katkıyı nasıl açıklarız?)

Evet/Yes
 Evet/Da
 Hayır/No

Google Formlar üzerinden anketi iletmiş olmanız için teşekkür ederiz.

Powered by **Google Forms**

Kendi Google Formunuza dönüştürün

Tablo 2.3'te öğretmen, öğrenci ve velilere proje başında ve sonunda uygulanan anketlerden ekran görüntüleri örnek olarak sunulmuş, oluşan değişiklik sonuçlar bölümünde ele alınmıştır.

Tablo 2.4. Projede belirlenen etkinliklerin Bilim ve Sanat Merkezleri Destek (İlkokul) Programı kazanımlarıyla ilişkisi

AY	ETKİNLİK	MÜFREDATTA İLGİLİ KAZANIM
Kasım-Mart	Projenin Tümünü Kapsayan Süreçte web2.0 Araçları Kullanılmıştır	-Teknoloji modülü web.2.0 araçlarını kullanır. -Verilen yönergelere uygun yaratıcı ürünler ortaya koyar. -Teknoloji kullanımını konusunda bilgi edinir. -Web 2.0 araçlarının kullanımını araştırır. -Hazırlanan web 2.0 araçları ile hazırlanan etkinlikleri uygular. -Teknolojiyi amacına uygun ve doğru kullanmaya istekli olur. -Web 2.0 aracıyla özgün çalışmalar yapar.
Kasım-Mart	Projenin Tümünü Kapsayan Süreçte Öğrencilerin Sosyal ve İletişim Becerileri Geliştirilmiştir	-Akranlarıyla iletişimini geliştirir. -Düşüncesini ifade eder, savunur. -Düşüncesini destekler kanıtlar ortaya koyar, ikna becerisini oluşturur. -Yeni kişilerle tanışmaktan hoşlanır. -Kendini çeşitli yönleriyle tanıtır.
KASIM	ABC BAĞLAMA	-Oyunu kurallarına uygun oynar. Akıl yürütme ve işlem oyunlarına özgü temel stratejileri kullanır. Etkinliklerde dikkat becerisinin önemini fark eder. Kısa deneme yanımlar sonucu yanlış seçenekleri eler. Akıl yürütme ve işlem oyunlarına özgü temel stratejileri kullanır. Orta düzey akıl yürütme ve işlem oyunları oynar. Akıl yürütme ve işlem oyunlarında verilen oyunun genel kurallarını kavrar. Akıl yürütme ve işlem oyunlarında kendine özgü stratejiler geliştirir. Akıl yürütme ve işlem oyunlarında en iyi çözümleri bulur. -Başlangıç düzeyindeki akıl yürütme ve işlem oyunlarını oynar. Mantıksal çıkarımlar yaparak sonuca ulaşır. İpuçlarını hangi sırayla değerlendirmesi gerektiğine karar verir. -Verilen problem durumuna tümevarımcı akıl yürütme sürecini uygular. Verilen problem durumuna tümdengelimci akıl yürütme sürecini uygular. Mantıksal ve matematiksel düşünmede farklı stratejiler geliştirir
ARALIK	SUDOKU	-Oyunu kurallarına uygun oynar. Akıl yürütme ve işlem oyunlarına özgü temel stratejileri kullanır. Etkinliklerde dikkat becerisinin önemini fark eder. Kısa deneme yanımlar sonucu yanlış seçenekleri eler. Akıl yürütme ve işlem oyunlarına özgü temel stratejileri kullanır. Orta düzey akıl yürütme ve işlem oyunları oynar. Akıl yürütme ve işlem oyunlarında verilen oyunun genel kurallarını kavrar. Akıl yürütme ve işlem oyunlarında kendine özgü stratejiler geliştirir. Akıl yürütme ve işlem oyunlarında en iyi çözümleri bulur. -Başlangıç düzeyindeki akıl yürütme ve işlem oyunlarını oynar. Mantıksal çıkarımlar yaparak sonuca ulaşır. İpuçlarını hangi sırayla değerlendirmesi gerektiğine karar verir. -Verilen problem durumuna tümevarımcı akıl yürütme sürecini uygular. Verilen problem durumuna tümdengelimci akıl yürütme sürecini uygular. Mantıksal ve matematiksel düşünmede farklı stratejiler geliştirir

OCAK	ABC KADAR KOLAY	<p>Verilen malzemeleri kullanarak problem çözmeye yönelik örüntüler oluşturur. Verilen malzemeleri kullanarak renkli tasarımlar yapar.</p> <p>Görsel algı oyunları oynar. Yönergeler doğrultusunda aynı nesnelere tespit eder. Yönergeler doğrultusunda farklı nesnelere tespit eder. Görsel algı oyunlarında hızlı ve pratik yöntemler uygular</p> <p>Verilen malzemeleri kullanarak renkli tasarımlar yapar.</p> <p>-Kelime dağarcığını kullanarak oyuna uygun kelimeler türetir. Verilen kısıtlar dâhilinde oyunlara en iyi çözümleri bulur</p> <p>-Verilen problem durumuna tümevarımcı akıl yürütme sürecini uygular. Verilen problem durumuna tümdengelimci akıl yürütme sürecini uygular. Mantıksal ve matematiksel düşünmede farklı stratejiler geliştirir</p>
ŞUBAT	SİHİRLİ PİR- RAMİT	<p>-Mantık oyunları ile farklı bakış açıları oluşturur.Mantıksal sorularla sorgulama becerisini geliştirir.Bir problemin çözümü ile ilgili farklı görüşleri ifade etme becerilerini geliştirir.</p> <p>Akıl yürütme ve işlem oyunlarında verilen oyunun genel kurallarını kavrar. Akıl yürütme ve işlem oyunlarında kendine özgü stratejiler geliştirir. Akıl yürütme ve işlem oyunlarında en iyi çözümleri bulur.</p> <p>-Başlangıç düzeyindeki akıl yürütme ve işlem oyunlarını oynar. Mantıksal çıkarımlar yaparak sonuca ulaşır. İpuçlarını hangi sırayla değerlendirmesi gerektiğine karar verir.</p> <p>-Verilen problem durumuna tümevarımcı akıl yürütme sürecini uygular. Verilen problem durumuna tümdengelimci akıl yürütme sürecini uygular. Mantıksal ve matematiksel düşünmede farklı stratejiler geliştirir</p>
MART	APARTMAN- LAR	<p>Klasik strateji oyunlarında kendine özgü stratejiler geliştirir. Çözüme ulaşmak için akıllı tahminlerde bulunur. Mimaride kullanılan denge sistemlerinin önemini açıklar.</p> <p>Akıl yürütme ve işlem oyunlarında verilen oyunun genel kurallarını kavrar. Akıl yürütme ve işlem oyunlarında kendine özgü stratejiler geliştirir. Akıl yürütme ve işlem oyunlarında en iyi çözümleri bulur.</p> <p>-Başlangıç düzeyindeki akıl yürütme ve işlem oyunlarını oynar. Mantıksal çıkarımlar yaparak sonuca ulaşır. İpuçlarını hangi sırayla değerlendirmesi gerektiğine karar verir.</p> <p>-Verilen problem durumuna tümevarımcı akıl yürütme sürecini uygular. Verilen problem durumuna tümdengelimci akıl yürütme sürecini uygular. Mantıksal ve matematiksel düşünmede farklı stratejiler geliştirir</p>

Tablo 2.4.'de proje sürecinde belirlenen etkinliklerin (akıl ve zeka oyunları) Bilim ve Sanat Merkezleri Destek (İlkokul) Programı kazanımlarıyla ilişkisi ortaya konmuştur. Have Fun, Play, Learn Projesi, BİLSEM çerçeve programına, üstün yetenekli öğrenci yetiştirme hedeflerine uygundur. Amaçlar-müfredat uyumu proje başında gözetilmiş, çıktılarda bu durum gözlemlenmiştir. Etkinlikler Düşünme Becerileri/Yaratıcılık ve Tasarım, Değerler, Teknoloji, Okur-Yazarlık/Eleştirel Düşünme, Akıl Oyunları modüllerindeki kazanımlarla örtüşmektedir. Proje yürütülürken e-Güvenlik kurallarına uyma konusunda, 2022 Takvimi hazırlamada, uzman buluşmasında, müfredata entegre oyun geliştirmede, ortak ürün e-book,

answergarden çalışmasında, proje haritasının oluşturulmasında birlikte çalışma ilkelerine uyulmuştur. Proje başı ve sonu veli, öğretmen, öğrenci anketlerine katılım sağlayarak sonuçları tartışılmıştır. Tüm ortaklar uyum, işbirliği ve saygı içerisinde çalışılmıştır.

SONUÇ

Proje Romanya ve Türkiye’de Ulusal Kalite Etiketini ile ardından eTwinning Genel Destek Servisi tarafından Avrupa Kalite Etiketini ile ödüllendirilmiştir. Proje sonunda öğrencilerin eleştirme, problem çözme, analiz, sentez becerilerinin geliştiği, zekâ oyunlarının eğitim öğretime ve odaklanmaya olan olumlu etkileri ortaya konmuştur. Bunun yanı sıra müfredata entegre edilmiş oyunların öğrencilerin boş zamanlarını verimli geçirmesini sağladığı, çocuklarda özgün fikirler ortaya koyma, hızlı, stratejik ve doğru karar verebilme becerilerini geliştirdiği öğretmen proje günlüklerinde ortaya konulmuştur.

Proje öğrencilerde okul içi, sınıf içi ve aile içi iletişimi arttırarak kaliteli zaman geçirmelerine imkân sunmuştur. Akıl ve zekâ oyunlarının teknoloji bağımlılığı ile mücadele ederek iletişime açık, özgüvenli, hoşgörülü, girişimci, çözüm odaklı bireyler yetiştirmede etkili bir araç olduğu belirlendi. Öğrencilerin proje sonunda akıl ve zekâ oyunlarına olumlu tutum geliştirdiği görüldü. Ayrıca müfredata uyarlanan akıl ve zekâ oyunlarının akademik başarılarına katkı sağladığı öğretmen günlüklerinde görülmüştür. Proje aşamasını değerlendirmeye yönelik öğretmen, öğrenci ve velilere yönelik ön test ve son test uygulanmış; projenin farklı paydaşlar açısından olumlu yansımaları gözlemlenmiştir.

Proje süresince telif hakkı içermeyen özgün çalışmalar kullanılarak öğrencilerin yüzleri bulanıklaştırılıp çocuk hakları ve mahremiyet ilkelerine dikkat edildi. Öğrenci, veli, öğretmen anketleriyle tüm paydaşlar teknolojiyi aktif ve doğru kullandı. İletişim ve yaygınlaştırmada blog, facebook, whatsapp, twinmail, öğretmen bülteni, forum, chatroom, tartışma, anket ve Google form proje boyunca kullanıldı. Çalışma süresince okul web sayfalarında haberler yapıldı. Dijital eğitsel oyun (jiksawplanet, puzzle) hazırlanarak oyunlarının eğitim-öğretime ve odaklanmaya olumlu etkileri ile ilgili farkındalık oluşturuldu. Müfredata entegre edilen akıl ve zeka oyunları dijital olarak ortaklar ile paylaşılıp uygulanarak sonuçları üzerinde çalışmalar yapıldı. Keamk Web2.0 aracıyla eşleşme yapıp greetingsisland uygulamasından proje ortaklarına sanal kart gönderildi. Proje sonunda hazırlanan materyaller ile e-Book oluştururken storyjumper aracından faydalanıldı.

Öğrenciler yaparak yaşayarak, inceleme, sunum yoluyla zekâ oyunları öğrenerek zihin ve el becerilerini geliştirdi. Öğrencileri sanal dünyadan

çıkarak gerçek oyunlara ve gerçek sosyal ilişkilere sevk etti. Proje logo ve afişi anketlerle belirlenerek demokratik katılımçılık sağlandı. Öğrencilerin mekanik, geometrik oyunlarla el becerileri gelişti, Web2.0 araçlarını tanıdılar, çeşitli uygulamalar yaptılar, e-güvenlik konusunda bilinçlendiler. Öğrenci ve velilerin eğitime yönelik motivasyonları yükseldi. Öğretmenlerin mesleki çalışmalarına katkı sağlaması, meslektaşlarından yeni web2.0 araçları ile akıl ve zekâ oyunları öğrenmeleri, işbirliği içerisinde çalışma disiplini edinmeleri de sonuçlar arasındadır. Romanyalı ortaklar sayesinde ortak dil olarak İngilizce kullanılması öğrenci ve öğretmenlerin yabancı dil becerisini arttırdı. Etkinlikler, okulda zümre toplantılarında, proje sosyal medya hesaplarında yaygınlaştırarak daha geniş kitlelere ulaşıp uygulanması sağlandı. Okul panoları ile ziyaretçilere çalışma hakkında bilgi verip projeye dikkat çekilerek görüşleri alındı.

Veli, öğrenci, öğretmen son anketlerinin analizi yapılarak olumlu sonuçlar ortaya kondu. Son öğretmen webinarında proje süreci değerlendirilerek öğretmen günlükleri paylaşıldı. Ayrıca proje sonu öğretmen ve öğrenci görüşleri twinspace'de belirtildi. Öğrenci değerlendirmesinde öğrencilerimizin ifadeleri projenin başarısını ortaya koydu. Yaratıcı, eleştirel düşünme becerileri önemli ölçüde gelişti. Müfredata uyarlanan oyunlar akademik başarılarına katkı sağladı. Kendini ifade etme, Türkçe'nin doğru kullanımı, yabancı dil becerileri, görsel okuma yetkinlikleri arttı. Çalışma süresince e-Book (Mind Blower Culub), 2022 takvimi, yeni yıl kartı gibi çalışmalar yapıldı ve uzman buluşması gerçekleştirildi. Proje çıktıları diğer okul ve öğretmenlerin kullanımına sunuldu. Yakın okullara rehberlik yapıldı. Öğrenciler geliştirilen eğitici oyunlarla eğlenerek zekâ kapasitelerini artırdı

Projenin en faydalı sonucu neden sonuç ilişkisini kavrayan ve problem çözmeye yeteneği kazanan bireyler yetişmesini destekleyerek, okul, sınıf ve aile içi iletişimi artırıp kaliteli zaman geçirmelerini sağladı.

ÖNERİLER

Proje çıktıklarına göre özellikle anaokulları ve ilkokullarda zekâ oyunları yolu ile öğretimin zenginleştirilmesi ve bu konuda çalışmaların artırılması gerekmektedir.

Akl ve zekâ oyunları müfredatın ölçme-değerlendirmesinde kullanılabilir.

Romanya dışında farklı ülkeler ile de benzer projelerin yürütülerek iyi uygulama örnekleri yaygınlaştırılabilir ve iş birliği artırılabilir.

Akl oyunları ders kazanımları ya da sınıf seviyelerine göre ayrılarak çalışmalar yürütülebilir.

Akl ve zekâ oyunları konusunda farklı ülkelerin uygulamalarının incelenebilir ve ortak uygulamalar yapılabilir.

Buna yönelik materyaller geliştirilerek gerekli geçerlilik ve güvenilirlik arařtırmaları yürütülebilir. Uluslararasında yaygın olarak uygulanan akıl ve zekâ oyunlarının kural, uygulama ve kullanım alanları arařtırılarak standartlaştırılabilir.

KAYNAKLAR

- Cohen, L. M., & Morrison, K. (2007). *Research Methods in Education*. New York: Routledge.
- Demirel, T. ve Karakuş Yılmaz, T. (2016). Akıl Oyunlarının Matematik ve Türkçe Derslerinde Kullanılması: Geliştirme Süreci ve Öğretmen-Öğrenci Görüşleri, XVIII. Akademik Bilişim Konferansı, Aydın, Türkiye.
- Gündüz, M., Aktepe, V., Uzunoglu, H. ve Gündüz, D. D. (2017). Okul Öncesi Dönemdeki Çocuklara Eğitsel Oyunlar Yoluyla Kazandırılan Değerler. Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 4(1), 62-70., doi: 10.21666/Muefd.303856
- Güneş, D. ve Yünkül, E. (2021). Sınıf Öğretmenlerinin Akıl ve Zekâ Oyunlarının İlkokulda Kullanımına Yönelik Değerlendirmeleri. Uluslararası Sosyal Bilimler Akademi Dergisi , (5) , 784-803
- Kel, S. & Kul, B. (2021). Akıl ve Zeka Oyunlarının Öğrencilere Katkıları: Eğitimcilerin Görüşleri. Uluslararası Bilim ve Eğitim Dergisi , 4 (3) , 207-225 . DOI: 10.47477/ubed.840868
- Kula, S. S. (2020). Zekâ Oyunlarının İlkokul 2. Sınıf Öğrencilerine Yansımaları: Bir Eylem Araştırması. Milli Eğitim Dergisi, 49 (225) , 253-282.
- Kurupınar A. ve Aydoğan Y.,(2020). Zekâ Oyunlarına Yönelik Tutum Ölçeğinin (ZOTÖ) Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. Turkish Studies-Educational Sciences
- Milli Eğitim Bakanlığı. (2013). Ortaokul ve imam hatip ortaokulu zekâ oyunları dersi (5, 6, 7, 8. sınıflar) öğretim programı. Ankara: Devlet Kitapları Müdürlüğü Basım Evi.
- Sargın, M. ve Taşdemir, M. (2020). Seçmeli Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programının Öğretmenler Tarafından Değerlendirilmesi (Bir Durum Çalışması) . Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, 19 (75), 1444-1460. DOI: 10.17755/esosder.653817

ECOTWINNERS SET SAILS SKILLABS ETWINNING PROJECT

Münevver DURUKAN

Tuzla Farabi İlkokulu
ORCID ID:

Burcu ÖZBEY

Tuzla Farabi İlkokulu
ORCID ID: 0000-0001-6950-3907

ÖZET

Yeryüzünün % 70'ini okyanuslar kaplamaktadır. Üzerinde yaşadığımız yerkürenin ise $\frac{3}{4}$ 'ü sularla kaplıdır. İnsan kaynaklı yanlış faaliyetler sonucu yeryüzünde su varlığımız tehdit altındadır. Dünya Doğa ve Doğal Kaynakları Koruma Birliği'nin (International Union for Conservation of Nature and Natural Resources IUCN) 2016 yılında yapmış olduğu Dünya Koruma Kongresi'nde, 2030 yılına kadar okyanusların en az üçte birinin koruma altına alınması gerektiği belirtilmiştir. Son kırk yılda, deniz omurgalıların nüfusunda (balıklar, deniz kuşları, deniz kaplumbağaları ve deniz memelileri) ortalama olarak %22 oranında bir kayıp yaşanmıştır. Tüm bu bilgiler ışığında tasarlanan projemizde, erken yaşta su varlığına dikkat çekerek, deniz kirliliğinin önlenmesi, deniz canlılarının ve yaşam ortamlarının korunması amaçlanmıştır. Projemizdeki problem cümlemiz "Dünyadaki su varlığı ve suda yaşayan canlılar tehdit altındadır. Buna yönelik farklı ülkelerle birleşerek neler yapabiliriz?". Projemiz Türkiye, Yunanistan, İtalya, Portekiz, Ukrayna ve Polonya'dan 14 öğretmen ve sisteme kayıtlı 78 öğrenci dahil olmak üzere toplamda 385 öğrencinin katılımıyla gerçekleşmiştir. Karma araştırma yöntemlerinden olan açıklayıcı ardışık desen (sequential explanatory design) kullanılan projemizde öğretmen ve öğrenci ön-son testleri uygulanmış (nicel veriler), aynı zamanda forum üzerinden katılımcı görüşleri (nitel veriler) toplanmıştır. Alınan veriler üç ayrı ülke öğretmeni tarafından kodlanmış ardından ortak bir rapor haline getirilip elektronik doküman(e-dergi) olarak paylaşılmıştır. Projemizin bulguları arasında nesli tükenmekte olan deniz hayvanlarına yönelik çalışmalar, ekosistem için kültürlerarası işbirliğine dayalı çalışmanın önemi ve web 2.0 araçları kullanılarak su ekosistemine dair bilgilerin elde edilmesi yer almaktadır.

Problem cümlemiz doğrultusunda projemizin eylem akışı, EcoTwinners olarak adlandırılan öğrencilerimizin, deniz kirliliğine karşı farkındalık yaratması ve daha sürdürülebilir bir gezegen için güçlerini birleştirmek amacıyla ortak ülke denizlerine yelken açmasıyla gerçekleşmiştir. Ortak ülkelerden Ukrayna'nın işgalinden dolayı barış ve denizlerimiz temasına da dikkat çekilmiştir. Proje dâhilindeki tüm etkinlikler öğrenci merkezli ve 21.yüzyıl düşünme becerilerinin geliştirilmesi esasına göre planlanmış olup, işbirlikçi web 2.0 araçlarının kullanımıyla projenin nihai ürünleri oluşturulmuştur. Projemizde aktif olarak yer alan tüm ortaklarımız, yapmış oldukları başvuru neticesinde hem Avrupa hem de Ulusal Kalite Etiketini Ödüllerini almıştır. Ayrıca, Türkiye kurucumuz, proje değerlendirmesinde tam puan alarak Antalya 13.Ulusal eTwinning Çalıştay kongresine davet edilirken, Yunanistan kurucumuz ise Eğitim Liderleri Plaketi ile ödüllendirilmiştir. İtalya ortağımız ise, Nostra Terra Bölge İklim Ödülü almıştır. Proje sonucunda oluşturulan nihai ürünler, projenin temel vurgusu olan su ekosisteminin varlığına dikkat çekilmesini ve deniz kirliliğine yönelik etkinliklerin farklı ülkelerin işbirliği içinde yürütülmesini yansıtmaktadır. Proje ID No: 199733

Anahtar Kelimeler: eTwinning, su ekosistem, web2.0, Avrupa Kalite Etiketini, Ulusal Kalite Etiketini, 13. eTwinning Ulusal Kongresi

ABSTRACT

Oceans cover 70% of the earth. $\frac{3}{4}$ of the earth is covered with water. As a result of human misdirection, our defensive water existence is under threat. According to the World Conservation Congress held in 2016 by the World Union for Conservation of Nature and Natural Resources (International Union for Conservation of Nature and Natural Resources IUCN), the oceans must be protected by at least a third person until 2030. In the last four decades, there has been an average of 22% loss in individuals of the sea coasts (fish, seabirds, sea turtles and marine mammals). In our project designed in line with all this information, paying attention to the existence of water at an early age, protecting the marine environment, sea creatures and their living environments. Our problem statement in our project is "Our existence is under the threat of water existence and aquatic creatures. What does it involve by combining with different countries for this?". Our project works with 385 students, including 14 teachers and 78 registered students from Turkey, Greece, Italy, Portugal, Ukraine and Poland. The teacher and student pre-post test used in our explanatory sequential design (sequential explanatory design) project, which is one of the mixed research methods, was applied (quantitative parts), as well

as opinions (qualitative parts) were collected through the forum. The lessons learned were coded by the teachers of three different countries, then they were turned into a common report and shared as an electronic document (e-journal). The findings of our project include studies on endangered marine animals, the importance of intercultural collaboration for the ecosystem, and obtaining information about the aquatic ecosystem using web 2.0 tools. In line with our problem statement, the action flow of our project was realized by our students, called EcoTwinners, to raise awareness about sea pollution and sail to the seas of the common countries in order to join forces for a more sustainable planet. Attention was also drawn to the theme of peace and our seas due to the occupation of Ukraine, one of the partner countries. All activities within the project are student-centered and planned on the basis of developing 21st century thinking skills, and the final products of the project were created with the use of collaborative web 2.0 tools. All of our partners actively involved in our project received both European and National Quality Label Awards as a result of their application. In addition, our founder of Turkey was invited to the 13th National eTwinning Workshop congress in Antalya by getting full points in the project evaluation, while our Greek founder was awarded with the Education Leaders Plaque. Our Italian partner, on the other hand, received the Nostra Terra Region Climate Award. The final products created as a result of the project reflect the main emphasis of the project, drawing attention to the existence of the aquatic ecosystem, and the cooperation of different countries to carry out activities on marine pollution. Project ID No: 199733

Keywords: eTwinning, aquatic ecosystem, web2.0, European Quality Label, National Quality Label, 13th eTwinning National Congress

GİRİŞ

Deniz kirliliği çevre kirliliğinin bir bölümüdür, ancak denizlerin dezavantajı, çevreye (kara, nehir, göl, atmosfer vb.) atılan her türlü kirleticinin bir şekilde denizlerde sonlanmasıdır. Denizlere bırakılan binlerce maddenin bir kısmı istenmeyen zararlara sebep olabilir bu maddelerin ise etkileri insan dahil canlıların ölümüyle bitebilmektedir. Deniz içinde canlı ve cansız etkileşiminden meydana gelen ekosistemde, üretici/tüketici/çürütücü canlıların aktiviteleri, çevrenin fiziksel ve kimyasal özelliklerinden etkilenir ve bunlar çevreye göre önlem alabilmektedirler. Bu kapsamda çok büyük ve köklü değişme ve bozulmaların önlenmesi için doğa bir dizi savunma mekanizması geliştirmiştir. Denizlerde bu mekanizmalar çok güçlü olmakla beraber, deniz ve kıyı kirlenmesi, doğal dengenin insan eliyle bozulduğu

ve savunma mekanizmalarının yetersiz kaldığı bölümlerde meydana çıkmaktadır (İzmir İl Özel İdaresi 2010-2014 Stratejik Planı) . Deniz kirliliği konusunda en yaygın şekilde kabul gören ve çeşitli milletlerarası belgelerde de kullanılan kirlilik tanımı, Birleşmiş Milletler Deniz Kirliliğinin Bilimsel Yönlerini Araştırma Grubu 308 (GESAMP) tarafından yapılmış olan tanımdır. Bu tanıma göre “Deniz kirliliği, canlı kaynaklara zarar verme hatta insan için tehlike oluşturma, balıkçılık dahil, denizcilik faaliyetlerine zarar verme deniz suyunun niteliğini olumsuz etkileme gibi zararlı etkileri olan bir madde veya enerjinin insanlar tarafından doğrudan ya da dolaylı olarak, haliçler dahil deniz çevresine girmesidir ” (Okur, 2008) .

Denizler tüm dünyanın ortak yaşam alanı sayılabilmektedir. Sularımız tüm Dünya için önem arz etmekte ve insanlık için de yaşam kaynağıdır diyebiliriz. Denizlerimiz bu kadar önemli iken göz yummak ve yapılan tüm kirliliğe ses çıkarmamak elbette düşünülemez. Bu yüzden eğitimde yeri olmalı ve öğrencilerimiz bu farkındalığa sahip olmalıdır. Bugünün küçükleri yarının büyükleridir, işte bu yüzden deniz kirliliğine küçük yaştan ses çıkarmak ve gelecekte de büyüdüklerinde kirliliğe neden olmamaları için eğitimde bu farkındalıkları verilmelidir. Deniz kirliliği sadece tek bir ülkede değil ne yazık ki deniz ve okyanuslara kıyısı olan her ülkede görülebilmektedir. İşte bu yüzden projede yedi ayrı ülkeden on dört öğretmen katılmış ve büyük bir öğrenci grubuna ulaşılması sağlanmıştır. Projemizdeki problem cümlemiz “Dünyadaki su varlığı ve suda yaşayan canlılar tehdit altındadır. Buna yönelik farklı ülkelerle birleşerek neler yapabiliriz?” şeklindedir. Projemizin alt problemleri ise ;

- Deniz kirliliğine yönelik yapılacak seyahatte öğretmen ve öğrencilerin kendi seyahat yolculuklarını nasıl oluşturabiliriz?
- Deniz canlılarına nasıl yardım edebiliriz?
- Nesli tehlike altında olan deniz canlılarına nasıl yardım edebiliriz?
- Barış için denizlere yelken açalım ve Deniz Altında adlı bir kitap nasıl yapabiliriz?
- Deniz kirliliğinin nedenleri nelerdir?

Projemizin önemi, EcoTwinners olarak adlandırılan öğrencilerimizin, deniz kirliliğine karşı farkındalık yaratması ve daha sürdürülebilir bir gezegen için güçlerini birleştirmek amacıyla ortak ülke denizlerine yelken açmasıyla gerçekleşmiştir. Ortak ülkelerden Ukrayna' nın işgalinden dolayı barış ve denizlerimiz temasına da dikkat çekilmiştir. Proje dâhilindeki tüm etkinlikler öğrenci merkezli ve 21.yüzyıl düşünme becerilerinin geliştirilmesi esasına göre planlanmış olup, işbirlikçi web 2.0 araçlarının kullanımıyla projenin nihai ürünleri oluşturulmasıdır. Projenin en önemli

farklılığı da Türkiye kurucumuz, proje değerlendirmesinde tam puan olarak Antalya 13.Ulusal eTwinning Çalıştay kongresine davet edilirken, Yunanistan kurucumuz ise Eğitim Liderleri Plaketi ile ödüllendirilmiştir. İtalya ortağımız ise, Nostra Terra Bölge İklim Ödülü alması olmuştur. Projemiz eTwinning platformuna kayıtlı Avrupa ülkeleri ve bu ülkelerin 6-10 yaş öğrencilerinin katılımıyla sınırlıdır.

YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın yöntemi başlığı altında araştırmanın modeli, çalışma grubu, veri toplama araçları, verilerin toplanması ve veri analizi yer alacaktır.

Projede nitel ve nicel verilerin birlikte kullanıldığı karma yöntem kullanılmıştır. Bir araştırmada nitel ya da nicel verilerin tek başına anlamlı olmadığı durumlarda karma yöntem modeli kullanılmaktadır (Creswell, 2018). Bu araştırma kapsamında da yapılan projenin yalnızca nitel ya da nicel olarak incelenememesi üzerine güçlü kılınması için karma yöntem araştırması kullanılmıştır. Projede karma yöntem araştırmasının yöntemi olan açıklayıcı ardışık desen kullanılmıştır. Açıklayıcı ardışık desen öncelikle nicel boyuttaki deneysel çalışmayı tamamlar. Sonrasındaki aşamada deney sonrası nitel veri toplama sürecini ele almaktadır (Creswell, 2018). Projemizde öğretmen ve öğrenci ön-son testleri uygulanmış (nicel veriler), aynı zamanda forum üzerinden katılımcı görüşleri (nitel veriler) toplanmıştır. Projemiz çalışma grubunu Türkiye, Yunanistan, İtalya, Portekiz, Ukrayna ve Polonya'dan 14 öğretmen ve sisteme kayıtlı 78 öğrenci dahil olmak üzere toplamda 385 öğrencinin katılımı oluşturmaktadır. Projede öğretmen, öğrenci ve veli ön testson test ölçekleri ve web 2.0 araçları kullanılmıştır. Projemizin her aşamasında ayrı ayrı web 2.0 aracı kullanılmıştır. Ayrıca veli ziyaretçi defteri açılmış ve proje sonu değerlendirmeleri yapılmıştır. Projenin yaygınlaşması için bir web adresi kurulmuş, blog ve sosyal medya hesapları açılmıştır.

BULGULAR

Projedeki veriler öğretmen ve öğrencilerin projedeki çalışmaları ile toplanmıştır. Ayrıca yapılan Google form ölçekleri ile gönüllülük esaslı toplanmıştır. Yapılan Google form ölçeklerine ülkelerden 91 katılımcı yanıt verdi: İtalya-56, Portekiz-14, Polonya-5, Türkiye-8, Ukrayna-5, Yunanistan-3, ölçekleri çoğu olumlu yanıtlandı. Katılımcıların çoğunluğu (70 kişi-%79,6) eTwinning konusunda bir miktar deneyime sahiptir ve Twinspace'i daha önce kullanmışlardır. Ancak daha önce hiç kullanmamış 21 (%23,1)

katılımcı bulunmaktadır. 74 yanıt iklim değişikliklerini yürekte biliyor ve biliyor, 15'i emin değil ve 2'si ise hiçbir şey duymadı. Verilerin son olarak toplandığında ise tüm proje kazanımlarına ulaşıldığını görmekteyiz.

Projemizin ilk aşamasında öğretmen ve onların belirlediği on öğrenci twinspace bölümüne kayıt edildi. Onlara twinspace kullanımı ile ilgili bilgi verildi. Proje ortakları ve proje sefer rotası belirlendi. Projede öncelikli olarak logo, intro ve posterler yapıldı ve ortak logomuz yapılan anket ile belirlendi. Projede öncelikli olarak Portekiz' den çıkacak olan gemimiz sonrasında İtalya, Türkiye, Yunanistan, Ukrayna ve Polonya olarak devam edeceği belirlendi. Ortakların kendini, öğrencilerini yaşadıkları şehir ve ülkeleri çeşitli web 2.0 araçları ile tanıtıldı. Öğrencilerin veli izin belgeleri toplandı ve güvenli internet kuralları çeşitli etkinlikler ile ortaklar arası sunuldu. Projede her ay öğretmen ve öğrenci toplantıları yapıldı. Gemi yolculuğu için öncelikli olarak book creator adlı web 2.0 araçta pixton adlı web 2.0 aracı ile yolculuğa çıkacak öğrenciler tanıtıldı. Sonrasında ortak ülkeler arası bayraklar boyatıldı ve quiver adlı web 2.0 aracı ile üç boyutlu olarak görme imkanı sağlandı. Bir sonraki ay öğrencilere oyunlar yapıldı ve internet üzerinden bu oyunlar oynatıldı. Böylelikle seyahat için gerekli olan eşyaları da tanıtıldı. Öğrencilere seyahat öncesi deniz kirliliği posterleri hazırlatıldı, rüya okulu gemi yarışması düzenlendi ve el yapımı gemiler ankete çıkartıldı. Bunun sonucunda yolculuğa çıkacak olan gemi anket sonucu Portekizli ortaklarımızın gemisi oldu. Kabin arkadaşlarımız eşleşti ve her kabinde iki farklı ülke şeklinde olduk. Öğrenciler hem el becerileri ile üç boyutlu bagajlarını hazırladı ve ardından bavulunu hazırladıkları bir web 2.0 uygulaması ile de yolculuklarını desteklediler. Artık yolculuk için hazır olan öğrenciler kabinlerindeki ortaklarıyla birlikte bir kabin bayrağı oluşturdular. Yeni yıl kutlamalarında ise her ülke kabin arkadaşına bir yeni yıl kartı hazırladı ve bunu bir toplantı ile birbirlerine sundu. Yardıma ihtiyacı olan deniz canlıları da toplantıda belirlendi ve bu canlılar karışık takımlar olarak belirlenen kabinlere dağıtıldı. Artık gemideki her kabinin simgesi bir deniz canlısıydı. Her kabin kendine özgü deniz canlısına ait hikayeler ve tanıtımlar yazdı. Sonrasında onları el becerileri ile üç boyutlu hale getirdi ve sergi için hazırlık yaptı. Projede bu deniz canlılarının yaşadığı Dünyanın çeşitli yerlerinde bulunana sanal akvaryumlar gezildi. Artık gemiler ve kabinler hazırdu bu yüzden gemimiz harekete başladı. Bu hareket ise senaryo haline getirilerek nihai üründe hikayeleştirildi ve bir kukla tiyatrosu olarak sergilendi.

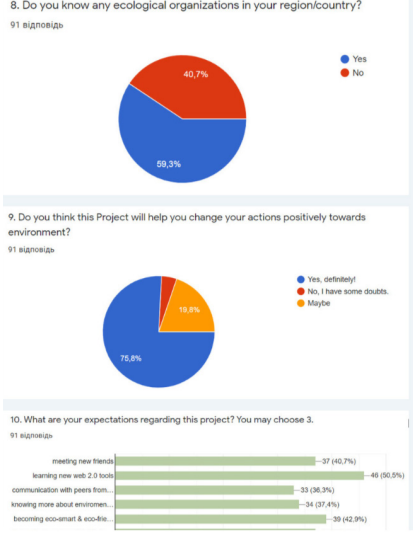
Öğrenci Ön Test Son Test Ait Bulgular

Ön ankete aşağıdaki ülkelerden 91 katılımcı yanıt verdi: İtalya-56, Portekiz-14, Polonya-5, Türkiye-8, Ukrayna-5, Yunanistan-3. 10 soru vardı ve çoğu olumlu yanıtlandı. Katılımcıların çoğunluğu (70 kişi-%79,6) eTwinning konusunda bir miktar deneyime sahiptir ve Twinspace'i daha önce kullanmışlardır. Ancak daha önce hiç kullanmamış 21 (%23,1) katılımcı bulunmaktadır. 74 yanıt iklim değişikliklerini yürekten biliyor ve biliyor, 15'i emin değil ve 2'si ise hiçbir şey duymadı. 5. soruya verilen cevaplar, 62 öğrencinin (%61,8) hem gerçek materyaller hem de web 2.0 araçları içeren etkinlikleri sevdiğini, 16 öğrencinin (%17,6) web.2.0 araçlarını ve 13 öğrencinin (%14,3) tercih ettiğini göstermektedir. Gerçek materyallerle yapılan aktiviteleri tercih edin. 7. soruya göre 55 (%60,4) öğrenci herhangi bir ekolojik etkinlikte, eko okul kulübünde yer almış ancak 36 (%39,6) öğrenci "HAYIR" cevabını vermiştir. Katılımcıların 54'ünün (%59,3) kendi bölgelerinde/ülkelerinde herhangi bir ekolojik kuruluşu tanıdığını, ancak 37'sinin (%40,7) kimseyi tanımadığını belirtmiştir. Katılımcıların çoğunluğu (69 kişi %75,8) bu projenin çevreye yönelik eylemlerini olumlu yönde değiştirmelerine yardımcı olacağını düşünmektedir. 10. soruya verilen yanıtlar,

Tablo 2.1. Öğrenci ön test anketine ait 10. Sorudaki projeden beklenen yanıtlar

Öğrencilerin Beklentileri	Verilen Yanıt Sayısı (f=46)
Yeni web 2.0 araçlarını öğrenmek	46
Çevre dostu ve akıllı olmak	39
Yeni arkadaşlarla tanışmak	37
Öğrenme becerilerini geliştirmek (37 cevap)	37
İlginç aktiviteler	37

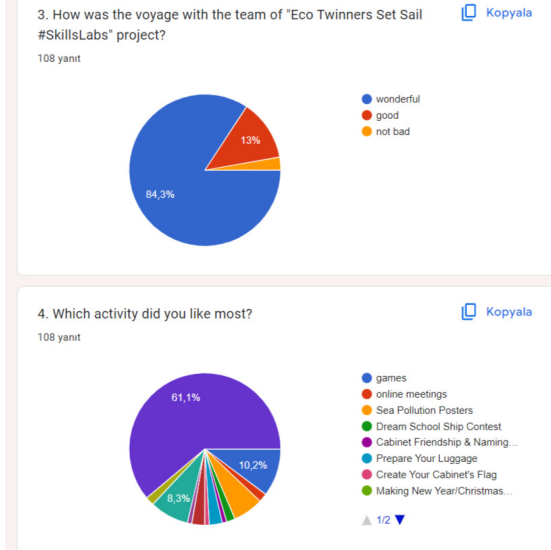
Görsel 2.1. Öğrenci ön testi 9-10. sorulara verilen yanıtlar



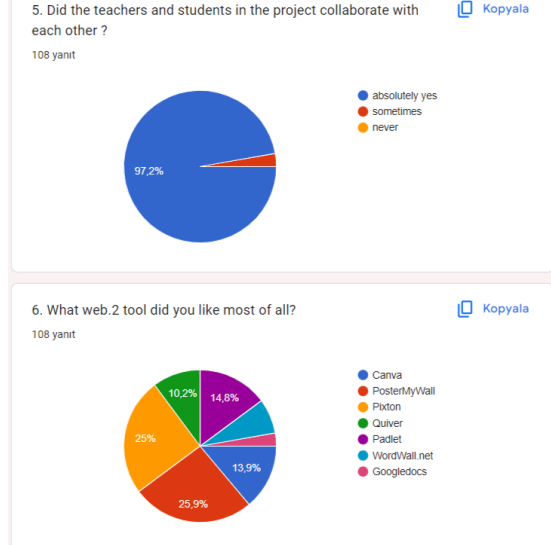
Görsel 2.2. Öğrenci ön testi 1-2. sorulara verilen yanıtlar



Görsel 2.3. Öğrenci ön testi 3-4. sorulara verilen yanıtlar

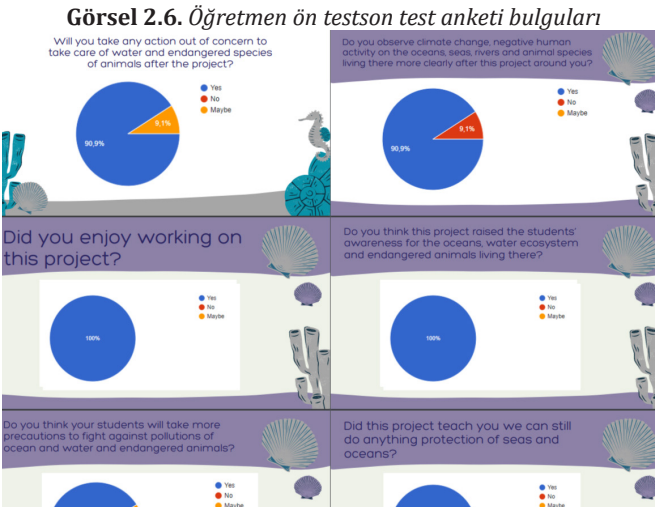
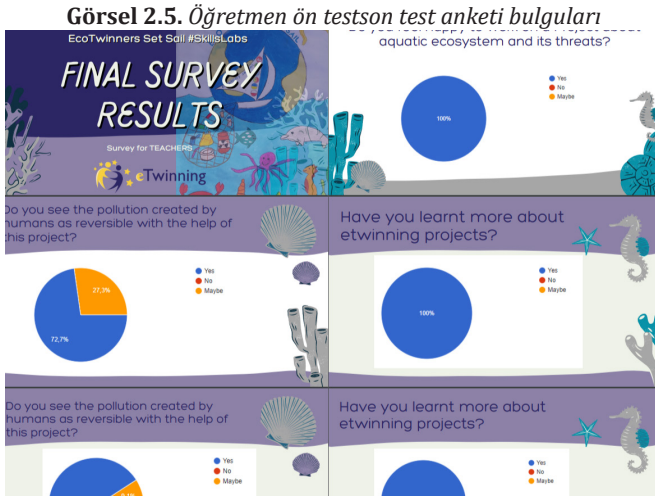


Görsel 2.4. Öğrenci ön testi 5-6. sorulara verilen yanıtlar



Öğretmen Ön Test Son Test Ait Bulgular

Proje ön test son test bulgularına göre öğretmenlerin proje sayesinde nesli tükenmekte olan deniz canlıları hakkında daha çok bilgi sahibi olduklarını, farkındalıklarının yükseldiğini ve web 2.0 kullanarak becerilerinin arttığını belirtmişlerdir. İnsanların bu tür projeler ile farkındalıklarının yüksek olduğuna dair verdikleri cevap ise proje sonunda %37 oranında %72 oranına ilerleyerek motivasyon kazanımını sağlamıştır.



Görsel 2.7. Öğretmen ön testson test anketi bulguları



SONUÇ

Projemizin sonunda toplamda üç nihai ürün ortaya çıkardık. Bunlardan birincisi; Senaryo her ekip üyesi tarafından yazıldı ve kuklalarıyla canlandırıldı. Projemizin ECOCARAVEL adlı gemisi, deniz yaşamını kurtarmak, denizlerin ve okyanusların kristal mavi renklerine yeniden kavuşmak için Portekiz’den yola çıktı. Her ortağın ülkesinde, ortaklarımızın ekip üyeleri gemiyi karşılıyor ve denizlerindeki sorun hakkında konuşuyor. Her ülkenin limanından eko-twinners’ları seçerek, her ülkeden küçük bir şişe su da aldılar. Gemimizin ikinci durağı İtalya oldu, üçüncü durağı Yunanistan, dördüncü durağı Türkiye oldu burada hem Akdeniz’den hem de Marmara denizinden su aldılar, beşinci durağında ise barış için gemimizin bir çok etkinlik yaptığı Ukrayna oldu. Gemimizin son durağı ise Polonya oldu ve burada tüm sular birleşti. Ardından bu senaryo ise bir kukla tiyatrosuna döndü. Projedeki ikinci nihai ürün ise gemimizin kabinlerinde bulunan ülkelerin belirlediği kabin simgesi deniz canlılarını tanıtan Denizler Altında Kitabı oldu. Bu kitapta o deniz canlılarının özellikleri yaşadıkları yerler web 2.0 aracı olan storyjumper ile tanıtıldı, üçüncüsü ise Nesli Tehlike Altında Olan Deniz Hayvanları Sanal Galerisi olmuştur. Bu galeride ise öğrencilerimizin kendi emekleri ile yaptıkları kabin simgesi hayvanları artsteps adlı web 2.0 aracında sergilenmiştir. Projede aynı zamanda Dünya Yunus Günü, Dünya Günü, Güvenli İnternet Günü, Dünya Su günü gibi proje ile eş güdümlü olan belirli gün ve haftalar kutlandı. Ortaklarımızdan Ukrayna’nın savaşta olması sebebiyle onlara destek ve motivasyon amaçlı “Sailing for peace” adlı bir kitap hazırladık. Projede işbirliği takvimi, ecotwinners takvimi gibi zamanlayıcılar hazırlayarak planlı gitmemiz öğrencilerde

sorumluluk duygusunun gelişmesini sağladı. Proje sonunda öğrenci ve öğretmenlere kurucular tarafından sertifika hazırlanarak öğrenci ve öğretmenlere takdim edildi. Projede deniz kirliliğinin ve iklim krizinin etkileri yapılan etkinliklerle dikkat çekilmiş olması ortak ülkelerde birçok ödülle başarıya imza atmıştır. Bunlardan ilki Yunanistan kurucumuz Eğitim Liderleri Plaketi ile ödüllendirilmiştir. İtalya ortağımız Nostra Terra Bölge İklim Ödülü almıştır. Türkiye kurucumuz ise 13. eTwinning Antalya Çalıştayına davet edilmiştir. Proje sonrası ise araştırmacılara önerilerimiz deniz kirliliğinin farkındalığına yönelik her yaştaki öğrencilere yapılacak olan araştırmalarıdır. Bu araştırmalar sayesinde mevcut farkındalık saptanmalı ve hazırlanacak bir eğitim ile farkındalığın artırılmasının sağlanmasıdır. Aynı zamanda eğitim fakültelerinde materyal tasarımında da öğrencilere yönelik materyallerin tasarlanmasıdır: Uygulayıcılara ise öğretmenlerin derslerde teoride değil pratikte de etwinning gibi projelerle bütünleştirerek farkındalığın artırılmasıdır.

ÖNERİLER

Uygulayıcılara Yönelik Öneriler

Derslerde multidisipliner bir anlayışla su kirliliğinin ve iklim krizinin farkındalığı öğrencilere kazandırılmalıdır. Bunun için ise eTwinning, Ecoschools gibi projelerden yararlanılmalı ve teoride değil öğrencilerin pratikte de materyal geliştirme gibi araçlar sağlanarak kazandırılmalıdır.

Araştırmacılara Yönelik Öneriler

Eğitim fakültesi öğretmen adaylarına yönelik bu farkındalığın düzeyi saptanmalı ve bilinç kazandırılmalıdır.

Her yaş öğrenci düzeyinde su kirliliği farkındalığına yönelik öğretim tasarımları yapılmalı ve etkililiği hakkında araştırmalar yapılmalıdır.

KAYNAKLAR

- Birleşmiş Milletler Dünya Su Kalkınma Raporu [Erişim Adresi: <https://turkiye.un.org/tr>]
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). Designing and conducting mixed methods research (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE.
- International Union for Conservation of Nature and Natural Resources – IUCN [Erişim Adresi : <https://www.iucn.org/>]
- İzmir İl Özel İdaresi [Erişim Adresi: 2010-2014 Stratejik Planı, http://www.sp.gov.tr/tr/stratejik-plan/s/2092/IZSU+Genel+Mudurlugu+_Izmir_+2010-2014]

“HAREKETE GEÇ”

Müdür Yardımcısı Özlem BAĞLAMA
Selçuklu Belediyesi Sabır Anaokulu
ORCID ID: 0009-0004-0167-1110

ÖZET

Günümüzde vücut hareketlerimiz yerine işaret parmaklarımızla kontrol edebildiğimiz bir dünya ile karşı karşıya bulunmaktayız. Bu dünya başlangıçta çok cazip görünmesine rağmen ortaya çıkan hareketsiz hayat gerek yetişkinler gerekse çocuklar için büyük tehlikeler oluşturmaktadır. Gün geçtikçe daha fazla ilerleyen teknoloji hayatımızdan hareketi biz farkına varmadan yavaş yavaş almış durumdadır. Dünya Sağlık Örgütü'ne göre sağlık, yalnızca hastalık ve sakatlığın olmayışı değil, aynı zamanda fiziksel, zihinsel ve sosyal yönden tam bir iyilik hali olarak tanımlanmıştır. Bu tanım doğrultusunda eğitim sistemimiz içerisinde ruhen ve bedenlen sağlıklı çocuklar yetiştirebilmek başta öğretmenler ve çocukların aileleri olmak üzere tüm toplumu ilgilendiren ve her yetişkinin üstlenmesi gereken bir vazifedir. Çocuklar bizlerin geleceğe gönderdiğimiz mektuplarımızdır. Geleceği onlar şekillendirecek ve dünyayı güzelleştireceklerdir. Bahsedilen sağlık kavramına sahip olmayan çocuklardan kendileri ve ülkeleri için büyük başarılar elde etmelerini beklemek gövdesi ve kökleri çürümüş durumda olan bir ağacın şiddetli fırtınalara karşı koymasını beklemekten farksız bir durumdur. Zihnen ve bedenlen tam bir iyilik halinde olan çocuklar yaş ve gelişim özelliklerine uygun olarak eğitim öğretim hayatlarını sürdürebilirler. Çocukların kas ve iskelet gelişimlerini olumsuz yönde etkileyen hareketsizlik onların hayatlarının ilerleyen yıllarında pek çok sağlık problemine zemin hazırlamaktadır. Uzun süre aynı pozisyonda hareketsiz kalmaları skolyoz, kifoz, obezite, diyabet gibi ciddi sağlık problemlerine yol açmaktadır. Bu sağlık sorunları çocukların sosyal hayatlarını da olumsuz etkileyerek özgüvenlerini zedelemekte ve hatta eğitim hayatlarına devam edemeyecek derecede toplum içerisine çıkmak istemeyen bireyler haline gelmelerine sebep olmaktadır. Bu projenin amacı öğretmenlerin rehberliğinde aileler ile işbirliği yaparak çocukların yaş ve gelişim özelliklerine uygun egzersizi nasıl yapabileceklerini, doğru nefes alış tekniklerini öğrenmelerini sağlamak ve bu konuda kazandıkları farkındalığı hayatlarının ilerleyen dönemlerine aktarmalarına yardımcı olarak sağlıklı ve bilinçli nesiller yetiştirmektir.

Bu doğrultuda ilk aşamada 48-72 aylık 160 okul öncesi öğrencisi sınıf ortamlarında gözlemlenerek var olan postür bozuklukları ve sebepleri analiz edilecek olup gözlem formları doldurulacaktır. Elde edilen bulgular doğrultusunda sınıf öğretmenlerine alanında uzman fizyoterapistler tarafından egzersiz konusunda eğitimler verilecektir. Proje süreci altı ay olarak belirlenmiştir. Bu süre çocukların var olan duruş bozukluklarının düzeltilebilmesi ve kas yapım mekanizmasının sağlıklı olarak çalışabilmesi için yeterli bir süredir. Altı aylık süre boyunca haftada üç gün yirmişer dakika olarak öğretmenin sınıf rutinine entegre edilerek yapılacak olan eklem hareket açıklığı egzersizleri, germe ve güçlendirme egzersizleri sona erdiğinde gözlem formu doldurulacaktır. Okul öncesi eğitim planlarında mevcut bulunan ancak içerik ve egzersiz kapasitesi açısından yetersiz bulunan oyun ve hareket etkinliklerinin desteklenerek bu konuda öğretmenlerin farkındalık kazanmaları ve projenin diğer eğitim kurumlarında görev yapan eğitimcilere örnek teşkil etmesi hedeflenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Egzersiz, Sağlık, Eğitim, Hareket

GİRİŞ

Canlıların beslenme, hücre sel yapı, üreme, solunum, hareket, boşaltım, büyüme-gelişme ve ölüm gibi ortak özelliklerinin olduğu söylenebilir. Bu projede sayılan ortak özelliklerden hareket ele alınmış olup canlıların yaşamlarını sürdürebilmeleri için ne kadar gerekli olduğu gerçeği vurgulanmak istenmiştir. Tüm canlılar iç güdüsel olarak sağlıklı ve zinde bir yaşam sürmeye programlanmışlardır. Başta insan olmak üzere hareket kavramı tüm canlıların hayatında yadsınamayacak kadar önemli bir yere sahiptir. Bu durum şu şekilde açıklanabilir. Uzun süre hareketsiz kalmak, bir süre sonra kas kaybına ve osteoporozu neden olur. Aynı zamanda kan dolaşımı da olumsuz etkilenir. Toplardamarlarda pıhtı oluşması kolaylaşır. Derin ven trombozu ve hatta ölümcül olabilecek pulmoner emboli gelişme riski artar. Görülüyor ki hayatımızdan hareketi tamamen çıkarma durumunda sonuç canlılığımızın sona ermesi kadar ciddi ve geri dönüşümsüz bir durumla karşı karşıya kalmaktır. Hareketi hayatımızdan tamamen çıkarmak mümkün olmamakla birlikte sedanter yaşam tarzının yaygınlaşması pek çok ciddi sağlık sorununa sebep olmaktadır. Dünya Sağlık Örgütü (WHO)'nun 2002 raporuna göre, hareketsiz yaşam dünya çapında yılda 1.9 milyon kişinin ölümüne neden olmaktadır. Dünya genelindeki meme kanseri, kolon kanseri ve diyabet vakalarının yaklaşık olarak %10-16'sına ve kalp hastalıklarının %22'sine hareketsiz yaşam sebep olmaktadır.

Çocuğun sportif aktivitelere katılımı, gelişimi açısından oldukça önemlidir. Çocukların televizyon ve bilgisayar gibi teknolojik materyallerle geçirdik-

leri zamanın fazlalığı ve çocukların sürekli oturuyor olmaları sonucunda çeşitli vücut duruş bozuklukları, hareketsizlik ve kilo artışı, kas gücünde azalma ve kemik dokularında değişiklikler görülebilmektedir. (Saka vd, 2008). Diğer bazı alışkanlıklar gibi, spor alışkanlığının da temeli küçük yaşlarda atılmaktadır (Özer ve Özer, 2012). Okul öncesi dönemi sağlıklı bir şekilde geçiren çocukların, ileriki dönemlerdeki gelişimlerinin sağlam temeller üzerine kurulacağı bir gerçektir. Çocuğun gelişiminde beslenme, sevilme, güven içinde olma gibi temel ihtiyaçlarının yanında oyun oynama ve hareket etme ihtiyacı da vardır. Hareket becerisi büyüme ve gelişmeyi etkileyen önemli bir etkidir. Doğumla başlayıp yaşamın sonuna kadar devam eden insan hareketi, basit refleksif hareketlerden oldukça karmaşık hareketlere kadar gelişim gösterir (Tepeli, 2010).

Erken çocuklukta düzenli hareket ve fiziksel aktivitelere katılım sağlıklı büyüme için özellikle kemik, kas, kardiyovasküler gelişim ve obezitenin önlenmesi boyutlarıyla önem taşımaktadır (Burrows, 2007; Eastman, 1997; Janz ve diğ. 2004, Sääkslahti ve diğ. 2004; Strickland, 2004; Trost ve diğ. 2003). Buna karşın hareketsizlik ve sedanter yaşam çocuklarda obezite riskini artırmaktadır (Baranowski, 1992; Goran, 1999; Jago, 2005; Janz ve diğ., 2002; USDHSS, 1996; USDHHS, 2000). Bilim adamları çocuklukta, ergenlikte ve yetişkinlikte fiziksel aktivite düzeyinin izlenmesi gerektiği konusunda hemfikirdir (Certain, 2002; Fowler-Brown ve Kahwa ti, 2004; Fishman, 2001; Gordon-Larsen, 2004; Malina, 2001; Pate, 1996; Pate 1999; Reilly, 2004). Ayrıca çocukluk döneminde yeterli ve düzenli fiziksel aktivitenin yetişkinlikte hastalıklardan korunmada yardımcı olduğu da belirtilmektedir (Raitakari ve diğ., 1994; World Health Organization, 2004). Düzenli hareket ve fiziksel aktivitelere katılımın çocuklar üzerinde sadece fiziksel olarak değil fizyolojik, bilişsel ve psikososyal yönden de olumlu etkileri olduğu bilinmektedir (Çağlak, 1999; Strong ve diğ., 2005) Düzenli hareket ve fiziksel aktivite alışkanlığı okul öncesi dönemde kazandırılmalıdır zira okul öncesi dönemdeki çocukların hareket etmesini sağlamak ergenlik dönemindeki çocuklara göre çok daha kolaydır. Çünkü temel hareketler dönemindeki (2-6 yaş) çocuklarda hareket, öğrenme ve iletişim kurmanın vazgeçilmez unsurudur ve hızlı gelişim süreci içinde yeni motor becerileri öğrenmeye hazır durumdadırlar (Gallahue ve Donnelly, 2003). Temel hareket modelleri olan koşu, atlama, sıçrama gibi beceriler çocukların eğitim ve öğrenme deneyimlerinin parçasıdır. Bu dönem de öğrenilen beceriler yaşam boyu kalıcı olacak ve yeni becerileri için temel oluşturacaktır. Buna karşın hareket ve deneme olanaklarının verilmemesi ya da kısıtlanması çocuklarda motor beceri performansını olumsuz etkilemektedir (Gallahue ve Ozmun, 2002). Temel becerilerde ustalık kazanamayan çocuklar daha karmaşık becerileri öğrenmeye isteksiz ve çekingen davranmaktadır. "Sportif Yeterlik Engeli" olarak adlandırılan

bu durumun oluşmadan engellenmesi için okul öncesi dönem de koşu, atlama, sıçrama, yakalama, atma, yuvarlama, sürünme gibi temel hareket modelleri farklı kombinasyonlar ve oyunlar eşliğinde çocuklara eğlenceli biçimde kazandırılmalı ve hareketlerde uzmanlaşma dönemine donanımlı ve istekli girmeleri sağlanmalıdır.

Ancak kalabalıklaşan şehir yaşamı, yoğun trafik araçları ve makineleşme özellikle çocukların oyun alanları ve bedensel faaliyetlerinin azalmasına neden olmakta, birçok algısal motor yeteneğin gelişimini engelleyebilmektedir. Büyük şehirlerde yetişen çocuklar doğal ortamda bulunma, dereden atlama, çitlerin üzerinden yürüme, ağaca tırmanma gibi deneyimlerden yoksun kalırlar (MEB, 2006; Saka vd, 2008; Tüfekçioğlu, 2008).

Uluslararası literatürde okul öncesi dönemde hareket düzeyini etkileyen başlıca faktörler olarak yaş, cinsiyet, ailenin yaşam şekli ve tutumu, okul öncesi kurumların çevresel şartları ve eğitim politikaları, öğretmenlerin bilgi düzeyleri ve tutumları, büyüme çevresi (kırsal-şehir) dikkat çekmektedir (Bower ve diğ, 2008; Bellows ve diğ., 2011; Davi son ve diğ., 2006; Dowda ve diğ, 2004; Finn ve Jo hansen, 2002; Ketelhut, 2011; Oliver ve diğ., 2010; Pate ve diğ., 2004; Sandercock, 2010; Schneider, 2008; Vale ve diğ., 2010; Vives-Rodriguez, 2005; Weir ve diğ., 2006). Bu projede amaç bu kadar fazla sayıda değişkenin etkilediği bir durum olan okul öncesi dönemdeki çocukların hareket düzeyleri ve sağlıklı gelişim gösterebilmeleri için yapmaları gereken egzersiz çeşitleri okul ortamında bu konuda eğitim almış öğretmenler tarafından yapılarak okul öncesi çocuklarına ve onlar aracılığıyla ailelerine ulaştırarak egzersiz konusunda farkındalık oluşturmaktır.

YÖNTEM

“Harekete Geç” projesi 48-72 aylık okul öncesi öğrencisi ile yürütülmüş bir çalışmadır. Projeye katılan öğrenciler genel olarak sosyaekonomik düzeyi yüksek ailelerin çocukları olmakla birlikte çoğunun anne ve babasının sedanter yaşam tarzına sahip spor ve egzersize hayatlarında yeteri kadar yer vermeyen bireyler oldukları görülmüştür. Bu sebeple öğrencilerin aileleri ile düzenli olarak yaptıkları bir egzersiz programı rutinleri olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Projeye katılım gösteren sekiz okul öncesi öğretmeni projeyi uygulamayave proje sürecine aktif katılım sağlamaya istekli öğretmenler arasından seçilmiştir. Öğretmenlerimiz daha önce böyle bir projeye katılmamış olup ancak her biri Okul Öncesi Programı kapsamında sınıflarında aylık ve günlük planları çerçevesinde hareketli oyun etkinliklerine yer vermektedirler. Projenin ilk aşamasında öğretmenlerimiz ile bilgilendirme toplantısı düzenlenerek projenin ülkemizdeki pek çok eğitimciye örnek

olabilecek bir proje olduğu anlatılmıştır.Bu toplantıda ulaşılmak istenen projenin yakın ve uzak hedefleri ayrıntılı olarak açıklanmıştır.Kendilerine uzmanlar tarafından verilecek eğitimden bahsedilmiş olup projenin tüm aşamaları ele alınmıştır.Öğretmenlere eğitim Fizik Tedavi ve Rehabilitasyon uzmanları tarafından online ve yüzyüze olarak verilmiştir.Öğretmenlerin proje ile ilgili soruları cevaplanmıştır.Projede okulun rehberlik servisi ve okul idaresi ile işbirliği içinde olarak veliler ile iletişim sağlama ve öğrencilerin psikolojik etkilenimlerinin de gözlenmesi açısından interaktif bir süreç olması sağlanmıştır.Sınıf öğretmenlerinden tüm öğrencilerin kronik rahatsızlıklarının,alerjik durumlarının olup olmadığı ile ilgili bilgi almak ihmal edilmemekle birlikte sınıflarda kaynaştırma öğrencisi olarak eğitim gören fiziksel engeli bulunan tüm öğrenciler projeye dahil edilmiştir.Bu öğrencilerin raporları ayrıntılı olarak incelenerek,BEP dosyalarında yer alan değerlendirmeler doğrultusunda aileleri ile iletişim içinde olunarak süreç devam ettirilmiştir.Öğrencilerin kız ve erkek sayı durumları,boy ve kilo ölçümleri öğrenilerek gelişim persentilleri incelenmiş,beden kitle endeksleri hesaplanmış ve her bir öğrencinin postür incelemesi yapılmıştır. Öğretmenlere bu konuda bilgilendirme yapılarak gelişim eğrisi dışında bulunan çocukların aileleri sağlık kuruluşlarına yönlendirilmiştir. Bu süreç projede okul öncesi öğretmenliği yanında fizyoterapist olan okul müdür yardımcısı tarafından yürütülmüştür.Koordinasyonu sağlamak adına iki öğretmen,iki öğrenci ve iki veliden oluşan bir komisyon kurulmuştur.Projenin başlangıcında çocuklarının projeye katılımlarına dair izin belgesi alınmıştır. Tüm veliler izin vererek projeye büyük bir istekle destek vermişlerdir.Öğretmenlere eğitimler devam ederken aileler için bilgilendirici broşürler hazırlanmış ve dağıtılmıştır.Öğretmenlerimiz aracılığıyla süreçten haberdar edilmişlerdir.Böylece öğrenci,öğretmen,okul idaresi ve öğretmenin katılımının sağlandığı ve her açıdan iş birliğine açık bir süreç başlamış olmuştur.Proje 6 ay boyunca haftada 3 gün günde 20 dakika orta şiddette aerobik egzersiz programı uygulanmıştır.Projede 48-72 aylık 160 okul öncesi öğrencisinin düzenli egzersiz yapmanın sağlıklı yaşam üzerindeki etkilerinin farkında olmalarını sağlamak temel hedef olarak belirlenmiştir.Bu amaca ulaşılmaya çalışılırken öğretmenlerimiz öncülüğünde sağlıklı nesiller yetiştirebilmek projedeki slogan haline gelmiştir. "Harekete Geç" Projesi isminden de anlaşılacağı gibi kısıtlı bir alan için değil okul öncesi çocuklarından başlayarak 21. Yüzyılın hareket-sizleşmiş ve hatta makineleşmiş sağlıksız toplumlarındaki tüm insanların geleceği için atılmış evrensel bir adımdır.

BULGU

Proje öğretmenlerin rehber olduğu, öğrencilerin merkezde yer aldığı, eğlenerek öğrendiği bir proje niteliği taşımaktadır. Öğretmenler aracılığı ile çocukların yaş ve gelişim özelliklerine uygun seçilen egzersizler öğretmenlerin kontrolünde gerçekleştirilmiştir. Proje kapsamında gerçekleştirilen haftalık egzersizler 21. Yüzyıl becerilerini içine alan ve çocukların gelişimlerini destekleyen oyun çalışmaları ile çeşitlendirilerek günlük etkinlik uygulamalarında sarmal olarak bütünleştirilmiştir. Egzersiz planı yapılırken 48-72 aylık çocukların dikkat süreleri göz önüne alınarak, onlar açısından merak uyandırıcı materyaller, spor aletleri kullanılarak egzersizler ilgi çekici hale getirilmiştir. Aylık olarak planlanan egzersiz çalışmaları öğrencilerin aktif katılımıyla gerçekleşen öğrenci merkezli olarak planlanmıştır. Aile katılımı desteği ile zenginleştirilen etkinliklerle okul ile ailenin iş birliği içerisinde çalışması sağlanmıştır. Proje bu açıdan sadece çocuklara değil hedef kitle olarak ilk aşamada çocukları belirleyerek onlar aracılığıyla sağlıklı yaşam konusunda kendilerine örnek olmaları gereken anne ve babalarına ulaşarak onlarda farkındalık oluşturmayı amaçlamaktadır. Proje başında veli, öğrenci ve öğretmenler için anketler düzenlenerek proje öncesi tutum ve ön bilgileri alınmış proje sonunda doldurulan gözlem formları ile süreç değerlendirilmiştir. Proje uygulanmadan önce ve uygulandıktan sonra çocukların egzersiz ve spora karşı olumlu bakış açıları arasında anlamlı farklar gözlenmiştir. Kas gücünün değerlendirilmesinde herhangi bir cihaz kullanmadan manuel olarak ölçüm imkanı sağlayan tüm dünyada yaygın olarak kullanılan Medical Research Council Skalası kullanılmıştır. Projeye katılan çocukların projeden önce ve sonra alt ve üst ekstremitelerinde arasında anlamlı bir fark gözlenmemiştir.

YORUM

Ülkemizde okul öncesi dönemde fiziksel aktivite, hareket ve oyunun çeşitli yönleriyle gelişime etkisi ile ilgili bilimsel veriler son derece kısıtlıdır. Okul öncesi dönemde hareket ve fiziksel aktivitenin büyüme ve gelişmeye etkisi longitudinal çalışmalarla ortaya koyulmalıdır. Uluslararası literatürde bu alanda veriler, öneriler ve kılavuzlar bulunmasına karşın ülkemizde temel eğitim adı altında birleştirilen ilkokullar için bile beden eğitimi ve fiziksel aktivite kılavuzu yeni hazırlanmaktadır. Okul öncesi dönem için henüz bir hazırlık yoktur. Yapılan çalışmalar ve uluslararası literatür dikkate alınarak okul öncesi dönem de aile, öğretmen ve kurumlara yönelik olarak çok acil fiziksel aktivite, hareket ve oyun kılavuzu hazırlanması, okul öncesi kurumlarda fiziksel aktivite ve hareket bakımından elverişli ve eşit şartlar sağlanması gerekmektedir.

“Harekete Geç” Projesi okul öncesi eğitim programında mevcut bulunan “hareketli oyun” etkinliklerini tamamlayıcı çocukların motor gelişim alanları için belirlenen kazanım ve göstergelerin daha disiplinler bir yaklaşımla uygulanmasını sağlama noktasında büyük önem taşımaktadır. Projede öğretmenlere eğitim verecek uzmanlara ulaşım sağlamak ise projenin kısıtlı yönlerinden birisidir. Bu noktada devletin sağlık kurumları çalışanlarının Milli Eğitim Bakanlığı’na bağlı ve özel kurumlara destek olması bu kısıtlılığı ortadan kaldırmada etkili olabilir. Sağlıklı nesiller yetiştirebilmek için tüm kurum ve kuruluşlar dayanışma içerisinde olmalıdır. “Harekete Geç” Projesi’nin temel hedefi olan okul öncesi öğrencilerinin düzenli egzersiz yapmanın sağlıklı yaşam üzerindeki etkilerinin farkında olmalarını sağlamak yapılan proje sonu değerlendirmelerinde görülmüştür. Bu projenin ulaştığı tüm eğitimcilerde öğrencileri için harekete geçme motivasyonu oluşturması ve projeyi uygulaması bu projenin mutlak amacına ulaştığının göstergesi olacaktır.

SONUÇ

Öğrencilerle İlgili Sonuçlar

Proje kapsamında okul öncesi çocuklarının kendi vücutlarının sağlığını nasıl koruyabileceklerini öğrenirken, egzersiz ve spor yapmanın sağlıklı hayatın vazgeçilmez bir parçası olduğunun farkına vararak hayatlarının erken döneminde bu konuda bilinçlenmeleri sağlanmıştır. Bu proje ile öğrenciler öncelikli olarak kendi bedenlerini tanıyarak iskelet ve kas sisteminin temel özelliklerini öğrendiler. Bu öğrenme sağlanırken Okul Öncesi Eğitim programında bulunan 48-72 aylık çocukların motor gelişim alanlarında bulunan kazanım ve göstergeler gözetildi. Uygulanan fiziksel egzersizler eğlenceli ve ilgi çekici hale getirilerek çocuklarda spora karşı merak duygusu oluşması sağlandı. Projenin uygulandığı tüm sınıflardaki çocukların tamamı egzersizlere severek ve aktif olarak katılım sağladılar. Egzersizlerin yapılması esnasında çocukların birlikte hareket etmeleri bir ekip olabilme ruhunu yaşamalarına fırsat verdi. Çocukların yaş ve gelişim özelliklerine uygun olarak seçilen egzersizler farklı öğretim yöntem ve teknikleri kullanılarak sunulduğu için proje boyunca çocukların ilgilerinde azalma gözlenmedi. Öğrencilerde fiziksel anlamda özellikle postürel olarak iyileşmeler meydana geldiği gözlemlendi. Omurgamızın dik tutulması konusunda yanlış çanta taşıma, masada oturma, televizyon izleme uyuma pozisyonları konusunda farkındalık oluşturuldu. Proje süreci boyunca tüm çocukların bu konuda birbirlerini uyardıkları, ailelerine ve sosyal çevrelerindeki insanlara örnek olmaya çalıştıkları görüldü. Psikososyal açıdan gelişimlerinin desteklenmesine katkı sağlandı. Proje kapsamında

çocuklarda yalnızca fiziksel anlamda iyileşmeler değil 21. yy becerilerinin arasında yer alan problem çözme, empati, karar verme, yaratıcı ve eleştirel düşünme gibi ortak becerilerde de gelişmeler sağlandığı gözlemlendi. Öğrencilerin aileleri yapılan proje sonu görüşmelerinde proje uygulandıktan sonra çocuklarında fiziksel ve psikolojik olarak olumlu gelişmeler olduğunu söylediler. Okulda yapılan düzenli egzersiz hareketlerini ev yaşantılarına da entegre ederek sağlıklı olabilmek için spor yapmanın gerekliliğini içselleştirdiklerini dile getirdiler. Multidisipliner bir yaklaşımla uygulanan “Harekete Geç” projesi ile projeye katılan çocukların yalnızca bugünleri değil yarınları için de anlamlı kazanımlar sağlanmıştır.

Yaygınlaştırma İle İlgili Edinimler

Projenin çok daha fazla okul öncesi öğrencisi ve öğretmenine ulaşması ve uygulanabilmesi için diğer kurumlarda seminerler verilerek il genelinde toplumsal farkındalık oluşması sağlanmıştır. Bu alanda yapılmış olan sınırlı sayıdaki proje arasında olması ve yapılan çalışmalara örnek ve rehber olma özelliği taşımasından dolayı yapılan tüm çalışmaların ulusal düzeyde internet üzerinden paylaşılmış ve sosyal medya ile tanıtımı yapılmıştır. Proje ile ilgili farklı kurum ve kuruluşlarla iş birliği içerisinde olunmuş olup proje sürecinde katkı sunan tüm dış paydaşlara geri dönütler verilmiştir. Böylece projenin belirlenen hedeflerine ulaşmasına katkı sağlanmıştır.

Mesleki Gelişim

Projeye katılım sağlayan tüm öğretmenler gönüllülük esasına uygun olarak projeyi büyük bir istek ve heyecanla yürütmüşlerdir. Projenin paydaşı olurken bir taraftan da öğrenciler ile birlikte düzenli aralıklarla yaptıkları egzersizler öğretmenlerimizin kendi fiziksel ve ruhsal sağlıklarına olumlu katkılar sunmuştur. Özellikle uzun yıllar öğretmenlik yapmış olan ve mesleki tükenmişlikle karşı karşıya olan öğretmenlerimiz için bu projenin olumlu etkilerinin çok daha fazla olduğu görülmüştür. Öğrencilerine doğru rol model olurken kişisel hayatlarında da sağlıklı yaşam için egzersiz ve sporun öneminin farkına vardıkları tüm öğretmenlerimizin ortak görüşü olarak sunuldu. Mevcut Okul Öncesi Programında yer alan “Hareketli Oyun” etkinliklerinin bu alanda yetersiz olduğu bu proje ile daha sistemli yapılan ve bir disipline bağlı olan hareketlerin günlük ve aylık eğitim planlarına önemli derecede katkı sunduğu ve tamamlayıcı olduğu belirtildi. Projedeki öğretmenlere proje başlamadan bu alanda uzmanlaşmış sağlık çalışanları tarafından verilen seminerler öğretmenlerin mesleklerine farklı bir alandan bilgi ve tecrübe transferi yaparak eğitim alanındaki motivasyonlarını arttırdı. Geleceğimizin emanet edildiği öğretmenlerimiz bu proje ile farklı

bir alanda kendilerini değerlendirme fırsatına sahip oldular.Bu durum mesleki gelişimlerine büyük katkı sağlamıştır.

ÖNERİLER

Projenin kapsamında projeye katılım sağlayan tüm öğrenci ve öğretmenler üzerinde önemli düzeyde fiziksel ve psikolojik iyileşmeler gözlemlendi. Bu sebeple bu projenin ülke genelinde uygulanmaya değer bir proje olduğu,çok daha fazla öğrencinin hayatına dokunabilmek için bir fırsat ve hatta sağlıklı bir nesil yetiştirebilmek için bir gereklilik olduğu düşünülmektedir.Projenin öğretmen,öğrenci ve aileler açısından sağladığı kazanımlar göz önüne alındığında ülke genelinde uygulanması ve yaygınlaştırılması gereken bir proje olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

KAYNAKLAR

- Akyol, A. G. A., Bilgiç, A. G. P., & Ersoy, G. (2008). Fiziksel aktivite, beslenme ve sağlıklı yaşam. Baskı
Ankara: Klastmat Matbaacılık. 08.02.2024 tarihinde 155.pdf (netdata.com) adresinden alınmıştır.
- Hekim, M. (2016). Çocuklarda beden eğitimi, spor ve oyun etkinliklerine katılımın kemik gelişimi üzerine etkilerinin değerlendirilmesi. Gümüşhane Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi, 5(2), 66-71. 08.02.2024 tarihinde 220061 (dergipark.org.tr) adresinden alınmıştır.
- Kerkez, F. İ. (2012). SAĞLIKLI BÜYÜME İÇİN OKUL ÖNCESİ DÖNEMDEKİ ÇOCUKLARDA HAREKET VE FİZİKSEL AKTİVİTE. Spor Bilimleri Dergisi, 23(1), 34-42. 08.02.2024 tarihinde 151225 (dergipark.org.tr) adresinden alınmıştır.
- Özyürek, A., Özkan, İ., Begde, Z., & Yavuz, N. F. (2015). Okul öncesi dönemde beden eğitimi ve spor. International Journal of Science Culture and Sport (IntJSCS), 3, 479-488. 08.02.2024 tarihinde OKUL-ÖNCESİ-DOĞNEMDE-BEDEN-EGITIMI-VE-SPOR.pdf (researchgate.net) adresinden alınmıştır.

OKULUMUZDA TARİHİ, DOĞAL VE KÜLTÜREL MEKÂNLAR SOKAĞI

Uzm. Öğrt. Kadir BAŞDAĞ
Ecz. İlhan HAZİNEDAR Ortaokulu
ORCID ID:0000-0002-8771-4246

Uzm. Öğrt. Fatma BAŞDAĞ
Fatsa Bilim ve Sanat Merkezi
ORCID ID:0000-0003-4095-3909

ÖZET

Sosyal medyanın yaygın ve bilinçsiz kullanımından dolayı gençler kendi kültürlerini tanıma fırsatı bulamamakta, popüler kültüre ait öğeler gençleri olumsuz tutum ve davranışlara doğru sürüklemektedir. Küreselleşen dünyada yeni teknolojiler, genç nesillerimizi oyun ve eğlenceyle meşgul ederek kültürümüzden uzaklaştırmakta, değerlerimizin unutulmasına sebep olmaktadır. Bu problemden yola çıkarak geçmişten günümüze kültürümüzün izlerini taşıyan tarihi, doğal ve kültürel mekânları tanıtmak ve buralara ilgiyi artırmak amacıyla eğitimde kalıcılığı yüksek olan görsel materyal esas alınarak bir sokak hazırlanmıştır. Çünkü kalıcı öğrenme ve öğrenilenlerin içselleştirilmesinde okul ortamlarındaki uygulamaları değiştirmek ve eğitim alanlarının niteliğini geliştirmek önem arz etmektedir.

Okul koridorlarından birini “Tarihi, Doğal ve Kültürel Mekânlar Sokağı” na dönüştürme projesini okulumuz Sosyal Bilgiler dersi öğretmenleri, Görsel Sanatlar dersi öğretmenleri, Teknoloji Tasarım dersi öğretmenleri ve gönüllü öğrencilerden oluşan ekip işbirliği ile gerçekleştirmiştir. Ortaokul 5. ve 8. Sınıf müfredatları taranmış ve ders kazanımları doğrultusunda Samsun Bandırma Vapuru, Konya Mevlana Türbesi, Nemrut Dağı, Kız Kulesi, Balıklı Göl, Kapadokya, İshak Paşa Sarayı, İkizdere Köprüsü, Fatsa Hazine Dar Konağı, Pamukkale Travertenleri, Selimiye Camii, Galata Kulesi, Mersin Kız Kalesi, Hattuşaş Antik Kent, Apollon Tapınağı, İshak Paşa Sarayı'nın çizimine karar verilmiştir. Anadolu kültürüne özgü motifler, eşsiz doğal mekânlar, tarihe tanıklık etmiş eserler, yaşam alanları ve mimari yapı çeşitleri kullanılarak projemiz zenginleştirilmiştir.

Çalışmamızın başlangıcında daha önce yapılmış benzeri okul örnekleri incelenmiştir. Projenin uygulandığı alan, okulun giriş katındaki koridorun boş kalan duvar ve kapıları olarak belirlenmiştir. Proje Sosyal Bilgiler öğretmenleri, Görsel Sanatlar öğretmenleri, Teknoloji ve Tasarım öğretmenleri ve öğrencilerden oluşan ekibin işbirliği ile on haftada duvar resimleme tekniği ile gerçekleştirilmiştir. Projenin çalışma aşamasında ekipte yer alan öğretmenlerin proje günlüğü tutmaları ve okulumuzdan random belirlenen bir grup öğretmen ve öğrenci gözlemleri betimsel analiz yöntemiyle yorumlanarak sonuçlara ulaşılmıştır.

Okul bünyesinde yaptığımız veri toplama çalışmalarının sonunda öğrencilerde tarihi, doğal, kültürel mekânlara ilginin arttığı ve kültürümüze ait kalıcı izler oluşturduğu görülmüştür. Okul koridorunun tamamının el çizimleri ve boyanarak “Tarihi, Doğal ve Kültürel Mekânlar Sokağı” na dönüştürülmesiyle öğrencilere Türk kültürü resim sanatı yoluyla kalıcı olarak aktarıldı. Projemiz teknoloji bağımlılığı ile mücadelede öz kültürünün tanınmasının önemini ortaya koymasından da önemlidir.

Anahtar Kelimeler: Tarihi mekân, Doğal mekân, Kültürel mekân, Okul koridoru,

STREET OF HISTORICAL, NATURAL AND CULTURAL PLACES IN OUR SCHOOL

ABSTRACT

Due to the widespread and unconscious use of social media, young people do not have the opportunity to get to know their own culture, and elements of popular culture lead young people to negative attitudes and behaviors. In the globalizing world, new technologies keep our young generations busy with games and entertainment, distracting them from our culture and causing our values to be forgotten. Based on this problem, a street has been prepared on the basis of visual material with high permanence in education in order to introduce historical, natural and cultural places that carry the traces of our culture from past to present and to increase interest in these places. Because it is important to change the practices in school environments and to improve the quality of educational areas in permanent learning and internalization of what has been learned.

The project of transforming one of the school corridors into a “Street of Historical, Natural and Cultural Spaces” was realized with the cooperation of our school’s Social Studies class teachers, Visual Arts class teachers, Technology Design class teachers and volunteer students. Secondary school 5th

and 8th grade curricula were scanned and in line with the lesson outcomes, Samsun Bandırma Ferry, Konya Mevlana Tomb, Mount Nemrut, Maiden's Tower, Balıklı Lake, Cappadocia, İshak Paşa Palace, İkizdere Bridge, Fatsa Treasurer Mansion, Pamukkale Travertines, Selimiye Mosque, Galata It was decided to draw the tower, Mersin Maiden Castle, Hattusha Antique City, Apollon Temple, Ishak Pasha Palace. Our project has been enriched by using motifs specific to Anatolian culture, unique natural spaces, works that have witnessed history, living spaces and architectural structures.

At the beginning of our study, similar school examples that were made before were examined. The area where the project is implemented has been determined as the empty walls and doors of the corridor on the ground floor of the school. The project was carried out with the wall painting technique in ten weeks with the cooperation of the team consisting of Social Studies teachers, Visual Arts teachers, Technology and Design teachers and students. During the working phase of the project, the teachers in the team kept a project diary and the observations of a group of randomly determined teachers and students from our school were interpreted with the descriptive analysis method and the results were obtained.

At the end of the data collection studies we carried out within the school, it was seen that the interest of the students in historical, natural and cultural places increased and they created permanent traces of our culture. The Turkish culture was transferred to the students permanently through the art of painting, by transforming the entire school corridor into "Historical, Natural and Cultural Places Street" by hand drawings and painting. Our project is also important in terms of revealing the importance of recognizing one's own culture in the fight against technology addiction.

Keywords: Historic site, Natural site, Cultural Site, School corridor

GİRİŞ

Küreselleşen dünyada yeni teknolojiler, genç nesillerimizi oyun ve eğlenceyle meşgul ederek kültürümüzden uzaklaştırmakta, değerlerimizi uzaklaşmaya sebep olmaktadır. Bu sorunun giderilmesi için öncelikle okul ortamlarındaki uygulamaları değiştirmek ve eğitim alanlarının niteliğini geliştirmek önem arz etmektedir. Proje kapsamında unutulmaya yüz tutmuş kültürümüzü gün yüzüne çıkarmak amacıyla eğitimde kalıcılığı yüksek olan görsel materyaller kullanılmıştır. Projede, soyut ve somut kültürel mirasımıza dikkat çekmek amacıyla toplam on beş tarihi, doğal ve kültürel mekân duvar resimleme yöntemiyle okul koridoruna çizilmiştir. İlgili duvar resminin yanında açıklama metni yazılarak öğrencilerin ve ziyaretçilerin bilgi alması sağlanmıştır.

Okul koridorunda “Okulumuzda Tarihi, Doğal ve Kültürel Mekânlar So-kağımız” projesini görsel sanatlar öğretmenleri, sosyal bilgiler öğretmenleri ve öğrencilerden oluşan ekip ile asıllarına ve öz kültürümüze uygun detaylara yer verilerek çizim tekniğiyle hazırlanmıştır. Projemiz görsel içerik olarak; Ağrı İshak Paşa Sarayı, Konya Mevlana Türbesi, Nevşehir Kapadokya, İstanbul Kızkulesi, Adıyaman Nemrut, Samsun Bandırma Vapuru, Şanlıurfa Balıklı Göl, Rize İkizdere Köprüsü, Ordu Fatsa Hazinedaroğlu Konağı, Denizli Pamukkale Travertenleri, Edirne Selimiye Camii, İstanbul Galata Kulesi, Mersin Kız Kalesi, Çorum Hattuşaş Antik Kent, Aydın Apollon Tapınağı’nın çizilmesiyle toplam 15 mekândan oluşmuştur. Anadolu kültürüne özgü motifler, geçmişe ait yaşamın izleri görsel ve mimari yapı çeşitleri kullanılarak projemiz zenginleştirilmiştir.

Bu çalışmanın amacı; resimleme yöntemi ve yaşantı oluşturarak, genç bireylerde kültür bilincini geliştirmek ve unutulmuş kültürümüzü genç bireylere benimsetmektir. Sosyal medya uygulamalarında popüler kültüre ait öğeler gençleri sanal mecralara doğru sürüklemektedir. Problem durumundan hareketle çalışmamızın başlangıcında daha önce yapılmış benzeri okul örnekleri ve uygulamaları incelenmiştir. Projemiz kapsamında kullanılan resimleme yöntemi ile öğrencilerin kültürel değerlerimize karşı merak ve ilgilerini artırarak, ülkemiz değerlerini daha iyi tanımaları ve kültürel öğelerimiz konusunda farkındalık kazanmaları amaçlanmaktadır. Kültürel mirasımız, akran öğrenmesi yoluyla daha etkili aktarılacak böylece öğrenciler öğrendiklerini kalıcı hale getireceklerdir.

İnsanımızın içinde yaşadığı, nefes alıp verdiği zengin tarihi birikim içinde; en eski inanmalarımız, düşüncelerimiz, korkularımız, değerler bütünüümüz, çevremiz, havamız, suyumuz, toprağımız; ilişkili olduğumuz hayvanlar, bitkiler ve doğal çevremizin bütününe kapsayan Türk kültürü çalışmamızın omurgasını belirlemiştir. Türk halk kültürü, yüzyılların deneyimlerinden süzülerek biçimlenmiş, kuşaktan kuşağa aktarılan bir değerler bütünüdür. Halk kültürü ürünleriyle yaşadıkları yöre arasında bir bağ vardır. Bu ürünlerin resimlenmesinde tarihi ve kültürel mirasın önemli bir rolü vardır. Türk kültür mirasının korunmasında, yaşatılmasında ve gençlere aktarılmasında ders programları ve kitaplarının önemli işlevleri bulunmaktadır. Çeçen ve Berk (2014) yaptıkları çalışmada İlköğretim 6. ve 7. Sınıf Sosyal Bilgiler Programları’nda Türk halk kültürünün yeri ve önemini inceleyerek ortaya koyarlar. Bu bağlamda çalışmada Sosyal Bilgiler öğretim programlarında Türk halk kültürüyle ilgili genel amaç, kazanımlar, etkinlik örnekleri ve kazandırılması gereken beceriler incelenerek, programdaki işleniş ve oranı üzerinde durulur. Araştırmanın bulgularına göre; 6. Sınıf Sosyal Bilgiler öğretim programında yer alan Türk halk kültürü öğeleri ile ilgili önerilen etkinliklerin dağılımları ve kazanımlarda yer alan

Türk halk kültürünün oranları homojenlik göstermemekte; 7. sınıf Sosyal Bilgiler Öğretim Programı'nda, Türk halk kültürü öğeleri sadece iki ünite içerisinde ele alınmakta, diğer üniteler içerisinde kültürel öğelere yer verilmemektedir. (Çençen ve Berk, 2014).

Uygurlıkların sürekliliğinde ve gelişmesinde en önemli etken kuşkusuz eğitimidir. Çünkü eğitim, uygarlığı ve kültürü oluşturan insanın yetiştirilmesi ile ilgili olduğu gibi, onların bir kuşaktan ötekine aktarılmasında da temel araçtır. Ayrıca örgün eğitim yolu ile yapılan çalışmalar ve toplumları yetiştirme faaliyetleri kültür ve uygarlıkların yüzyıllar boyu birikimini tespit edip korumaya ve yine gelecek nesillere aktarmaya yarar. Kuşkusuz yaygın eğitim yoluyla yapılan çalışmalar da kültürlerin ve uygarlıkların aktarılmasında etkin birer aktördür. Ancak, aileden çocuklara geçen bilgi ve uygulamalar çeşitli nedenlerden dolayı oldukça sınırlı kalırlar. Yine, örgün eğitim dışında usta-çırak yöntemi ile yapılan eğitim faaliyetleri de günümüzde oldukça sınırlı bir kültür ve uygarlık aktarımı sağlayabilir. Özellikle örgün eğitim, insanın zihinsel ve duygusal gelişimini şekillendirmekte, içinde bulunduğu toplumun uygarlığına da benzer doğrultuda katkıda bulunmaktadır. Geçmişte uygarlıkların farklı nedenlerle yok olduğunu görürüz. Bu nedenler yangınlar, kıtlık, kuraklık, depremler, savaşlar, volkan patlamaları, iklim değişiklikleri, salgın hastalıklar vb nedenlerdir. Bu nedenlere toplumun uygun ve nitelikli bir eğitimden yoksun bulunmasını da ekleyebiliriz. Batı'da ve bizde eğitimin uygarlıkları geliştirme ve yeni nesillere aktarma işlevi tarihi süreç içinde etraflıca ele alındığında eğitimin önemsendiği dönemlerde kültürel aktarımın da yoğun şekilde olduğu görülmektedir (Akyüz, 2016).

Melanlıoğlu'na (2010) göre okullarda verilen dil eğitiminin kültür oluşturma ve aktarımındaki önemi şu şekilde belirtilmiştir; "Anadili eğitimi, bireyin doğumu ile ailede başlar; örgün eğitim kurumlarında sistemli bir şekilde devam eder. Bireyin anadili becerisi geliştikçe, mensup olduğu milletin kültürüne hâkimiyeti de artar. Bu sebeple dil öğretimi, aynı zamanda kültür öğretimi şeklinde adlandırılır. Bu çalışmanın amacı, ilköğretimde kültür aktarımının sistemli bir şekilde gerçekleştiği düşünülen Türkçe dersinin öğretim programlarında bu konuya ne kadar yer verildiğini ortaya koymaktır. Çalışma sonucunda, cumhuriyetin ilanından bugüne uygulanan programlarda kültür aktarımı ile ilgili noktaların 1981 Programı'na kadar ihmal edildiği tespit edilmiş; Türkçe derslerinde kültür aktarımının sistemli ve planlı bir şekilde yapılması gerektiği belirlenmiştir."

Günümüzde kültürel mirasın eğitim alanında güncel bir konu haline geldiği ve miras aktarımının pek çok araştırmacı tarafından incelendiği görülmektedir. Bu duruma karşın görsel sanatlar eğitimi (resimleme) ile kültürel miras aktarımını ilişkilendiren az sayıda çalışmanın var olduğu

görülmektedir. Bu durumla ilişkili olarak kültürel mirasın aktarımında görsel sanatlar dersinin yeri ve önemini incelendiğinde: Kültürü şekillendiren unsurların mekânlarla bağlantısı aynı zamanda sanatın da şekillenmesinde önemli bir rol oynadığı görülmektedir. Bu anlamda, kültürel ve sanatsal unsurların toplumların ortak mirasını oluşturduğu, tarihi ve kültürel mekânlarda bir arada bulunduğu söylenebilir. Kültürel mirasın aktarımında eğitim ve görsel sanatlar eğitimi konularına odaklanıldığında; görsel iletişim ve biçimlendirme, kültürel miras, sanat eleştirisi ve estetik alanlarını kapsayan bir ders olarak karşımıza çıkar. Bu anlamda görsel sanatlar dersi başlı başına sanatsal bir amaç olarak düşünülürken diğer taraftan farklı kavramların öğretiminde araç olarak da görülebilmektedir. Görsel sanatlar dersi öğretim programında kültürel miras alanı ile ilgili 34 kazanım yer almaktadır. Bu kazanımlarla, sanatçı, eser, müze, tarih vb. konularda çeşitli bilgilerin aktarılması amaçlanmaktadır. Görsel sanatlar eğitimi ile kültürel miras kavramlarını ilişkilendirerek incelendiğinde, görsel sanatlar dersinin içeriğini ve program özelliklerinin kültürel miras aktarımıyla iç içe olduğu görülür (Çağlayan, 2021).

Bütün bunlardan hareketle araştırmamız öğrencilerin öz kültürlerini tanımama ve uzaklaşma probleminden ortaya çıkmıştır. Problem cümlemiz: “Okulumuzda Tarihi, Doğal ve Kültürel Mekânlar Sokağı çalışmasında resim sanatı, Türk kültürünü yeni kuşaklara daha eğlenceli ve kalıcı olacak şekilde aktarmakta etkili midir?” şeklinde ifade edilmektedir. Kültürümüzün izlerini taşıyan tarihi, doğal ve kültürel mekânları tanıtmak ve buralara ilgiyi artırmak amacıyla kalıcılığı yüksek olan görsel materyal esas alınarak bir sokak hazırlanmıştır. MEB hedefleri doğrultusunda okullarımızda değerler eğitimi verilerek kültürümüzü gelecek nesillere aktarmaya ve kültürel mirasımız canlı tutulmaya çalışılmaktadır. Öğrenilenlerin içselleştirilmesinde okul ortamlarındaki uygulamaların ve eğitim alanlarının niteliğini geliştirmek önem arz etmektedir. Çalışmanın amacı, resimleme yöntemi ve yaşantı oluşturarak, genç bireylerde kültür bilincini geliştirmek ve unutulmuş kültürümüzü gençlere benimsetmektir. Projemizin temel hipotezi: “Her yaştan insanın merakla izleyip bilgileneceği “Okulumuzda Tarihi, Doğal ve Kültürel Mekânlar Sokağı” duvar resimleri kültürel mirasımızın aktarılmasında etkili bir eğitim aracıdır.

YÖNTEM

Bu çalışma nitel bir araştırma olup veriler doküman incelemesi kullanılarak toplanmıştır. Nitel araştırma araştırılan konu, kişi ya da olguların miktarı, ortalaması, sayısı gibi ölçülebilen özelliklerinden daha çok detaylı ve anlamaya dönük yapılan, “nasıl, neden, niçin” gibi sorularla ortaya

çıkartılmaya çalışılan arařtırmalardır (Denzin ve Lincoln, 1998). Daha önce yapılmıř benzeri okul örnekleri incelenmiřtir. Kültürel mirasımızla ilgili Sosyal Bilgiler ve deęerlerimiz ile ilgili konularda Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi öęretmenlerinin bilgilerine bařvurulmuřtur. Beyin fırtınası ve sorun tespit edildikten sonra öęretmen ve öęrencilerden oluřan ekip ile çizimlerini Türk kültürüne ait hangi mekânların iřleneceęi ařaęıda yazıldıęı gibi belirlenmiřtir:

- a) Aęrı İřhak Pařa Sarayı,
- b) Konya Mevlana Türbesi,
- c) İstanbul Kızkulesi,
- e) Adıyaman Nemrut,
- d) Nevřehir Kapadokya,
- f) Samsun Bandırma Vapurunu,
- g) řanlıurfa Balıklı Göl,
- h) Rize İkizdere Köprüsü,
- i) Ordu Fatsa Hazinedaroęlu Konaęı,
- j) Denizli Pamukkale Travertenleri,
- k) Edirne Selimiye Camii,
- l) İstanbul Galata Kulesi,
- m) Mersin Kız Kalesi,
- n) Çorum Hattuşaş Antik Kent,
- o) Aydın Apollon Tapınaęı

Kültürel mirasımızı yansıtan tarihi, doęal ve kültürel mekânların bir sokak görünümünde resim sanatıyla çizilmesine kararlařtırılmıřtır. Projenin uygulandıęı alan; Okulun giriř katındaki 82 m² lik herkesin görebileceęi koridorun duvarları ve kapıları olarak belirlenmiřtir. Sokaęın resimlenmesinde öncelikle malzemeler temin edilmiřtir. Boyama öncesi duvarlar astar boya ile boyanmıřtır. Duvarların resimlenmesinde; Sarı, turuncu, kırmızı, açık mavi, koyu mavi, yeřil, pudra pembesi, kahverengi, siyah ve beyaz renklerde iç cephe boyası kullanılmıřtır. Sınıf kapılarının řekillendirilmesinde krem rengi, mavi, siyah ve beyaz panel kapı boyası kullanılmıřtır. Geniř yüzeyler için rulo fırça kullanılmıřtır. Resimlerin yapımında sentetik kıllı yan kesik resim fırçaları kullanılmıřtır. Proje çalışması, Sosyal Bilgiler, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi, Teknoloji ve Tasarım, Görsel Sanatlar Öęretmeni, Okul Rehberlik ve Psikolojik Danıřma Öęretmeni ve öęrencilerden

oluşan ekibin işbirliği ile on hafta boyunca koridorlar sokak havasında resimlenmiştir. Proje kapsamında yürütülen resmetme çalışmaları Ocak, Şubat ve Mart ayları boyunca haftanın Pazartesi, Çarşamba ve Perşembe günleri ders çıkış saatlerinden sonra her gün için 50 dk. olarak yapılmıştır.

Şekil 1.1. Çizim aşaması (Kaynak: Başdağ, 2021)



Şekil 1.1.'de koridorun çizim aşamasından bir görüntüde astar boya sonrası renklendirme çalışması görülmektedir.

Şekil 1.2. Kapadokya ve İshak Paşa Sarayı görseli (Kaynak: Başdağ, 2021)



Şekil 1.2.'de Kapadokya'dan Peri Bacaları doğal güzelliği ile İshak Paşa

Sarayı'nın mimari özelliklerinin yansıtıldığı bölümler görülmektedir. Çalışmamız Sosyal Bilgiler öğretmenleri, Görsel Sanatlar öğretmenleri, Teknoloji ve Tasarım öğretmenleri ve öğrencilerden oluşan ekibin işbirliği ile on haftada duvar resimleme tekniği ile gerçekleştirilmiştir. Projenin çalışma aşamasında ekipte yer alan öğretmenlerin proje günlüğü tutmaları ve okulumuzdan random belirlenen bir grup öğretmen ve öğrenci gözlemleri betimsel analiz yöntemiyle yorumlanarak sonuçlara ulaşılmıştır.

BULGULAR VE YORUMLAR

Yapılan çalışlardan etkilenen öğrenciler resimlerin çok güzel olduğunu ve neler ifade ettiğini sormuşlardır. Okulda çalışan öğretmenler ve öğrencilerden birebir yapılan görüşmelerde çalışmalardan etkilenerek çok güzel çalışma olduğunu belirterek “Emeklerinize sağlık.” diyerek proje ekibini tebrik etmişlerdir. Okula gelen ziyaretçiler de yapılan resimlerden etkilenerek proje hakkında bilgi almaya çalışmaktadır. Projenin öncesinde ve sonrasında bir grup öğretmen ve öğrencide proje günlüğü tutularak sonuçlarından yararlanılmıştır.

Tablo 2.1. Öğretmen ve öğrenci günlüğü

ÖĞRETMEN VE ÖĞRENCİ KÜLTÜR GÜNLÜĞÜ	
Öğretmen-1	“Hoş görü” kavramını çevremizde duyuyorduk ancak Mevlana'nın düşünce yapısıyla bu denli örtüşmesi ve mimariye de yansması hem şaşırttı hem mutlu etti.
Öğretmen-2	Daha önce İshak Paşa Sarayı ile ilgili bu denli detaylı özellikler hiç aklıma gelmezdi.
Öğretmen-3	Kapadokya'nın coğrafi oluşumu yanında taşıdığı kültürel özellikleri tam olarak bilmiyordum.
Öğretmen-4	Hattuşaş ve Apollo Tapınağını bilmiyordum.
Öğrenci-1	Mersin Kız Kalesini ve hikâyesini bilmiyordum.
Öğrenci-2	Bandırma Vapuru 'nu gördüğümde kendimi içerisinde hissettim.
Öğrenci-3	Anadolu'da kültürün ve insan yaşamının bu kadar eskiye dayandığı hakkında bilgim yoktu.
Öğrenci-4	Daha önce Galata Kulesi ve Kız Kulesi'ni görmemiştim.

Tablo 2.1.' de öğretmen ve öğrenci kültür günlüğü görülmektedir. Öğretmen ve öğrenciler açısından merak uyandıran, ilgi çekici bir çalışma olduğu belirtilmektedir.

SONUÇ

Araştırma bulguları, kültürel miras alanına ait 34 kazanımın 1-8. sınıf düzeylerinde yer aldığını göstermektedir. Bulguların değerlendirilmesi sonucunda, görsel sanatlar dersinin sanat ve kültür arasındaki ilişkinin kurulmasında ve kültürel mirasın gelecek nesillere aktarılmasında önemli işlevlere sahip olduğu anlaşılmıştır. Günümüzde kültürel mirasın eğitim alanında güncel ve zaruri bir konu haline gelmesi ve miras aktarımının pek çok araştırmacı tarafından incelendiği ülkelerin eğitim sistemlerinde yer verildiği görülmektedir. Çalışmanın en önemli çıktıları arasında çizim ve sokağın tasarımında görev almayan öğrencilerde de kültürel miras konusuna ilgi uyandırmakta ve davranış değişikliği oluşturmaktadır. Çalışmadaki bu etkinin sürdürülebilir olmasında tüm okulun kullanımına açık giriş kat koridoru tercih edilmesi etkili olmuştur.

Türk kültürü izlerini taşıyan tarihi, doğal ve kültürel mekânları tanıtmak ve buralara ilgiyi artırmak amacıyla duvar resimleme tekniğiyle görsel materyal esas alınarak bir sokak hazırlanmıştır. Milli Eğitim Bakanlığı genel amaçları ve ders kazanımları doğrultusunda okullarımızda değerler eğitimi verilerek kültürümüzü gelecek nesillere aktarmaya ve kültürel mirasımız canlı tutulmaya çalışılmaktadır. Kök değerlerini bilen, sahip çıkan ve yaşayan bireyler yetiştirmeye çalışılmaktadır. Anadolu toprakları gibi pek çok medeniyete ev sahipliği yapmış bir coğrafyanın sakinleri olarak bu bilince sahip olmamız ayrıca önem taşımaktadır. Öğrenilenlerin içselleştirilmesinde okul ortamlarındaki uygulamaların ve eğitim alanlarının niteliğini geliştirmek çok önemlidir. Okul binalarının fiziksel yapılarının eğitim öğretim faaliyetlerini destekleyici ve artırıcı niteliklere sahip olması ve iyi uygulamaların yaygınlaştırılması da kültür aktarımında önemli bir faktördür. Çalışmanın amacı, resimleme yöntemi ve yaşantı oluşturarak, genç bireylerde kültür bilincini geliştirmek ve unutulmuş kültürümüzü gençlere benimsetmektir. Projemizin temel hipotezi: "Her yaşta insanın merakla izleyip bilgileneceği "Okulumuzda Tarihi, Doğal ve Kültürel Mekânlar Sokağı" duvar resimleri kültürel mirasımızın aktarılmasında etkili bir eğitim aracıdır.

Öğrencilerin gözlemlerinde duvar resmini mesaj iletme aracı olarak gördükleri, ülkemizdeki tarihi, doğal ve kültürel mekânları yakından tanıdıkları ve gidip görmek istedikleri tespit edilmiştir. Tarihi, doğal ve kültürel mekânlar hakkında yüzeysel bilgiye sahip oldukları ve detaylı

bilgi edindikçe ilgilerinin arttığı gözlemlenmiştir. Çalışma alanının koridor olmasından dolayı akran eğitiminin gerçekleştiği, velilerin ve yakın okullardan ziyaretçilerin ilgi gösterdiği belirlenmiştir. Bu alanın etkin kullanımı ile okul sosyal merkez olma görevini üstlenmiş ve yakın çevre okullar için eğitim gezilerinin planlanabileceği mekâna dönüşmüştür. Medeniyetlerin güçlenmesinde ve gelişmesinde en önemli etken kuşkusuz eğitimidir. Eğitim faaliyetleri uygarlığı ve kültürü oluşturan insanın yetiştirilmesi ile ilgili olduğu gibi doğrudan kültürün bir kuşaktan ötekine aktarılmasında da temel araçların başında gelmektedir. Yapılan eğitim çalışmaları ile kültür ve uygarlıkların yüzyıllar boyu birikimini tespit edip korumaya ve yine gelecek nesillere aktarmaya yarar. Kuşkusuz yaygın eğitim yoluyla yapılan çalışmalar da kültürlerin ve uygarlıkların aktarılmasında etkin birer aktördür. Milli Eğitim Bakanlığı'na ait okul bünyesinde yürütülen bu gibi çalışmalarla sosyo-ekonomik yetersizlikler, zaman yönetimi, resmi iş ve prosedürlerin zorluğu gibi olumsuzlukları ortadan kaldırarak eğitim alanlarında yaşam zenginliği oluşturmaktadır.

Öğretmen gözlem ve proje günlüklerinde doğal, kültürel mekânlara ilginin arttığı ve kültürümüze ait kalıcı izler oluşturduğu; Okul koridorunun tamamının el çizimleri ve boyanarak "Tarihi, Doğal ve Kültürel Mekânlar Sokağı" na dönüştürülmesiyle öğrencilere Türk kültürü resim sanatı yoluyla kalıcı olarak aktarıldığı sonucuna ulaşılmıştır. Aynı zamanda çalışmanın teknoloji bağımlılığı ile mücadelede öz kültürünü tanımanın önemini ortaya koyduğu belirtilmiştir.

ÖNERİLER

Okullarda değerler eğitimi farklı tarihi, doğal ve kültürel mekânlarla ilişkilendirilerek duvar resimleme yöntemiyle işlenebilir (grafiti).

Çizimlerde her sınıftan temsilciler katarak 'kültür elçileri' oluşturulabilir.

Hazırlanan sokak il/ilçede bulunan okulların ziyaretine açılarak, sunumları öğrenciler tarafından gerçekleştirilebilir.

Yerel ve ulusal kültür mirasımızın bütün yönleriyle genç nesillere tanıtılması amacıyla farklı projeler (kitap, dergi, baskı, dijital oyun, kısa film, animasyon filmi, vb.) geliştirilebilir.

Tarihi, doğal ve kültürel mekânlara ulaşamayan öğrencilere onların da içinde bulunduğu çalışmalarla buralar tanıtılabilir.

Çalışmamızın aileye yansımaları şeklinde araştırma yapılabilir.

KAYNAKLAR

- Akyüz, Y. (2016). Eğitimin Kültür ve Uygarlıkları Geliştirme ve Yeni Nesillere Aktarma İşlevi. Türkiye Eğitim Dergisi, 1 (1), 1-18.
Erişim Adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/turkegitimdergisi/issue/27078/284894>
- Çağlayan, N. (2021). Kültürel mirasın aktarımında görsel sanatlar dersinin yeri ve önemi (Doctoral dissertation).
- Çeçen, N. & Berk, N. A. (2014). İlköğretim 6. ve 7. sınıf sosyal bilgiler programlarında Türk halk kültürü Öğelerinin yeri ve önemi. e-Kafkas Journal of Educational Research, 1 (3), 13-25
Erişim Adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/kafkasegt/issue/19192/204075>
- Deniz, T., & Çağlayan, N. (2022) 1-8. Sınıflar Görsel Sanatlar Dersinin Sanat Ve Kültür İlişkisi Bağlamında İncelenmesi. Safran Kültür ve Turizm Araştırmaları Dergisi, 5(1), 157-166.
- Erişim Adresi: <https://dergipark.org.tr/en/pub/saktad/issue/69771/1079361>
- Denzin, N. K. & Lincoln, Y. S. (1998). The lanscape of qualitative research: Theories and issues. Thousand Oaks: Sage.
- Kaya, C. & Güneş, N. (2022). Grafitinin Ortaöğretim Görsel Sanatlar Dersinde Öğrenciler Üzerindeki Etkisi: A/r/tografik Bir Sorgulama . Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi , 19 (3) , 845-871 . DOI: 10.33711/yyuefd.1106371
Erişim Adresi: <https://dergipark.org.tr/en/pub/yyuefd/issue/73718/1106371>
- Melanlıoğlu, D. (2010). Kültür aktarımı açısından Türkçe öğretim programları. Eğitim ve Bilim, 33(150).

BENİM ZEKA OYUNUM

Serkan Mustafa AKYOL

*Kurum Adı: Mehmet Akif Ersoy İlkokulu
ORCID ID: 0000-0002-8964-8801*

Harun ULUCAN

*Kurum Adı: Mehmet Akif Ersoy İlkokulu
ORCID ID:0000-0001-6867-7104*

Sevda ÇELİKSOY

*Kurum Adı: Mehmet Akif Ersoy İlkokulu
ORCID ID:0009-0007-0465-8968*

Mahir ÖZGÜNEY

*Kurum Adı: Mehmet Akif Ersoy İlkokulu
ORCID ID: 0009-0005-0045-9000*

Atena Luminita ILIE

*Kurum Adı: Scoala Gimnaziala Petresti
ORCID ID: 0009-0000-9554-8690*

Hacı İsmail KILIÇ

*Kurum Adı: Yunus Emre İlkokulu
ORCID ID:0009-0009-9760-6108*

Naile KILIÇ

*Kurum Adı: Vali Ümit Karahan İlkokulu
ORCID ID:0009-0002-0366-3355*

Ayçin ERDOĞAN

*Kurum Adı: Osmangazi İlkokulu
ORCID ID:0009-0004-9922-9725*

Orhan YILMAZ

*Kurum Adı: Yunus Emre İlkokulu
ORCID ID:0009-0006-9034-7965*

ÖZET

“Benim Zekâ Oyunum Projesi” Uluslararası bir eTwinning Projesi olup Türkiye ve Romanya’dan proje ortakları ile gerçekleştirilmiş bir öğrenme projesidir. Bilgisayar teknolojisine temel oluşturan kavramları kullanarak problem çözme ve sistem tasarlama olarak tanımlanan bilgi işlemsel düşünme becerisi dijital çağ öğrencileri için erken yaşta kazanılması gereken temel bir okuryazarlık becerisi olarak görülmektedir. Bir problem çözme

stratejisi olan bilgi işlemsel düşünme becerisinin akıl ve zekâ oyunlarının problem durumları ile geliştiği düşünüldüğünde sunulan programların kullanımının yanında Serbest Etkinlik ve Beden Eğitimi ve Oyun derslerinde kullanılabilir akıl ve zekâ oyunları öğretiminin bilgi işlemsel düşünme becerisi gelişimine katkı sağlayacağı düşünülebilir. Buradan yola çıkarak öğrencilerin gelişimini sürekli kılmak, ilgi, yetenek ve becerilerini keşfetmesini sağlamak, bir problemle karşılaştığında çözüm üretebilmek, strateji geliştirme becerisi ile kendi stratejisini geliştirebilmek ve bugünü doğru anlayıp geleceğine yön verebilmek amacı ile projeye başlanmıştır. “Benim Zekâ Oyunum” projesinde öğrenciler ile belirlenen akıl ve zekâ oyunları, öğrenciler tarafından parçaları tasarlanmış çeşitli nesnelere geri dönüşüm özelliği olan maddeleri kullanarak oluşturulmuş kuralları öğretilen oyunlar adil bir rekabet ortamında uygulanmıştır. Projemiz 6-11 yaş grubunda olup Proje dili Türkçe ve İngilizcedir. Projemiz Romanya’dan 1, Türkiye’den 10 olmak üzere 11 proje ortağı ile gerçekleştirilmiştir. 2021-2022 Eğitim öğretim yılı Ocak ayında başlamış 30 Nisan itibari ile tamamlanmıştır. Akıl ve zeka oyunları, eğitim müfredatlarıyla ilişkilendirilerek öğrencilerin problem çözme becerilerini, eleştirel düşünme yeteneklerini ve stratejik planlama becerilerini geliştirmeye yardımcı olur. Bu oyunlar, matematik, fen bilimleri, dil sanatları ve sosyal bilimler gibi çeşitli derslerde kullanılabilir, öğrencilerin derinlemesine düşünmelerini teşvik ederek öğrenmeyi eğlenceli hale getirir. Bu duruma bağlı olarak, proje etkinlikleri müfredata entegre edilmiştir. Proje ile ilkökul öğrencilerimiz grup ile çalışma, problem çözebilme, derinlemesine düşünme, proje tabanlı öğrenme, web2 araçlarını kullanabilme, strateji geliştirebilme, kurallara uyma, adil bir rekabete girme, etkili iletişim, becerilerini geliştirmişlerdir. Akıl ve zeka oyunlarının problem çözmenin, strateji geliştirmenin, kendini keşfetmenin ayrıca gelişen teknolojinin ve teknolojik araçların eğitimin vazgeçilmez bir parçası olduğu düşüncesiyle eğitim sürecinde daha fazla kullanılması beklenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Akıl ve Zeka oyunları, Strateji Geliştirme, Problem Çözme,

MY BRAIN GAME

ABSTRACT

“My Brain Game Project” is an International eTwinning Project and a learning project carried out with project partners from Turkey and Romania. Computational thinking skill, defined as problem solving and system design using the concepts that form the basis of computer technology, is seen as

a basic literacy skill that should be acquired at an early age for digital age students. Considering that the computational thinking skill, which is a problem-solving strategy, develops with the problem situations of mind and intelligence games, it can be thought that teaching mind and intelligence games that can be used in Free Activity and Physical Education and Game courses, as well as the use of the programs offered, will contribute to the development of computational thinking skills. Based on this, the project was started with the aim of sustaining the development of students, enabling them to discover their interests, talents and skills, being able to produce solutions when faced with a problem, developing their own strategy with strategy development skills, and understanding the present correctly and directing their future. In the “My Intelligence Game” project, mind and intelligence games determined by the students, various objects designed by the students, and games with rules taught using recyclable materials were implemented in a fair competitive environment. Our project is for the 6-11 age group and the project language is Turkish and English. Our project was carried out with 11 project partners, 1 from Romania and 10 from Turkey. The 2021-2022 academic year started in January and was completed as of April 30. Mind and intelligence games are associated with educational curricula and help students develop problem-solving skills, critical thinking abilities and strategic planning skills. These games can be used in a variety of subjects, including math, science, language arts, and social studies, making learning fun by encouraging students to think deeply. Accordingly, project activities have been integrated into the curriculum. With the project, our primary school students improved their skills in working in groups, solving problems, thinking deeply, project-based learning, using web2 tools, developing strategies, following the rules, entering into fair competition, and effective communication. Mind and intelligence games are expected to be used more in the education process, with the idea that problem solving, strategy development, self-discovery, and developing technology and technological tools are an indispensable part of education.

Keywords: Mind And Intelligence Games, Strategy Development, Problem Solving,

GİRİŞ

Akıl ve zekâ oyunları, öğrencilerin zihinsel yeteneklerini fark etmelerine ve geliştirmelerine yardımcı olmak için kullanılan etkinliklerdir. Çocukların problem çözme, akıl yürütme, eleştirel düşünme, yaratıcılık vb. becerilerini geliştirmeye yönelik akıl ve zekâ oyunları, öğrencilerin temel zihinsel becerilerini desteklemekle kalmaz, aynı zamanda var olan

zihinsel potansiyellerini de artırır. (MEB, 2013) Bu açıdan bakıldığında kullanılan akıl ve zeka oyunlarının çocukların zihinsel gelişimini etkilemesi beklenmektedir. Akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin programlama için gerekli olan bilişsel becerileri ile problem çözme, strateji geliştirme, sorunlar ile baş edebilme becerilerini geliştirmede etkili araçlar olarak kullanılabilmesi düşüncesinden yola çıkarak projemiz ortaya çıkmıştır. Bu proje çalışmaları ile beklenen ihtiyacın karşılanacağı düşünülmüştür. Proje ortağı öğretmenlerin rehberliğinde öğrencilerin de görüşleri ile belirlenen akıl ve zekâ oyunlarının parçaları, öğrenciler tarafından araştırılarak toplanan çeşitli nesnelere ve geri dönüşüm malzemeleri ile tasarlanması suretiyle "Benim Zekâ Oyunum" projesi hayata geçirilmiştir.

KURAMSAL ÇERÇEVE

Akıl ve zeka oyunları, insanların zihinsel kapasitelerini anlamalarını, hızlı ve doğru kararlar vermelerini, sorunlara yaratıcı ve özgün çözümler üretmelerini sağlayan bir oyun türü olarak tanımlanabilir. Bu anlamda akıl ve zeka oyunlarının özellikle işlem yapma ve strateji geliştirme yeteneğini geliştirdiği, sözel-matematiksel-mantıksal zeka alanlarını çözdüğü, yaratıcı ve eleştirel düşünmeyi geliştirdiği söylenebilir. Yünkül ve Güneş'te (2021) bu doğrultuda; "Akıl ve zeka oyunları öğretimi ile öğrencilerin problemler karşısında kendilerine has stratejiler geliştirmesi, hızlı ve doğru karar verebilmesi, sistematik bir düşünme yapısı oluşturmaları ve problem çözmeye yönelik olumlu tutumlar kazanmaları amaçlanmaktadır." ifadesini kullanmışlardır (Yünkül ve Güneş, 2021).

Günümüzde eğitici oyunlar arasında zekâ oyunları önemli bir yer tutmaktadır. Zeka oyunlarını Devicioğlu ve Karadağ (2016, s.43), "Bireylerin kendi potansiyellerinin farkına varabilmeleri, hızlı ve doğru karar verebilmeleri, problemler karşısında kendilerine özgü çözüm yolları üretebilmeleri ve en önemlisi de kendilerini sürekli yenileyebilmeleri için sunulan etkinlikler" olarak tanımlamıştır.

Çocuklar bu oyunları oynadıkça, problem çözmek için farklı yollar bulmaları ve mantıksal düşünme becerilerini kullanmaları gerektiğinden düşünme becerilerini geliştirirler. (Demirel, 2015).

Zekâ oyunlarının öğrencilerin entelektüel düzeylerini ve çeşitli becerilerini geliştirmede etkili bir araç olarak kullanılabilmesine inanılmaktadır. Zeka oyunlarında, öğrencilerden gerçek hayattakiler de dahil olmak üzere çeşitli problemleri simüle ederek çözümler bulmaları istenir. Bu nedenle öğrencilerin problem çözme becerileri üzerinde çok olumlu bir etkisi olabilmektedir. Zeka oyunlarının çeşitli avantajlarından dolayı Zeka Oyunları dersi MEB ortaokulu müfredatına dahil edilmiştir. "Zeka oyunları dersinde

öğrencilerin zekâ potansiyellerini tanınması ve geliştirmesi, problemler karşısında farklı ve özgün stratejiler geliştirmesi, hızlı ve doğru karar vermesi, sistematik bir düşünce yapısı geliştirmesi, zekâ oyunları kapsamında bireysel, takım halinde ve rekabet ortamında çalışma becerileri geliştirmesi ve problem çözmeye yönelik olumlu bir tutum geliştirmesi amaçlanmaktadır” (MEB, 2013, s. 1).

Akıl ve zeka oyunları eğlenmek, strateji geliştirmek, alternatifleri farklı açılardan düşünmek, zihinsel gelişimi desteklemek amacıyla tasarlanmış oyunlardır. Akıl oyunları oynayan çocuklar öğrendikleri bilgi ve becerileri uyguladıkça yeni şeyler öğrenir ve özgüven kazanırlar. Bağımsız karar verme ve kararlarının sorumluluğunu alma yeteneğini öğrenirler. Ayrıca insanlar odaklanmayı ve konsantre olmayı da öğrenirler. (Marangoz ve Demirtaş, 2018).

Öğrenme sürecinde zenginleştirme etkinlikleri; Öğrencilerin ilgi ve yeteneklerini belirleme, hedef belirleme, karar verme ve problem çözme, fikir üretme, sorgulama boyutlarını içeren bilgi üretme işlevlerine sahiptir. Öğrencilerin zihinsel oyunlarla bireysel ve grup çalışmalarında yetenek ve kabiliyetlerini fark etmeleri, özgüvenlerini artırmaları, tutarlı ve düzenli çalışma becerileri kazanmaları, alternatif çözüm yolları ve farklı stratejiler oluşturmadan tutum ve davranışlarını geliştirmeleri beklendiği söylenebilir. (Baki,2018; MEB,2013).

Akıl oyunları farklı türlere ayrılabilir. Örneğin Milli Eğitim Bakanlığı (MEB,2013) zeka oyunlarını altı kategoriye ayırmıştır: düşünme ve işleme oyunları, dil oyunları, geometrik-mekanik oyunlar, hafıza oyunları, strateji oyunları ve bulmacalar. Dijital ortamda geliştirilen bilişsel oyunların yanı sıra herhangi bir materyal içermeyen, tamamen sözel veya görsel olan, sayısal beceri gerektiren oyunların yanı sıra fiziksel materyallerle geliştirilen oyunlar da bulunmaktadır.

Zeka oyunları, insanların potansiyellerini ortaya çıkarmalarına, hızlı ve doğru karar verme becerilerini geliştirmelerine, sorunlara benzersiz çözümler bulmalarına ve en önemlisi insanları güncel tutmalarına olanak sağlayan aktivitelerdir. Bu anlamda zeka oyunları matematik öğrencilerinin sadece gelişimini değil aynı zamanda strateji becerilerini de geliştirmektedir. Yani akıl ve beyin oyunları; mantık, sözel ve görsel zeka, problem çözme, çözüm üretme, üç boyutlu düşünme, özgün yaklaşım geliştirme, tasarlama, görsel oluşturma ve geliştirme gibi eleştirel düşünme ve yaratıcı becerileri geliştirecek oyunları içermektedir. taktiklerdir (Devecioğlu, 2016).

MANGALA

Mangala bir mantık oyunudur. Geçmişi çok eskilere dayana oyunun sadece eğlence amaçlı değil bazı kayıtları tutmak içinde kullanıldığı görülmüştür. Mangala oyunu iki kişi ile oynan bir mantık oyunudur. Her oyuncunun başlangıçta 24 taşı vardır ve toplamda 48 taş ile oynanır. Mangala oyununun oynandığı tahtada karşılıklı 12 kuyu vardır. Oyuncular sadece kendi taraflarında bulunan oyuklarından taş çıkartabilirler ve sadece rakibin oyuklarına taş bırakılabılırler. 6 oyuğun yan kısmında da birer büyük oyuk yer alır. Bu büyük oyuklar oyuncular için hazine olarak adlandırılır. Her oyuncu taşlarını bu hazine denen kısımlara toplayacaktır. Oyuna genellikle kura ile başlanır. İlk başlangıç aşamasında her oyukta oyuncunun 4 adet taşı vardır. İlk sıraya sahip olan oyuncu bir oyuk seçmelidir. Ardından da 4 taşı alarak sol tarafa doğru oyuklara teker teker bırakır. Burada önemli olan kural; oyuncunun aldığı oyuğa da 4 taştan bir taşı bırakmasıdır. Oyuncunun eğer bıraktığı son taş kendi hazinesine isabet ederse, hamle sırası yine aynı oyuncuya geçer. Son taş rakip oyuncunun oyuklarına atıldığında o oyuğu çift yaparsa 2, 4, 6 ve 8 taş gibi oyuncu rakibinin oyuğunda bulunan tüm taşı kendi hazinesine atar. Oyuncu taşları dağıtırken elinde kalan son taş, yine kendi bölgesinde yer alan boş bir kuyuya denk gelirse ve eğer boş kuyusunun karşısındaki kuyuda da rakibine ait taş varsa, hem rakibinin kuyusundaki taşları alır, hem de kendi boş kuyusuna bıraktığı taşı alıp hazinesine koyar. Hamle sırası rakibine geçer. Hazinesinde daha fazla taş olan yarışmacı oyunu kazanır.

REVERSI

Reversi, iki oyuncu arasında oynanan bir strateji oyunudur. 8x8 lik kare tahta ve 64tane çift renkli oyun taşı vardır. Reversi özel taşlarla oynanır, bu taşların bir tarafı siyah, diğer tarafı beyazdır. Başlangıçta oyun tahtasının ortasındaki dört kareye sırasıyla beyaz ve siyah dört taş koyulur. Oyuncu eğer hamle yapacaksa, kendi taş rengiyle yüz yüze gelecek şekilde bir taş yerleştirmelidir. Oyuncu her yere taşını koyamaz. Her hamlede rakibin bir veya daha fazla taşını ele geçirmelidir. Bunu yaparken, çapraz, dikey ya da yatay biçimde kendi rengine ait taşların aynı sırada olması gerekiyor. Eğer taraflardan birinin taş koyduğu bölümle, yine kendisine ait başka taş arasında rakibe ait taşlar varsa, onlar da renk değiştirerek oyuncunun taşının rengini alır. Ele geçirilen taşlar ters döner (renkleri değişir) ve oyuncunun kendi taşı olur. Eğer oyuncu mevcut durumda rakibin hiçbir taşını ele geçiremiyorsa, hamle sırası rakibe geçer. Tüm kareler dolduğunda veya geçerli bir hamleyapılamaz hale gelindiğinde oyun biter. Oyun sonunda kendi renginde en çok taş sahibi olan oyuncu oyunu kazanır.

9 TAŞ

Zekâ oyunları arasında yer alan 9 taş oyunu, eski Mısır dönemine kadar uzanan en özel oyunlar içerisinde yer almaktadır. İki farklı renkli taşlardan oluşan 9 taş oyunu, eğlenceli olmasının yanında stratejik unsurlarını barındıran oyunlar içerisinde yer almaktadır. Dokuz Taş oyunu üzerine farklı şekillerde çizim yapılmış bir tahtadan oluşmaktadır. Aynı zamanda bu tahta iki rakip ile oynanır ve rakiplerin farklı renklerde taşları vardır. Bir rakibin taşları siyah ve diğer rakibin taşları kırmızıdır. Rakipler bu taşları kullanmak suretiyle tahtanın üzerine dizilim yaparak oyunu oynarlar. Aynı zamanda oyun içerisinde eleme vardır ve kuralları dâhilinde rakibin taşlarına eleme şansı elde edilir. Bu doğrultuda öncelikle her oyuncu tahta üzerine bir taş koymaya başlar. Böylece her oyuncu sırasıyla taşlarını dizmeye başlarken 3 tane aynı renkte taşı yan yana getirmeye çalışır. Eğer bu taşlar yan yana getirilirse o zaman rakibin bir taşını dışarı atma şansı elde edilir. Bütün taşlar tahtaya dizildikten sonra, kaydırma suretiyle oyun devam eder. Yine yan yana üçtaş dizilimi yapılmaya çalışılır. Her oyuncu öncelikle sırasıyla her defasında bir tane taşı tahtaya yerleştirir.

- Dışarıdaki tüm taşlar tahtaya yerleştirilene kadar bu durum devam eder.
- Eğer yanında 3 tane taş dizilimi yapılmış ise, bu taşlar dokunulmazdır.
- En önemli amaç rakibin taşlarını 3 tane yan yana aynı renk dizilimi yaparak dışarı atmaktır.

PROJE HAKKINDA

Benim Zeka Oyunum Projesi Türkiye'den Konya, Osmaniye ve Gaziantep ile Romanya'dan öğretmenlerin katılımı ile gerçekleştirilmiş özgün bir projedir. Öğrencilerin sanal ortamda kolaylıkla ulaşabildikleri özellikle şiddet içerikli popüler savaş oyunlarından ve bu tarz oyunların olumsuz psikolojik etkilerinden uzak tutabilmek için bir çoğunun habersiz olduğu akıl ve zeka oyunlarını tanıma, araştırma yapıp çeşitli nesnelere ve geri dönüşüm malzemeleri ile oyunu tasarlayabilme bu bağlamda el becerisini geliştirebilme düşüncesi ile Benim Zeka Oyunum projesine başlanmıştır. Projenin hedefi geri dönüşüm malzemeleri ve çeşitli malzemeler ile tasarlayıp hazırladıkları akıl ve zeka oyunlarını tanımak, kuralları ile öğrenip uygulamaktır. Projede yapılan etkinlikler müfredat kazanımlarına yönelik olup öğrencilerin, araştırma inceleme, gösterip yaptırma, bireysel çalışma, imkânları doğrultusunda teknolojiyi kullanarak web2 araçlarını kullanabilme, sözlü ve görsel anlatabilme, buluş yoluyla öğrenme, sorunlarla baş edebilme, çözüm odaklı olabilme, problem çözme, strateji geliştirme ve

kendilerini ifade edebilmelerine katkı sağlamıştır. Proje hedefleri Türkçe, Matematik, ve Görsel Sanatlar derslerinin müfredatlarına entegre edilmiştir. Proje çalışma süreci 4 ay olup her ay farklı etkinlikler yapılmıştır. Proje uygulama sürecinde:

OCAK AYI ÇALIŞMALARI

Proje ortaklarının kabulü, proje ortaklarının tanışma toplantısının yapılması, Proje de çalışacak öğrencilerin belirlenmesi. Öğrenciler ile tanışma toplantısının yapılması. Proje sürecinde uygulanması düşünülen oyunların öğrenciler ile birlikte belirlenmesi. Bu süreçte öğretmen rehberliğinde öğrencilerin araştırmalar yaparak hangi malzemelerin kullanılabileceğinin paylaşılması. Projede kullanılacak malzemelerin toparlanması. Proje ön hazırlık çalışmalarının tamamlanması.

ŞUBAT AYI ÇALIŞMALARI

Proje başlangıcında ortak karar ile belirlenen Mangala zeka oyunu kullanılacak çeşitli malzemeler ile (kavanoz kapağı, yumurta kolisi, çay tabağı, plastik şişeler, çakıl taşları, boncuklar, fasulye ve nohut vb) oyun alanı tasarlama çalışmaları proje öğretmenlerinin rehberliğinde yapıldı. Oyun kuralları öğrencilere öğretildi. Sınıf, okul ve aile ortamında hazırlanan mangala oyunu oynanmak sureti ile uygulandı. Şubat ayı etkinlikleri ile öğrencilerin strateji geliştirme, problem çözme, araştırma inceleme, rakibi ile adil bir mücadeleye girme, kazananı tebrik etme, tasarım oluşturabilme becerilerinin geliştirilmesi hedefi ile proje etkinliği uygulandı.

MART AYI ÇALIŞMALARI

Proje başlangıcında ortak karar ile belirlenen Reversi zeka oyunu kullanılacak çeşitli malzemeler ile (mukavva, renkli eva, renkli plastik şişe kapakları, renkli sert plastikler, karton vb) oyun alanı ve oyun taşlarını tasarlama çalışmaları proje öğretmenlerinin rehberliğinde yapıldı. Oyunun kuralları öğrencilere öğretildi. Sınıf, okul ve aile ortamında hazırlanan reversi oyunu oynanmak sureti ile uygulandı. Mart ayı etkinlikleri ile öğrencilerin strateji geliştirme, problem çözme, araştırma inceleme, rakibi ile adil bir mücadeleye girme, kazananı tebrik etme, tasarım oluşturabilme becerilerinin geliştirilmesi hedefi ile proje etkinliği uygulandı.

NİSAN AYI ÇALIŞMALARI

Proje başlangıcında ortak karar ile belirlenen 9 Taş oyunu kullanılabilircek çeşitli malzemeler ile (mukavva, karton, tahta, toprak alan, boncuklar, taşlar plastik şişe kapakları, gazoz kapakları vb) oyun alanı ve oyun taşlarını tasarlama çalışmaları proje öğretmenlerinin yapıldı. Oyunun kuralları öğrencilere öğretildi. Sınıf, okul ve aile ortamında hazırlanan 9 Taş oyunu oynanmak sureti ile uygulandı. Proje sonu ortak ürünleri oluşturuldu. Proje değerlendirme çalışmaları yapıldı. Nisan ayı etkinlikleri ile öğrencilerin strateji geliştirme, problem çözme, araştırma inceleme, rakibi ile adil bir mücadeleye girme, kazananı tebrik etme, tasarım oluşturabilme becerilerinin geliştirilmesi hedefi ile proje etkinliği uygulandı.

PROJENİN BAŞINDA ELE ALINAN PROBLEMİN ÇÖZÜMÜNE İLİŞKİN SONUÇLAR

Benim Zeka Oyunum projesi ile teknoloji ile iç içe olan günümüz çocuklarının, bilgisayar, tablet ve cep telefonu ortamında oynanan sanal oyunlar yerine kendi tasarımları ile oluşturdukları akıl ve zeka oyunlarını oynayarak sosyalleşme adil bir mücadele içine girme ve sanal oyun bağımlılığından uzaklaşma davranışı göstermişlerdir. Amaçlanan hedefler proje etkinlikleri ile gerçekleştirilmiştir. Öğrencilerin öz güven duygusu ile özgün içerikler üretebilme, yaratıcı düşünebilme, aktif öğrenme, işbirlikçi çalışabilme becerilerine ulaşmaları sağlanmıştır.

ULAŞILAN GENEL HEDEFLER

Benim Zeka Oyunum projesi ile ilkokul öğrencileri çeşitli akıl ve zeka oyunlarının tanıma fırsatı bulmuş strateji geliştirme ve problem çözme becerilerini geliştirmişlerdir. Aynı zamanda araştırma yaparak tasarım oluşturma, el becerisini geliştirme, yaptığı tasarımı sergileme becerilerini geliştirmişlerdir. Takım çalışması, akranları ile iletişim, teknolojiyi doğru kullanma, ortak bir ürün çıkarma becerilerini de geliştirdikleri gözlenmiştir. Proje ile ulaşılmak istenen hedeflere ulaşıldığını görebilmek adına proje sonu öğrenci değerlendirme anketi ve Answergarden web2 aracı ile yapılan değerlendirme sonuçlarına göre öğrencilerin proje amaçlarına ulaştığı görülmüş, projeden keyif aldıklarını ve eTwinning projelerinde tekrar çalışmak istediklerini ifade etmişlerdir.

ÖĞRENCİLER İLE İLGİLİ EDİNİMLER

Proje öğretmenlerin rehberlik yaptığı öğrencilerin merkezde yer aldığı bir şekilde yürütülmüştür. Etkinlikler planlanırken kazanımların içerisine yerleştirilmeye özen gösterilmiştir. Disiplinler arası bir yaklaşım gözetilmiştir. Örneğin; Hayat Bilgisi (Teknolojik araç ve gereçlerin güvenli bir şekilde kullanımı konusunda duyarlı olur, Matematik; problem çözme stratejisini kullanır). “Kâğıt işleri yaparak yaratıcılık ve yapıcılık yönlerini geliştirebilme, El işi çalışmalarında yapıcılık ve yaratıcılık yönlerini geliştirebilme.” “ Kazananı tebrik etme, adil bir şekilde mücadele etme, önceden belirlenmiş oyun kurallarına uyma” Becerileri geliştirmiştir.

YAYGINLAŞTIRMA İLE İLGİLİ EDİNİMLER

Proje etkinliklerimiz, yaygınlaştırma amaçlı öğretmenlerin kolayca ulaşabilecekleri sosyal medya hesaplarından, örnek olması adına paylaşılmıştır. Proje etkinlikleri beğeni noktasında olumlu geri bildirim almıştır. Proje etkinlikleri okulların ve ilçe MEM'lerin web sayfalarında haber olarak yayınlanmıştır. Projenin örnek olması düşüncesi ile sanal sergi oluşturulmuş ve bir çok paydaş ile paylaşılacak sureti ile yaygınlaştırılmıştır.

GÖRÜNÜRLÜK İLE İLGİLİ EDİNİMLER

Proje herhangi bir il, ilçe veya okulda eTwinning ile ilgili sergi alanında sergilenememiştir. Projenin aylık olarak yapılan tüm çalışmaları <https://www.artsteps.com/> web2 sanal sergi aracı ile hazırlanmış ve sosyal medya hesaplarından paylaşmak sureti ile görünürlüğü sağlanmıştır.

MESLEKİ GELİŞİM

Proje üyesi olan öğretmenlerin, meslek hayatlarının her döneminde, derslerinde ve projelerinde kolaylıkla uygulayabilecekleri Web2.0 araçlarını, mesleki gelişimleri adına tanıma ve öğrenme fırsatı bulmuşlardır. Proje üyesi öğretmenler tarafından: Proje tanıtımı, okul tanıtımı, öğrenci tanıtımı için kullandıkları <https://www.renderforest.com/tr/>, <https://www.kizoa.com>, <https://biteable.com/>, yapboz için <https://www.jigsawplanet.com>, etkileşimli öğelerle eğitim ve öğretim süreçlerini desteklemek için eşleştirme yapabilecekleri <https://learningapps.org/>, kolaj, afiş, logo ve resim düzenlemesi ve tasarım yapabilecekleri https://www.canva.com/tr_tr/, geri bildirim aracı olan <https://answergarden.ch/>, videoların boyutunu küçültebilmek için <https://handbrake.fr>, resimlerle kolaj oluşturmak ve resimlerin arka planlarını silmek için: <https://pixlr.com/>

tr/ Soru ekleyebilme ve interaktif videolar düzenlemek için: <https://edpuzzle.com/>, avatar oluşturmak için <https://www.bitmoji.com/> gibi Web2.0 araçları öğrenilmiş ve kullanmıştır. Serbest etkinlik ve Beden Eğitimi, Oyun dersi için alternatif etkinlik olarak akıl ve zeka oyunlarını uygulama fırsatı bulmuşlardır.

ÖDÜL

Benim Zeka Oyunum projesi yapılan değerlendirmeler sonucu Ulusal Kalite Etiketini almaya hak kazanmıştır.

ÖNERİLER

Öğrencilerin proje etkinliklerini yaparken eğlenerek öğrendikleri gözlenmiştir. Serbest Etkinlikler dersinde akıl ve zeka oyunlarına daha fazla yer verilmesi gerektiği düşünülmektedir. Proje çalışmaları ile akıl ve zeka oyunlarının çocukların strateji geliştirme, akıl yürütme , problem çözme becerilerini geliştirdiği görüldüğünden okullarda akıl ve zeka oyunları için uygun ortamların oluşturulması, okulların çeşitli akıl ve zeka oyunlarını temin ederek öğrencilerin bu oyunlara rahat bir şekilde ulaşabilmelerini düzenlenmesi sağlamaları gerektiği, belirli aralıklarla eğitimi bölgesinde akıl ve zeka oyunları turnuvalarının yapılması gerektiği düşüncesi ortaya çıkmıştır.

KAYNAKLAR

- Baki, N. (2018). Zekâ oyunları dersinde uygulanan geometrikmekanik oyunların öğrencilerin akademik öz yeterlik ve problem çözme becerilerine etkisi. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Demirel, T. (2015). Zekâ oyunlarının Türkçe ve matematik derslerinde kullanılmamasının ortaokul öğrencileri üzerindeki bilişsel ve duyuşsal etkilerinin değerlendirilmesi (Doktora tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No. 418220).
- Devocioğlu, Y., ve Karadağ, Z. (2016). Amaç, beklenti ve öneriler bağlamında zekâ oyunları dersinin değerlendirilmesi. Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi, 9(1), 41-61. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/214979>
- Milli Eğitim Bakanlığı, MEB. (2013). Ortaokul ve imam hatip ortaokulu zeka oyunları dersi öğretim programı. Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı.
- Marangoz, D. (2018, Şubat). Mekanik Zekâ Oyunlarının İlkokul 2. Sınıf Öğrencilerinin Zihinsel Beceri Düzeylerine Etkisi. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Sakarya: Sakarya Üniversitesi.
- MEB. (2013). Ortaokul ve İmam Hatip ortaokulu Seçmeli Zekâ Oyunları Dersi (5., 6., 7. ve 8. sınıflar) Öğretim Programı. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı, Ankara. <http://teyd.org.tr/pdf/zekâoyunlari.pdf>
- Yünkül, E., ve Güneş, D. (2021). Sınıf öğretmenlerinin akıl ve zekâ oyunlarının ilkokulda kullanımına yönelik değerlendirmeleri. USBAD Uluslararası Sosyal Bilimler Akademik Dergisi, 3(5), 804-828

İŞİTME ENGELLİLER ALANINDA OYUN TEMELLİ ÖĞRETİM TEKNİKLERİNİN GELİŞTİRİLMESİ

Hasan UÇAL

hasan.ucal@gmail.com

ORCID ID: 0009-0006-0376-135X

Musa TUNÇ

muti.musa@gmail.com

ORCID ID: 0009-0002-9615-0574

ÖZET

Özel Eğitim “Özel eğitim gerektiren birey” çeşitli nedenlerle, bireysel özellikleri ve eğitim yeterlilikleri açısından akranlarından beklenen düzeyden anlamlı farklılık gösteren birey olarak tanımlanmaktadır (HK:573, madde-3).

İşitme engelli bireyleri tarihi süreç içinde ele aldığımızda methedildikleri zaman dilimi olduğu gibi toplum dışı olarak görüldüğü dönemler de olmuştur. Yeni doğan çocuklara ancak 20. Yüzyılın ikinci yarısında kapsamlı işitme tanısı yapılmaya başlanmıştır. Kapsamlı bir tanı geliştirilmeden önce, işitme bozukluğu 2 ila 4 yaş arasındaki çocuklarda fark edilemezdi. Günümüzde anlaşılmıştır ki işitme kaybı olan bireylerin erken tanınması, aile desteği ve yetişmiş personelle eğitim verilmesi akademik başarı için önemli olmaktadır. (Kemaloğlu Y.K 2014).

Bu çalışma ile hedeflerimiz doğrultusunda özel eğitim öğretmenlerinin eğitim ve kapasite geliştirme ihtiyaçlarına çözüm olacak faaliyetlerde bulunmayı amaçlıyoruz. Türkiye’de özel eğitim öğretmenlerine kazandırılmak istenen yetkinlik; işitme engelli öğrencilerle gerçek derslik ortamlarında kullanılacak daha pratik müdahaleler, materyaller, araçlar elde etmeleridir.

Özel eğitim öğretmenlerinin oyun temelli öğretileri kullanmadaki ihtiyaçları arasında, oyun temelli öğretilerin işitme engelli öğrencilerin özel öğrenme ihtiyaçlarını nasıl ele alacaklarını öğrenmeleri de yer almaktadır. Bu çok teknik ve profesyonel bir alandır ve bu tür oyun temelli müdahalelerin her yıl geliştiği, her yıl birçok yeni oyun temelli materyalin icat edildiği, pratik yönlerin değiştiği, eğitim yaklaşımlarının geliştirildiği ve her yıl Türk özel eğitim öğretmenlerinin buna göre eğitilmesi gereken

pek çok yeni konunun ortaya çıktığı bir konudur. Bu bağlamda, ulusal ve uluslararası raporlar, Türkiye’deki özel eğitim öğretmenlerinin oyun temelli öğretim yöntem ve materyallerini oluşturmada AB düzeyinin gerisinde kaldıkları açıkça göstermiştir.

Anahtar Kelimeler: Özel eğitim, Oyun ile Öğrenme, İşitme Engelliler, Öğretmen Eğitimi.

DEVELOPMENT OF GAME-BASED TEACHING TECHNIQUES FOR THE HEARING IMPAIRED

ABSTRACT

Special Education “An individual requiring special education” is defined as an individual who, for various reasons, differs significantly from the level expected from his peers in terms of his individual characteristics and educational qualifications (HK: 573, article 3).

When we consider hearing-impaired individuals throughout the historical process, there have been periods when they were seen praised as well as periods when they were seen as outsiders. Comprehensive hearing diagnosis began to be performed on newborn children only in the second half of the 20th century. Before a comprehensive diagnosis was developed, the hearing impairment could not have noticed in children until between the ages of 2 to 4. Today, it is understood that early recognition of individuals with hearing loss, family support, and education with trained personnel is important for academic success. (Kemaloğlu Y.K 2014).

With this study, we aim to carry out activities that will solve the training and capacity-building needs of special education teachers in line with our goals. The competency that special education teachers want to gain in Türkiye is that they get more practical interventions, materials, tools that will be used in real classroom environments with hearing impaired students.

Special education teachers’ needs in using game-based teachings include learning how game-based teachings can address the special learning needs of hearing-impaired students. This is a very technical and professional field and every year such play-based interventions evolve, every year many new play-based materials are invented, practical aspects change, educational approaches are developed, and every year many new topics emerge for which Turkish special education teachers need to be trained accordingly. It is an issue that arises. In this context, national and international reports have clearly shown that special education teachers in Türkiye lag behind the EU level in creating game-based teaching methods and materials.

Keywords: Special education, Learning through Games, Hearing Impaired, Teacher Training.

GİRİŞ

İşitme Engelli Öğrencilere Sunulan Eğitim Hizmetlerinin Değerlendirilmesine İlişkin Nitel Bir Araştırma adlı çalışma yapılmıştır. Çalışmanın amacı ilkokullardaki işitme engelli öğrencilerin eğitimde öğretmenlerin çocuklara verilen eğitimi nasıl gerçekleştirdikleri, yaşadıkları sıkıntılar, sınıflarındaki öğrencilere nasıl destek oldukları araştırılmıştır. Çalışma grubu olarak her sınıfın öğretmenleri olarak 10 eğitimci katılmıştır. Yapılan görüşmelerde her öğretmene 10 adet farklı sorular sorulmuş. Veriler içerik analizi ve betimsel analiz tabii tutulmuş ve edilen sonuçlar 4 farklı tema şeklinde değerlendirilmiştir.

Sonuçlara göre her sınıftaki her öğrencinin özelliklerini farklı olduğuna ve öğretmenlerinin bu özellikleri bildikleri öğrenilmiştir. Buna bağlı olarak öğretmenler sınıflarda ders işlerken farklı stratejiler geliştirmişler. Bazı öğretmenlerin ise işitme engelli çocukların arkadaşları ile iletişim kurmasına önem verdiklerine söylemişlerdir. Bu çalışmalar esnasında öğretmenlerin çoğunun okuma metinlerinden yararlandıklarını ve birkaç öğretmen hariç resim, tablolardan faydalandıklarını, bazı öğretmenlerin ise sayı, harf, oyuncak ve kendi yaptıkları materyalleri kullandıklarını söylemişlerdir. Sonuçlara göre işitme engelli çocukların eğitiminde etkili etkenin öğretmenler olduğu görülmüştür.

İşitme engelli çocuklar çoğunlukla sağırılık ve işitme kaybı göz önüne alındığında normal zekaya sahip olsalar dahi; dil, kavrama ve iletişim ile mücadele ederler ve “duyamayan çocuklar, duyuyor gibi eğitilemezler” (Marschark, 2014).

Bu çalışmada oyun genellikle çocuk tarafından idare edilen ve oyunun karakterliğinin çocuğun ilgi, bilgi ve becerilerine göre ayarlandığı bir olguyu ifade etmektedir (Wood, 2010). Bu açık uçlu oyun stiline çocuğun yaratıcılığını, problem çözme becerilerini ve otokontrolünü geliştirdiği görülmüştür (Whitebread et al, 2009). Elias ve Berk (2002)'nin bulgularına göre, çocuğun kompleks sosyo-drama oyunlarında yer alması, otokontrol yetileri üzerinde pozitif bir etkiye sahiptir. Kapsamlı bir çalışma olan Stipek et al (1995)'in bulgularına göre, öğrenci merkezli sınıflardaki öğrencilerin genel akademik yetenekleri daha yüksek belirlenmiştir. Aynı şekilde başarı için daha yüksek umutlara sahiptirler ve daha karmaşık matematik problemlerini seçerler. Yetişkinlerden bir iş yapmadan daha az izin-onay beklerler. Bir işe başlamadan işin kendilerine söylenmesini beklemeden işe koyulurlar, daha çok gülümserler ve okul hakkında daha

az endişe duyarlar. Oyunun bu tür faydalarının yanı sıra, literatür çalışmaları, öğretmenlere oyun adına farklı roller biçmiştir. Oyun, öğrencilerin akademik kabiliyetlerine katkı sağlar; ancak öğretmenler oyun esnasında rehberlikte bulunursa ve oyun ortamını iyi düzenleyebilirse (Skolinick Weisberg et al, 2013). Örneğin, öğretmenler oyun içerisinde aktif olarak yer alırlarsa, (örneğin; öğrenci, doktor ve öğretmen, hasta), öğretmenler öğrencilerin dikkatlerini özel objelere ve konulara çekerek onların kelime hazinelerini geliştirebilir (Van Oers ve Duijkers, 2013).

Araştırmalardaki genel kanaat ise öğretmenlerin oyun esnasındaki rollerini en minimum seviyede tutmaya yöneliktir (Elias ve Berk 2002). Bu sayede öğrencilere daha çok görev verilebilir ve oyunlarda yönetici olmaları sağlanabilir (Skolinick Weisberg et al. 2013). Örneğin, Gooch (2008)'e göre öğretmenler zorunlu müfredat konularından dolayı oyunların temalarını bozmamalı ve oyun esnasında müdahalelerde bulunmamalıdır.

Türkiye’de özel eğitim öğretmenlerinin pedagojik ve pratik becerilerinin geliştirilmesine çok önemli bir ihtiyaç vardır, çeşitli akademik çalışmalar, bölgesel ve ulusal raporlar, eğitimlerin sayısı ve kalitesinin, eğitimlerin çoğunun pratik beceri ve malzeme sağlamadığı, çoğu hâlâ öğretimin teorik yönlerine odaklandığı Türkiye’deki özel eğitim öğretmenlerinin gerçek ihtiyaçlarını karşılamadığını göstermektedir. Ancak, Türkiye’de özel eğitim öğretmenlerinin edinilmesi istenen şey, sağır ve işitme engelli öğrencilerle gerçek derslik ortamlarında kullanılacak daha pratik müdahaleler, materyaller, araçlar elde etmektir (Ayдын & Gürbüz,2018).

ÇALIŞMA GURUBUMUZ

İlköğretim okullarında işitme engelli öğrencilerin özel eğitim öğretmenleridir. Türkiye’de işitme engeli olan 35 ilköğretim okulunda eğitim gören öğrenci vardır. Bu okullarda eğitim veren öğretmenlerin hepsini hedef aldık. Bu öğretmenlere 5 günlük yoğun bir eğitim verilecek. Bu okulların her birinden 4 özel eğitim öğretmenimiz eğitimlere katılacaktır. Özel eğitimi öğretmen sayısı 140 civarında olacak. Oyun temelli eğitim ve öğretimde özel eğitim öğretmenlerinin ihtiyaçlarının karşılayacak akademik eğitim verilmesi önem arz etmektedir. Hedeflerimizin önceliği Türkiye’deki özel eğitim öğretmenlerinin pedagojik ve pratik öğretim eksikliği gösterdikleri alan olan oyun temelli öğretim becerilerini geliştirmek yer almaktadır.

YÖNTEM

Araştırmada ihtiyaç analizi anketi (ilk-son anket) ve nitel araştırma metodlarından yararlanılmıştır

Çalışmalarımız daha çok iletişim araçları kullanılmak suretiyle yüz yüze anket, video ile gözlem ve katılımcı öğretmenlerden elde edilen oyun ile ilgili kâğıt çıktılar kullanılmıştır.

Yarı yapılandırılmış görüşme, video gözlem ve dokümanlardan elde edilen bilgilerin yorumlanması şeklinde. Örneğin; eğitim alan öğretmenin eğitim öncesi ve sonrası oyun hazırlama etkinliğinin gözlenmesi ve değerlendirilmesi.

BULGULAR VE YORUMLAR

Özel eğitim öğretmenlerine, uluslararası çalışmalarda etkili ve yenilikçi olduğu kanıtlanan oyun temelli beceri kazandırılmaktadır. Bu öğretim yaklaşımında konuların öğretmelere yardımcı olacak yeni oyunların nasıl oluşturulacağı öğretilmektedir. Bu öğrenmeler de öğretmenlerin bu alan-daki ihtiyaçlarını destekleyecektir (Hartas, D. 2016).

Bu eğitimle, oyun oluşturmayı öğrettikten sonra, her eğitimli öğretmen, öğretim konularını semboller, talimatlar ve işaret diliyle desteklenen, daha görsel yollarla aktarmayı öğrenmek ve öğretmek amacıyla yeni bir oyun üretmektedir.

Veriler öğretmenlerle yapılan röportajlar ve sınıf içi gözlemler ile toplanmaktadır. Bu sayede, kapsamlı veriler elde edilerek, oyun-tabanlı eğitimin amacına ve uygulamasına yönelik güçlü bir değerlendirme şansı elde edilmektedir. Öğretmenleri hazırladıkları oyunları uygulamaları sırasında gözlemler yapılarak notlar alınmıştır. Fotoğraflar ile video kayıtları alınmış ve detaylı olarak sonradan tekrardan analiz edilmiştir. Yarı-yapılandırılmış öğretmen röportajları ile öğretmenlerin detaylı görüşleri alınmıştır.

Günümüzde, araştırmalar oyunun amacının çok çeşitli olabileceğini göstermektedir. Oyun yoluyla sosyal ve duygusal kazanımların genelinin öğrencinin kendi kendini yönetme yetisini geliştirdiği yönündedir. (Elias and Berk 2002). Bu çalışmada ortaya çıkan veriler şu alıntıyı desteklemektedir; "Sosyal, duygusal ve bilişsel özdenetim yetisi öğrenmenin her formu açısından birinci önceliktedir ve araştırmalarda bu yetinin en iyi oyun tabanlı aktiviteler ile geliştiği ortaya çıkmıştır. (OME, 2010, p.7)

Bu çalışmada yer alan öğretmenlerde İkinci öğretmenin uyguladığı öğrenci merkezli ve öğrenci tarafından yönetilen oyun anlayışı, bu alıntıya en uygun olan yaklaşımdır. Birçok diğer araştırmalarda ise oyunun akademik öğrenmeye bakan yönüne vurgu yapılmıştır.

Bu durumun öğretmenleri akademik yetilerin öğretilmesi ve oyunun da bu süreçte müfredata dahil edilmesi noktasında zorladığı açığa çıkmıştır.

Ortada bir dengenin olması gerektiği ve bunun öğretmenlere bırakılmaması, aksine öğretmenlere yardımcı olacak bilgi ve becerilerin resmi olarak sunulmasının gerekliliği ortaya konulmuştur. Aynı sonuçlar (Bodrova, 2013) tarafından da bulunmuştur.

Resim 1: Bazı örnek uygulamalar



SONUÇ

Öğretmenler aldıkları eğitimler sonucunda, kendi hazırladıkları oyunları ve yönergeleri sınıflarında uyguladılar.

Doküman kayıt incelemesinde kursa katılan öğretmenlerin hazırladıkları bir oyunu sınıflarında başarı ile uyguladıkları ve öğrencilerin öğrenmeleri üzerindeki etkilerini bizimle paylaştılar.

Öğretmenlerden elde edilen veriler sonucunda; oyun hazırlanan derslerde uygulama farkındalığının arttığı, bunun sonucunda da öğrenci başarısının %20-30 oranında arttığı belirtilmiştir.

Bu çalışmayla birlikte engellilere yönelik hazırlanan çalışmalarda nesnel çıktılarının bulunmasının ne kadar önemli olduğu anlaşılmıştır. Bu çıktılar, öğretmenlere uygulamada ve projenin benimsenmesinde kolaylıklar sağlamıştır.

Bu alanda yeni yapılacak çalışmalarda nesnel, elle tutulur bir ürünün çıkarılmasının önemli olduğu görülmüştür.

ÖNERİLER

UYGULAYICILARA YÖNELİK

Bu projeye birlikte engellilere yönelik hazırlanan projelerde nesnel çıktıların bulunmasının ne kadar önemli olduğu anlaşılmıştır. Bu çıktılar, öğretmenlere uygulamada ve projenin benimsenmesinde kolaylıklar sağlayacaktır.

Bu alanda yeni yapılacak çalışmalarda nesnel, elle tutulur bir ürünün çıkarılmasının önemli olduğu söylenebilir.

ARAŞTIRMACILARA YÖNELİK

Çocuk oyunlarında normal çocukların oynadıkları oyunların işitme engelli çocuklara uygulanması ile bu oyunların işitme engellilere göre uyarlanarak uygulanması arasındaki etkileri.

Engellilerin engel türüne göre oyunların uyarlanmasının olası sonuçları.

KAYNAKLAR

- Elias, C. L., & Berk, L. E. (2002). Self-regulation in young children: Is there a role for sociodramatic play?. *Early childhood research quarterly*, 17(2), 216-238.
- Gürbüz, B., ÇİMEN, Z., & AYDIN, İ. (2018). Serbest zaman ilgilenim ölçeği: Türkçe formu geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Spor metre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 16(4), 256-265.
- Hartas, D. (2016). Young people's educational aspirations: Psychosocial factors and the home environment. *Journal of Youth Studies*, 19(9), 1145-1163.
- Kemaloğlu, K. (2014). Konuşamayan İşitme Engellilerin (Sağlırların) Tarihi. *KBB ve BBC Dergisi* 22 (1):14-28,
- Leonard, Jonathan B., Kenneth R. Foster, & T. Whit Athley. (1984). "Thermal properties of tissue equivalent phantom materials." *IEEE Transactions on Biomedical Engineering* 533-536.
- Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2013). Guided play: Where curricular goals meet a playful pedagogy. *Mind, Brain, and Education*, 7(2), 104-112.
- Van Oers, B., & Duijkers, D. (2013). Teaching in a play-based curriculum: Theory, practice and evidence of developmental education for young children. *Journal of curriculum studies*, 45(4), 511-534.

'RECYCLE, REUSE AND REDUCE FOR A SUSTAINABLE WORLD' E-TWINNING PROJESİNİN ÖĞRENCİ AÇISINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ

Mine TÜRKER

Keçiören Bilim ve Sanat Merkezi
ORCID ID: 0009-0007-3252-7076

Hatice EFSUN BAYKAN

Hikmet Kozan Ortaokulu
ORCID ID: 0009-0004-8504-0972

Nezahat DEMİR

75. Yıl Mühibe Germirli Ortaokulu
ORCID ID: 0009-0001-4493-7407

Gökçe Seray ARSLAN

Barbaros Kutlutaş Ortaokulu
ORCID ID: 0009-0001-0370-5204

Fatih KOÇ

Atatürk Ortaokulu
ORCID ID: 0009-0006-1128-0169

Handan ÖZGÜLER

Toki Mehmet Akif Ersoy Ortaokulu
ORCID ID: 0009-0005-5634-6689

Burcu Sevil AYDOĞDU

Nuri Bayar Ortaokulu
ORCID ID: 0009-0008-5489-3744

Serap ÖZBAYRAK

Yıldırım Beyazıt Anadolu Lisesi
ORCID ID: 0009-0003-7371-4784

ÖZET

Dünya Sağlık Örgütü 2019 yılı 'Hava Kirliliği' verileri ve Mayıs 2019'da Dünya Biyoçeşitlilik Konseyi (IPBES) tarafından Küresel Biyoçeşitlilik Raporuna göre insanlık tarihinde benzeri görülmemiş bir hızda doğal yaşam alanlarının azaldığı tespit edilmiştir. BM Çevre Programına göre doğadaki plastiklerle plastik çağı yaşandığından, okyanusta 7 milyon ton ağırlığında 7.kıta adında plastik yığını olmasından hareketle yapılan

projede; doğanın korunması, ekolojik ayak izinin ve plastik atıkların azaltılması ve uluslar arası farkındalık amaçlanmıştır. Öğrencileri duygu ve düşüncelerini etkili ifade edip 21.yy becerileri ile geri dönüşüm malzemelerinden yeni malzemeler üreterek yaratıcılığa sevk edip çevre sorunumuza farkındalığı arttırarak sorumluluklarını geliştirip özgüven kazandırmayı, grup çalışmasında etkin çalışabilme becerisi göstermeyi, çalışmalarını web 2.0 araçlarını kullanarak desteklemeyi amaçlayan projede küçük adımların başlangıcı kolaylaştıracağı düşüncesiyle yaşanabilir bir dünya için öğrenci ve öğretmen ortaklarla birlikte uluslararası farkındalık yaratmak için çalışılmıştır. Projede 8 Türk ortak yer almaktadır. Web 2.0 araçları projede etkin kullanılmıştır. Logo-poster yapımı, geri dönüşüm materyalleri yapımı, atık materyal sanal sergisi, geri dönüşüm konulu slogan videosu, çevre bilinci konulu akrostiş yazıp seslendirme ve 23 Nisan temalı karışık okul takımı çalışmalarımız, proje değerlendirmelerinden oluşan etkinliklerde yenilik, yaratıcılık, problem çözme, eleştirel düşünme, işbirliği gibi 21.y.y becerileri öğrencilere kazandırılmıştır. Atık malzemelerden yeni materyaller ve eğitim materyalleri oluşturulmuştur. Proje farklı branş öğretmenleri tarafından yürütülmüş disiplinler arası yaklaşımla 21. yy becerilerinden olan teknoloji kullanımı, yabancı dil pratiği, grup çalışmaları, takım oluşturma, fikir alışverişinde bulunma, iş birliği içerisinde olma, problem çözme, üretkenlik, yaratıcılık, girişimcilik, ortak karar verme becerilerini geliştirmiştir. Çeşitli online eğitimlerle web 2.0 araçlarını kullanabilme becerileri geliştirilmiştir. Proje sürecinde değerlerin davranışa ve tutuma dönüşmesi teşvik edilmiş ve öğrencilerin bu değerlerle ilgili farkındalık oluşturmaları hedeflenmiştir. Sevgi, saygı, sabır, hoşgörü, empati, adalet gibi değerler, öğrenilen temel bilgi ve beceriler ve etkinliklerle bütünleştirilmiştir. Kazanımların içeriğine göre değerler ilişkilendirilmiştir. Düzenlenen plastik kapak toplama kampanyası ve “Geleceğe Nefes Ol” vb gibi sosyal etkinlikler ile sorumluluk, sevgi, saygı, hoşgörü vb gibi değerler proje ile kazandırılmıştır. Anket sonuçları, değerlendirmeler, öğrencilerin projeden sonra da kendi yaşantılarındaki uygulamalarda davranış değişikliğine göre proje hedeflerine ulaşılmıştır. Yaşanabilir bir dünyayı gelecek nesillere miras bırakmak için geri dönüşüm uygulamalarının ve projelerine okullarda daha çok yer verilmesi, müfredata gerekli kazanımların eklenmesi önerilmektedir.

Anahtar kelimeler: 21. Yüzyıl becerileri, Disiplinler arası, Teknoloji okuryazarlığı, Çevre bilinci.

EVALUATION OF THE 'RECYCLE, REUSE AND REDUCE FOR A SUSTAINABLE WORLD' ETWINNING PROJECT FROM THE STUDENT PERSPECTIVE

ABSTRACT

According to the World Health Organization 2019 'Air Pollution' data and the Global Biodiversity Report by the World Biodiversity Council (IPBES) in May 2019, it has been determined that natural habitats are decreasing at an unprecedented rate in human history. According to the UN Environment Programme, the plastic age is experienced with the plastics in nature, and the project is based on the fact that there is a pile of plastic in the ocean called the 7th continent, weighing 7 million tons; The aim is to protect nature, reduce ecological footprint and plastic waste, and raise international awareness. With the idea that small steps will facilitate the beginning of the project, which aims to encourage students to express their feelings and thoughts effectively, to encourage creativity by producing new materials from recycled materials with 21st century skills, to increase awareness of our environmental problem, to develop their responsibilities and gain self-confidence, to show the ability to work effectively in group work, and to support their work by using web 2.0 tools. We worked together with student and teacher partners to raise international awareness for a livable world. There are 8 Turkish partners in the project. Web 2.0 tools were used effectively in the project. Innovation, creativity, problem solving, critical thinking, innovation, creativity, problem solving, critical thinking, activities consisting of logo-poster making, recycling material making, waste material virtual exhibition, recycling themed slogan video, environmental awareness-themed acrostic writing and vocalization, and 23 April themed mixed school team work, project evaluations, 21st century skills such as collaboration are provided to students. New materials and educational materials have been created from waste materials. The project developed the 21st century skills of technology use, foreign language practice, group work, team building, exchanging ideas, cooperation, problem solving, productivity, creativity, entrepreneurship and joint decision-making, with an interdisciplinary approach carried out by different branch teachers. . Skills in using web 2.0 tools have been improved through various online trainings. During the project, the transformation of values into behavior and attitude was encouraged and it was aimed to raise awareness among students about these values. Values such as love, respect, patience, tolerance, empathy and justice are integrated with the basic knowledge, skills and activities learned. Values are associated according to the content of

the gains. Values such as responsibility, love, respect, tolerance, etc. were gained through the project through social events such as the plastic cap collection campaign and “Be Breath for the Future” etc. The project goals were achieved according to the survey results, evaluations, and the behavioral changes of the students in their own lives after the project. In order to inherit a livable world to future generations, it is recommended that recycling practices and projects should be included more in schools and the necessary achievements should be added to the curriculum.

Keywords: 21st Century skills, Interdisciplinary, Technology literacy, Environmental awareness.

GİRİŞ

Anayasamızın 56. maddesi bireylerin sağlık hakkını düzenleyici “Herkes, sağlıklı ve dengeli bir çevrede yaşama hakkına sahiptir” şeklinde hükümler içermektedir. Aynı zamanda Birleşmiş Milletlerin İnsan ve Çevre Konferansında ‘İnsanın; hürriyet, eşitlik ve yeterli yaşam koşulları sağlayan, onurlu ve refah içinde bir çevrede yaşamak temel hakkıdır. İnsanın, bugünkü ve gelecek nesiller için çevreyi korumak ve geliştirmek gibi ciddi bir sorumluluğu vardır’ şeklinde kararları alınmıştır (Birleşmiş Milletler İnsan ve Çevre Konferansı Madde 1 Stockholm,1972). Bu maddelere rağmen dünyamızın yüz yüze bulunduğu sorunların başında insan kaynaklı çevre kirliliğinin gelmektedir. Yüzyıllar boyunca tarihçiler ve arkeologlar, Taş Devri, Bronz Çağı veya Demir Çağı gibi dönemleri toplum üzerinde büyük etkiye neden olan teknolojik gelişmeler ve materyaller ile adlandırmıştır. Etrafımıza baktığımızda plastiği, dünyanın ana materyalleri olan toprak, ağaç, tahta ve ateşten daha çok görüyoruz; adeta plastik bir çağda yaşamaktadır.

Atıkların yarattığı çevre tahribatı sebebiyle bazı hayvanları hiç görmeden neslinin tükenmekte olduğunun gözlemlenmesi, hayatında bir hayvanın başını okşamamış, bir çiçek koklamamış bireyler yerine farklılıklara saygı duyan, muhtaç olana el uzatan, koruyan, kollayan merhamet sahibi insanların olduğu bir dünyaya ihtiyaç duyulduğu düşüncesiyle projenin yapılması ve uygulanması önem göstermektedir. Ayrıca proje uygulamalarında öğrencilere şartsız saygıyı, sevgiyi ve sorumluluğun öğretilmesi de amaçlanmıştır.

Projede atık miktarının azaltılması, atıkların geri dönüştürerek tekrar kullanılmasını sağlaması, doğal kaynakların korunmasının sağlaması, bilinçli tüketicilerin yetiştirilmesi hedeflenmiştir. Ayrıca hava ve çevrenin kirlenmesinin önlenmesi, öğrencilerde sorumluluk ve tasarruf bilincinin geliştirilmesi, israfın önlenmesi, öğrencilerde satın alınan atıştırmalıkların ambalajlarının ne kadar çöp üretildiğine dair farkındalık yaratmak, plastik torba yerine

bez torba kullanılmasının yaygınlaştırılması projenin diğer amaçları arasında yer almaktadır. Proje, gelecekte plastik çağının yaşanmaması, doğanın korunması ve yeni nesillerin bilinçli tüketici olması açısından ve diğer kamu kurumlarındaki uygulamalara örnek teşkil etmesi açısından önemli görülmektedir.

YÖNTEM

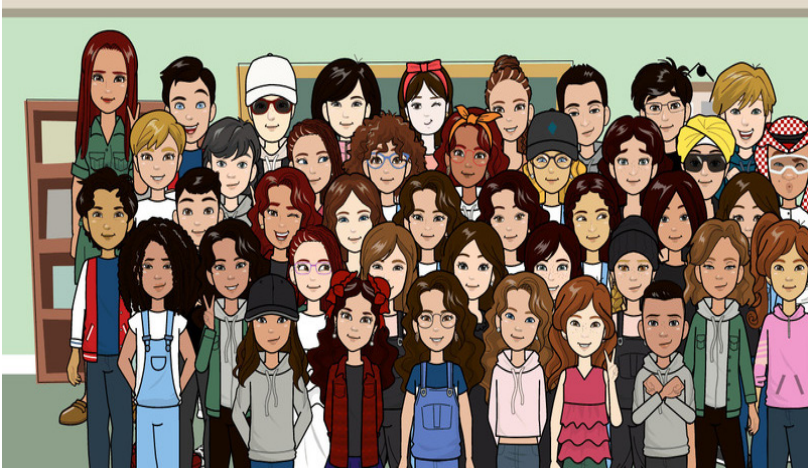
Recycle, reuse and reduce for a sustainable world isimli proje 11-16 yaş aralığındaki öğrenci grubu ile çeşitli illerden katılan 8 Türk ortakla yürütülmüştür. Öğrencileri duygu ve düşüncelerini etkili ifade edip 21.yy becerileri ile geri dönüşüm malzemelerinden yeni malzemeler üreterek yaratıcılığa sevk edip çevre sorunumuza farkındalığı arttırarak sorumluluklarını geliştirip özgüven kazandırmayı, grup çalışmasında etkin çalışabilme becerisi göstermeyi, çalışmalarını web 2.0 araçlarını kullanarak desteklemeyi amaçlayan projede küçük adımların başlangıcı kolaylaştıracağı düşüncesiyle yaşanabilir bir dünya için 52 öğrenci ve 8 ortaklarla birlikte uluslararası farkındalık yaratmak için çalışıldı. Web2.0 araçlarını etkin kullandığımız projemizde 4 uzman semineri,2 ortak ve 8 işbirlikçi ürün ve bir de öğrencilerimizin Azerbaycan'da bir hastaneye göndermek üzere ürettiği video laringoskop cihazı vardır. Logo-poster yapımı, geri dönüşüm materyalleri yapımı, atık materyal sanal sergisi, geri dönüşüm konulu slogan videosu, çevre bilinci konulu akrostiş yazıp seslendirme ve 23 Nisan temalı karışık okul takımı çalışmalarımız, proje değerlendirmelerinden oluşan etkinliklerde yenilik, yaratıcılık, problem çözme, eleştirel düşünme, işbirliği gibi 21.yy becerileri ne yer verilmiştir.Hedefler doğrultusunda her ay görevler belirlenmiş ve bu çalışmalar öğrenci merkezli olmak üzere web2 araçlarını tanıtarak ve etkin kullanarak yapılmıştır. Öğrencilerimizin doğanın korunması için araştırma yapmaları; araştırma-sorgulama, bilgi-okuryazarlığı,eleştirel düşünme, problem çözme, işbirliği becerilerini kullanmaları sağlanmıştır. Projede sıfır atık teması ile yola çıkılarak atık miktarını azaltmak, doğal kaynakları korumak, çevre kirliliğinden kaçınmak, öğrencilerimizde çevreyi koruma bilincini geliştirmek, atıkları doğru sınıflandırmalarını sağlamak, geri dönüştürülebilir materyallerden yeni ürünler oluşturabilmelerini sağlamak, ambalajlı ürünlerin yerine ambalajsız ürünleri seçerek öğrencileri pazar alışverişi yapmaya teşvik etmek ve öğrencilerde satın alınan atıştırmalıkların ambalajlarının ne kadar çöp üretildiğine dair farkındalık yaratılması amaçlanmıştır. Böylelikle tüketim mallarının israfı azaltıldı. Hedefler doğrultusunda her ay görevler belirlendi ve bu çalışmalar öğrenci merkezli olmak üzere web2 araçlarını tanıtarak ve etkin kullanarak yapıldı. Öğrencilerimizin doğanın korunması için araştırma yapmaları; araştırma-sorgulama, bilgi-okuryazarlığı,eleştirel düşünme,

problem çözüme, işbirliği becerilerini kullanmaları sağlandı. Proje; doğayı koruma, geri dönüşüm materyalleri yapılması, çevre kirlenmesi farkındalık için materyaller üretilmesinde öğrenci merkezli olması, birçok web 2.0 aracının kullanılması, farklı illerdeki öğrencilerin işbirliği yapılması, BM 2030 İklim Hedefleri, 2023 Eğitim Vizyonu, 21.y.y becerileriyle örtüşmesi açısından özgün bir projedir. Öğrenciler Covidle mücadelede solunum cihazı olan video laringoskop üretimi yaparak bu projede tanışan öğretmenlerin işbirliği ile bir hastaneye gönderilerek Kayseri'den Ankara'ya e-Twinning buluşturur misyonunu için de özgün bir projedir. Öğrenciler quizz, kahoot, okul panosu etkinliklerinde yaparak yaşayarak eğlenceli şekilde öğrenmişlerdir. Logo ve poster, anketlerde, tanıtımlarda, bizi dinle etkinliğinde bireysel çalışmışlardır. Öğrenciler beyin fırtınası ile proje tabanlı ve takım çalışmasıyla ortak ürünleri birlikte oluşturmuşlardır. Öğretmen rehberliğinde öğrenciler araştırma ve inceleme metodu ile proje amaçları için araştırma yapmış, bilgi toplamış, belgeseller izlemiş makaleler okumuş, okul toplantılarında sorularını sormuş, çalışmalarını karşılaştırmışlardır e-hikayenin adına, logo seçimine, yapılacak geri dönüşüm materyallerine, web 2.0 araçlarının kullanımına anketle, forum, sohbet odası ve whatsapp uygulaması üzerinden tartışma ile birlikte karar verilmiştir. Her etkinlik öğrencilerimizce merakla, eğlenerek ve öğrenerek yapılmıştır. Tüm bu çalışmalar yapılırken güvenli internet kriterleri göz önünde bulunduruldu ve veri koruma ve telif hakkıyla ilgili konular itinayla ele alındı.

Şekil 1.1 Çevresel bilinç oluşturduğumuz etkinlikler



Şekil 1.2 Web2 araçlarını kullanarak sanal sınıf



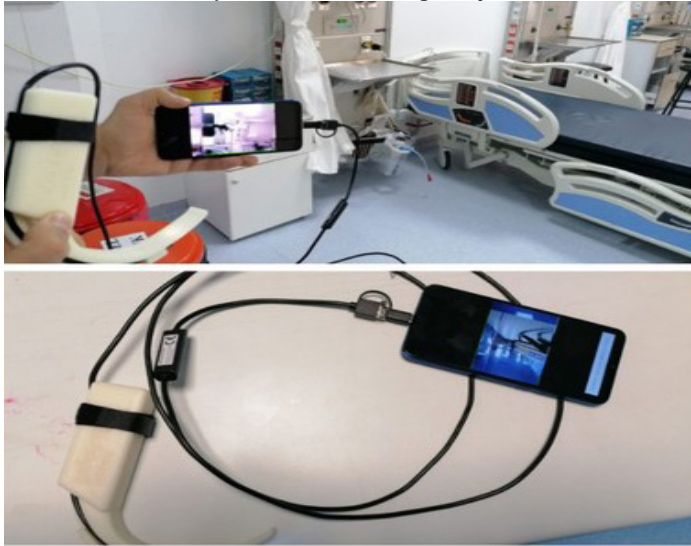
Şekil 1.3 Geri dönüşüm materyallerimizden



Şekil 1.4 Uzman davetli seminerlerimiz



Şekil 1.5 Video laringoskop



Şekil 1.6 Panolarımız, pil yarışmamız



BULGULAR

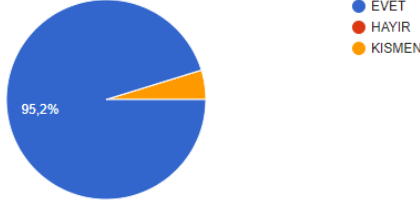
‘Sürdürülebilir Bir Dünya İçin Geri Dönüştürün, Yeniden Kullanın ve Azaltın’ projemiz öğrencilerinin ön test ve son test sorularına verdikleri yanıtlar doğrultusunda ulaşılan sonuçlar şöyledir; 1. Ankete katılan öğrencilerimizin % 95,2 ‘si projeye katılmaktan memnun olduğunu belirtmiştir. 2. Katılımcıların %73,8 ‘si projede belirlenen atık miktarını azaltma, doğal kaynakların korunması ve sürdürülebilir bir dünya için geri dönüşüm gibi hedeflere ulaşılabilirdiği noktada hem fikir olmuştur. %26,2 ise kısmen yanıtını vermiştir. 3. %92,9 proje süresince katılımı rahat gerçekleştirebildiğini, öğretmenlerimizin yönlendirmede yardımcı olduğunu belirtmiştir.

Şekil 2.1

1. Bu projede olmaktan memnun kaldınız mı?

42 yanıt

[Kopyala](#)

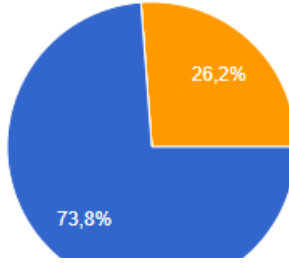


Şekil 2.2

2. Sıradaki sınıfın bir dersi için görev yaptığınız öğretmenlere dağıtılan...

42 yanıt

● EV
● HA
● KIS

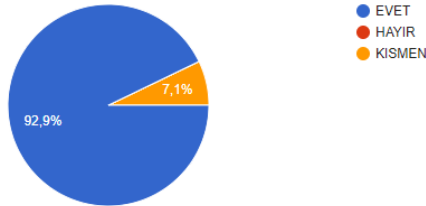


Şekil 2.3

3. Proje süresince katılımı rahat gerçekleştirebildiniz mi, öğretmenleriniz yönlendirmede yardımcı oldu mu?

42 yanıt

[Kopyala](#)



TARTIŞMA

Atık oluşumunu azaltmak ve oluşan atıkları geri dönüştürürken öğrenciler ve proje ortakları ile uluslararası farkındalık yaratma hedefiyle öğrenciler çevrimiçi toplantılarda bir araya geldi. Plastikler geri dönüştürüldü ve çok amaçlı malzemeler yapıldı. Sıfır atık fikri için, boşa üretimden kaçınmayı veya en azından azaltabilmek için geri dönüşüm kutuları oluşturuldu. Geri dönüşüm kutuları ile öğrenciler geri dönüşüm malzemelerini kendi içinde de ayrıştırma alışkanlığı kazandı. Geri dönüşüm kutularına ürün bırakma ve plastik ürünlerin yeniden kullanımla tekrar değerlendirilebileceği konularında yeterli uygun davranış değişikliği oluşturuldu. Ülkemizde alışverişte kullanılan plastik poşetler yerine çevreye daha az zarar veren, maliyeti düşük veya birden fazla kullanılabilen kâğıt ya da bezden yapılmış torbalar kullanılması konusunda çevrelerini teşvik etmeye davranışı kazandırıldı. Proje sonunda yapılan genel değerlendirme testi ile öğrencilerin büyük oranda geri dönüşüm işaretlerini tanıdığını ve geri dönüşüm ile ilgili farkındalık kazandığı tespit edilmiştir.

Öğrencilerin web 2.0 araçlarını kullanmaktaki becerileri arttı. Uygulama noktasında öğrenciler eğitim materyallerini hazırlarken sorumluluk almanın bilincine vardılar. Öğrendiklerini kendi yaşamlarına uyguladılar ve çevrelerini de uygulama konusunda teşvik ettiler. Ayrıca geri dönüşüm malzemeleri hazırlarken yaratıcılıklarını artırdılar ve grup çalışmalarında etkin çalışabilme becerilerini geliştirdiler.

Projede kazanılan deneyimler doğrultusunda tek kullanımlık taşıma torbalarının yerine bezden yapılan yıkanabilir çantaların kullanılması, depozito uygulanarak kapların veya şişelerin geri toplanması, geri getirme primi ödenmesi, evsel çöplerin “yeniden değerlendirilebilir katı maddeler” ve “doğada çözünebilir” şeklinde ayrı çöp kutusunda toplamaları gibi konularda kamu spotlarının sıkça yapılması önerilebilir. Ayrıca bu konuların müfredatlara yerleştirilerek plastik kullanımı ile ilgili kazanımlar eklenebilir.

SONUÇ

Atık oluşumunu azaltmak ve oluşan atıkları geri dönüştürürken öğrenciler ve proje ortakları ile uluslararası farkındalık yaratma hedefiyle öğrenciler çevrimiçi toplantılarda bir araya geldi. Plastikler geri dönüştürüldü ve çok amaçlı malzemeler yapıldı. Sıfır atık fikri için, boşa üretimden kaçınmayı veya en azından azaltabilmek için geri dönüşüm kutuları oluşturuldu. Geri dönüşüm kutuları ile öğrenciler geri dönüşüm malzemelerini kendi içinde de ayrıştırma alışkanlığı kazandı. Geri dönüşüm kutularına ürün bırakma ve plastik ürünlerin yeniden kullanımla tekrar değerlendirilebileceği konularında yeterli uygun davranış değişikliği oluşturuldu. Ülkemizde

alışverişte kullanılan plastik poşetler yerine çevreye daha az zarar veren, maliyeti düşük veya birden fazla kullanılabilen kâğıt ya da bezden yapılmış torbalar kullanılması konusunda çevrelerini teşvik etmeye davranışı kazandırıldı. Proje sonunda yapılan genel değerlendirme testi ile öğrencilerin büyük oranda geri dönüşüm işaretlerini tanıdığını ve geri dönüşüm ile ilgili farkındalık kazandığı tespit edilmiştir.

Öğrencilerin web 2.0 araçlarını kullanmaktaki becerileri arttı. Uygulama noktasında öğrenciler eğitim materyallerini hazırlarken sorumluluk almanın bilincine vardılar. Öğrendiklerini kendi yaşamlarına uyguladılar ve çevrelerini de uygulama konusunda teşvik ettiler. Ayrıca geri dönüşüm malzemeleri hazırlarken yaratıcılıklarını artırdılar ve grup çalışmalarında etkin çalışabilme becerilerini geliştirdiler.

Öğrencilerle ilgili edinimler

Proje etkinlikleri androgojik yaklaşım, interaktif eğitim yaklaşımı, sosyal yapılandırıcılık gibi yenilikçi yaklaşımlarla ele alınmıştır. Projede sunum, sözel, yazılı ifade gibi edebiyat dersi; çevre temizliği, fidan dikimi, geri dönüşüm, araştırma gibi coğrafya dersi; analiz, sonuç, sayısal verilerin kullanımı gibi matematik dersi; logo, poster çizimi, pano, ürün tasarımı, el becerileri gibi resim dersi, canlıların yaşamı, çevrenin korunması gibi biyoloji dersi; uluslararası ortaklarla anlaşma dili açısından yabancı dil becerisi için İngilizce ; web 2.0 araçlarının kullanımı için bilişim teknolojileri dersi, sağlıklı yaşam için beden eğitimi dersi; solo, koro şarkı söyleme, enstrüman çalma, ses tekniği kullanımı, ritim gibi müzik dersi kazanımlarıyla müfredatla ilişkilendirilmiştir.

Forum, sohbet alanlarında, grup görüşmelerinde beyin fırtınası tekniği ile farklı fikir ve öneriler alındı. Projede logo, poster, pano tasarımları, geri dönüşüm kutularının kullanımı, fidan dikimi, çevre temizliği, plastik ve atık malzemelerden ürün oluşturma etkinlikleriyle hem bağımsız araştırma yapma hem de grup çalışmasıyla (okullarla işbirliği-hikaye, kitap, oyun, sohbet) sorumluluk duygusu, iletişim, el becerileri geliştirildi. Yapılan oylama etkinliklerinde oy kullandılar.

Araştırma inceleme,tartışma, soru-cevap metoduyla, doğada bulunan atıkların ne kadar sürede yok olduğunu araştırıp geleceğimizin sorununa nasıl çözüm bulabileceği konusunda münazarada bilimsel çalışma yöntemlerini kullandılar.

Proje etkinliklerinde yaratıcı düşünme becerisini geliştirici örneği okul bahçesinde bulunan ağaçlarda yaşayan kuşlar için plastikten kuş yuvası tasarımı gerçekleştirildiler. Dramatizasyon yöntemi ile çevre kirliliğine

dikkat çekmek için kısa film çektiler.Özel eğitim kurumlarında kullanılacak eğitim materyalleri oluşturuldu. Örneğin plastik poşetlerin üzerindeki resimlerin kesilip dekota üzerine yapıştırılarak puzzle oluşturulması ile geri dönüşüm materyalleri tasarlandı. Projedeki şarkı etkinliğinde, kısa film çalışmasında, plastik kapak toplama kampanyasında ve karışık ülke takımı etkinliklerinde sorumluluk duygusu, bakış açıları ve dil becerilerinin olumlu yönde geliştiği aynı zamanda sosyal girişimciliklerinin de arttığı gözlemlendi.

Yaygınlaştırma ile ilgili edinimler

Projemizin yaygın etkisi kapsamında projenin sürdüğü 2021 - 2022 eğitim öğretim yılında geri dönüşüm malzemelerinden materyal üretimi ile sergi alanları her okulda oluşturulmuştur Projeden sonra geri dönüşüm malzemelerinden oyun materyalleri oluşturmaya yönelik TÜBİTAK 4006 projesi hazırlanmıştır. Proje proje ortaklarının projeden sonra katıldığı eTwinning projelerine örnek teşkil etmiştir.

Görünürlükle İlgili Edinimler

Hazırlanan sanal sergi farklı sosyal medya hesapları üzerinden paylaşılmıştır. Öğretmen kurul toplantılarında da proje hakkında bilgilendirme yapılmıştır. Okulların internet sayfasında yayınlanmıştır. Proje ortaklarından Kayseri Hikmet Kozan Ortaokulu ve Ankara Keçiören Bilim ve Sanat Merkezi arasında gerçekleşen iş birliği doğrultusunda Ankara'da bir araştırma hastanesinde kullanılmak üzere solunum cihazına bağlanması gereken hastaların entübasyonu sırasında kullanılan ve Covid-19 salgını sonrasında sağlık çalışanlarını enfeksiyondan korumak açısından oldukça önemli olan video laringoskoplar üretilerek teslim edildi.

Mesleki Gelişim

Proje farklı branş öğretmenleri tarafından yürütülmüş disiplinler arası yaklaşımla 21. yy becerilerinden olan teknoloji kullanımı, yabancı dil pratiği, grup çalışmaları, takım oluşturma, fikir alışverişinde bulunma, iş birliği içerisinde olma, problem çözme, üretkenlik, yaratıcılık, girişimcilik, ortak karar verme becerilerini geliştirmiştir. Çeşitli online eğitimlerle web 2.0 araçlarını kullanabilme becerileri geliştirilmiştir.

KAYNAKLAR

- Adeniran, A. E., Nubi, A. T., Adelopo, A. O. (2017). Solid Waste Generation and Characterization in the University of Lagos for a Sustainable Waste Management. *Waste Management*, 67, 3-10.
- Andrady, A. L. (2011). Microplastics in the marine environment. *Marine pollution bulletin*, 62(8), 1596-1605.
- Aslan, R. (2018). Mikroplastikler: Hayatı kuşatan yeni tehlike. *Göller Bölgesi Aylık Hakemli Ekonomi ve Kültür Dergisi*, 6(66), 61-67.
- Çevre ve Şehircilik Bakanlığı (ÇŞB) (2017). 2016-2023 Ulusal Atık Yönetimi Eylem Planı. Çevre ve Şehircilik Bakanlığı, Ankara.
- Gray, A. (2017). Germany recycles more than any other country. <https://www.weforum.org/agenda/2017/12/germany-recycles-more-than-any-other-country/>
- Haksevenler, B. H. G., Kavak, F. F., & Akpınar, A. (2020). Sıfır Atık Yönetimi, Marmara Üniversitesi Anadoluhisarı Kampusu örneği. *Kent Akademisi*, 13(4), 722-735.
- Kayan, A., & Küçük, A. (2020). Plastik Kirliliğin Çevresel Zararları ve Çözüm Önerileri. *Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 22(2), 403-427.
- Selamoğlu Çağlayan, H, Aytan Kopuz, Ü. (2020). Mikroplastiklerin deniz çevresinde neden olduğu etkiler. *Doğanın Sesi*, (6), 44-56.
- Şahin, G., & Önder, H. G. (2021). Atık yönetimi, sera gazı emisyonları ve Türkiye: Avrupa Yeşil Mutabakatı çerçevesinde bir değerlendirme. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 9, 112, 194-216. <http://dx.doi.org/10.29228/ASOS.47802>
- Weston, P. (2019, Eylül 6). Bilim insanları modern zamanların ismini buldu: Plastik Devri. *Independent Türkçe*. Çeviren: Ata Türkoğlu. <https://www.indyrturk.com/node/68191/haber/biliminsanlar%C4%B1-modern-zamanlar%C4%B1n-ismini-buldu-plastik-devri>

MUCİZE PARMAKLAR ETWINNING PROJESİ

Emel SEYHAN

*Öğretmen Fuat Altan Anaokulu
ORCID ID: 0009-0003-9160-0457*

Hatice ŞENER

*Şehit Demet Sezen Anaokulu
ORCID ID: 0009-0002-7340-3022*

ÖZET

Proje, 2020-2021 Eğitim-Öğretim yılında başlayan yine aynı yıl içinde sonuçlanan okul öncesi öğrencileri ile uygulanmış e-twinning projesidir. Projemiz Ulusal Kalite Etiketine sahiptir.

Projemize ülkemizin 4 farklı şehrinde görev yapan 10 okul öncesi öğretmeni ve bir de Malta da görev yapan okul öncesi öğretmeni katılmıştır. Proje aktif olarak 8 farklı okulda uygulanmıştır. Bu okullardan 5 tanesi bağımsız anaokulu diğerleri ise ilkokuldur. Yabancı ortağımızda Malta da bir okul öncesi kurumunda öğretmendir. Ülkemizde görev yapmakta olan pek çok okul öncesi öğretmeni özellikle e-twinning projelerine dahil olma konusunda kendine güvenmemektedir. Öğretmenler projeler için sınıfta ayrı bir zaman ve emek harcamak gerektiği düşüncesinde olup , projelere dahil olmaktan kaçınılırlar. Özellikle okul öncesi branşında görev yapmakta olan arkadaşlarımız için bu proje güzel bir örnektir. Bu çalışmadaki tüm etkinlikler sınıf içinde her zaman yapılan etkinliklerdir yani bu projeye dahil olan bir öğretmen sınıfında eğitim öğretim faaliyetini sürdürürken aynı zamanda bir etwinning projesi de yapmıştır. Projemizdeki tüm etkinlikler öğrencilerimizin küçük kas gelişimine katkı sağlayacak ve buna bağlı olarak farklı gelişim alanlarını da geliştirecek şekilde planlanmıştır.

Okul öncesi müfredatı ile tamamen uyumlu olan çalışmalarımız aynı zamanda öğrencilerimizin yaş grupları için de oldukça uygundur. Bir öğretmenimiz aynı etkinliği 3 yaş grubu ile çalışırken bir diğer öğretmenimiz ise 5 yaş grubu ile çalışmıştır. Yapılan etkinliklerin tamamına sınıftaki tüm öğrencilerimiz aktif olarak katılmıştır. Projemiz küçük kas gelişimine yönelik olduğu için dezavantajlı öğrencilerimiz de projeye dahil edilmişlerdir. Projenin bir diğer amacı pandemi dönemini tamamıyla evde

öğrencilerimizin zayıflamış olarak küçük kas gelişimini güçlendirmektedir. Günümüzde öğrencilerin teknoloji ile çok küçük yaşlarda tanışmalarını ve ekran karşısında kaliteli ve eğitici zaman geçirmelerini sağlamak amacıyla web2 araçları da projenin aşamalarına dahil edilmiştir. Canva, İnshot, WordArt, Padlet, Piccolaj, Vivavideo, Jigsavplanet, Arsteps projede kullanılan Web2 araçlarıdır. Bu araçların kullanılmasında ve öğrenci anketlerinin doldurulması gibi durumlarda velilerimizin desteğine başvurulmuştur. Velilerimizin de bu sürecin içine dahil edilmesi amacıyla evde artık materyallerle kuklalar yapılması istenmiştir.10 Kasım tarihinde yapılan oryantiring çalışmamız öğrencilere farklı bir deneyim kazandırmıştır. Ellerindeki harita ile daha önceden öğretmenlerimiz tarafından okulun farklı yerlerine saklanan Atatürk resminin parçalarını bulmaya çalışmış böylece yön ve parça-bütün kavramlarını oyun oynayarak öğrenmişlerdir. Dolayısıyla proje bu etkinlikle öğrencilerin bilişsel gelişimine de katkı sağlamıştır. Web2 araçlarının çeşitliliği yalnızca öğrenciler için bir farkındalık değil aynı zamanda öğretmenlerin teknoloji sınıfta kullanmaları için de güzel bir fırsat olmuştur.Eğitim öğretim yılının Kasım ayında başlayıp ocak ayında sonuçlanan projemiz süresi açısından da örnek teşkil edecek şekildedir yanie-twininig projeleri için uzun süreli zamana ihtiyaç yoktur. Proje tamamlandıktan sonra öğrencilerimizin küçük kas gelişimdeki ilerlemeler gözle görülecek oranda hissedilir olmuştur. Kalem , fırçayı ve makası doğru şekilde kullanma projenin öğrenciye kattığı önemli bir faydadır . Ayrıca çocuklargo grup ile işbirliği yapma, yapılacak etkinliklere fikir sunabilme, iletişim ve yaratıcılık becerisi kazanma konusunda ilerleme kaydetmişlerdir.

Proje sonunda öğretmenlerden elde edilen verilere göre yapılan tüm etkinlikler ile ulaşılmak istenen hedeflerin öğrenciler için yeterli ve ulaşılabilir olduğu sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Okul öncesi, kalem, fırça, makas, sanat etkinliği, oryantiring, kodlama, zahmetsiz proje yapımı.

MUCİZE PARMAKLAR PROJEMİZDE

2020-2021 Eğitim Öğretim döneminde dünyayı ve ülkemizi etkilemiş olan Covid sürecinden sonrayüz yüze başlayan eğitim döneminde öğrencilerimizde görmüş olduğumuz küçük kas ve el-göz koordinasyon-becerilerindeki eksikliklerini desteklemek amacıyla Mucize Parmaklar eTwinningprojemizi uygulamaya koyduk.

Sınıf içiyaptığımız gözlemlere dayalı olarak çocuklarda ;

1. Oyuncak oynarken ellerine aldıkları ,lego,blok,puzzle..vboyuncak-larıparmaklarıyla kavramakta zorlandıkları ve üst üste legoları takmada problemyaşadıkları görüldü.
2. Oyun hamurlarını tutarken parmaklarını tam kullanamadıkları veözgün ürünler oluşturmadazorlandıkları görüldü.
3. Sanat etkinlikleri yaparken boya malzemelerinde (pastel boya ,renkli boya kalemleri ve sulu boyafırçası ...)gibi malzemelerini gerektiği şekilde kullanamadıkları gözlemlendi.
4. Çocuklarda bu becerileri yapamadıklarından dolayıetkinliklerde dikkateksikliklerinin olması veoyun, müzik, hikaye gibi sınıf içi etkinliklerden çabuk sıkılmaları ve katılmakta

isteksiz davranışlarsergilemeleriproblem olarak görülmüştür.

Amacımız öğrencilerimizde bedensel, bilişsel, duygusal, sosyal ve dil gelişimine katkı sağlamaktır.

1. Küçük kas ve büyük kas gelişimini desteklemek
2. El-göz koordinasyonunu sağlamak.
3. El becerilerinin gelişimini desteklemek.
4. Merak duygularını geliştirmek.
5. Görsel ve işitsel algılarının güçlenmesini sağlamak.
6. Kendine olan özgüven gelişimini desteklemek.
7. Etkinliklerde kendilerine özgü ürünler oluşturmalarını sağlamak.
8. İşbirliği içerisinde çalışarak özdenetimini, analiz ve yorum yapma becerilerini geliştirmek.

Mucize parmaklar projemizi uygularken gösterip-yaptırma, gözlem, beyin fırtınası, problem çözme, soru-cevap araştırma ve analiz öğretim yöntem ve tekniklerini kullandık. Çalışma grubu olarak projemizi yurtdışında Malta ülkesinde ve Türkiye de 4 ildeki anaokulu ve ilköğretim okullarında ki 3-4-5 ve 6 yaş grubu öğrencilerine uyguladık. Aile katılımı bir proje olduğu için velilerimizde projemize destek verdi.

Web 2 araçlarından google formaları kullanarakveli, öğretmen ve öğrenci anketleriniuygulayarak projemizle ilgili verileri elde ettik. Projemizin çalışma planı içerisindeetkinliklerimizi sınıflarda uygularken projeye katılan öğretmen arkadaşlarımız uygulama esnasındakifotograf ve video olarak topladıkları verileri farklı web2araçlarıyla etwinning proje sayfasında yayınladılar.

Web 2 araçlarından google formaları kullanarakveli, öğretmen ve öğrenci anketleriniuygulayarak projemizle ilgili verileri elde ettik. Projemizin çalışma planı içerisindeki etkinliklerimizi sınıflarda uygularken projeye katılan öğretmen arkadaşlarımız uygulama esnasındakifotograf ve video olarak topladıkları verileri farklı web2 araçlarıyla etwinning proje sayfasında yayınladılar.

Müzik etkinliğinde muzogramritm çalışmasını öğrencilerimize uyguladık, bu sayede el-göz koordinasyonunu sağlayarak dikkat becerilerini destekledik.

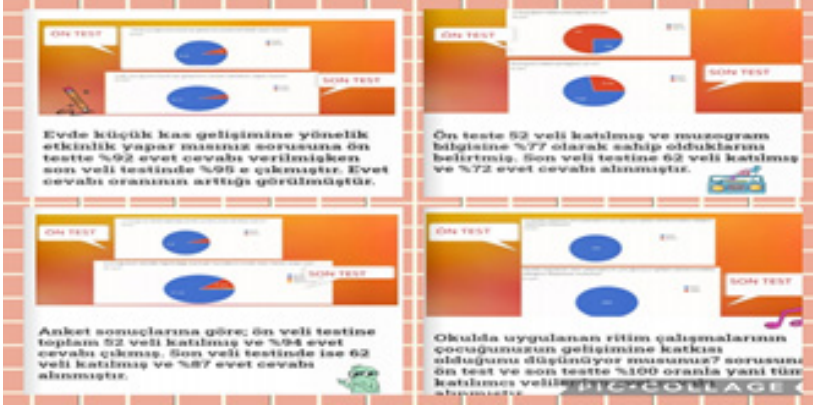
Hikaye öncesi parmak oyunları oynayarakçocuklarda dil gelişimi ve küçük kas becerilerinin gelişimine destek sağlandı. Projemizde ortak ürün çalışması olarak kuklalarla oyun kurduk. Aile katılım çalışması olarak da çocuklar evde istedikleri kuklaları yaparak okulda sergiledilersınıfta daarkadaşlarına kuklalarını tanıtarak konuşturdular.

Sınıflarımızda beyin egzersiz çalışmaları yaptık.Farklı desenlerde olan çizgilerin.Üzerinden parmakları ile giderek sağ ve sol beyinlerini koordineliolarak aynı anda kullanmaları desteklendi.-Kodlama çalışmaları yaparak yer, yön ,mekanda konum alma kazanımları ilebilişsel ve bedensel gelişimlerini sağladık.

SONUÇLAR

Projemizin başında elde ettiğimiz veriler göre yaptığımız veli değerlendirme anket sonucumuzda: Ankete katılan tüm velilerimiz (%100) oranıyla projemizde yapılan çalışmaların çocuklarının gelişiminde olumlu etki gösterdiğini ve projeye katıldıkları için memnun olduklarını belirtmişlerdir.

Tablo 1



Projemiz için hazırladığımız öğrenci ön ve son anket çalışmalarımızı 3,4,5 ve 6 yaş grupları katılım sağlamıştır. Ön anket çalışmamızda sorulara öğrencilerin %60-%70 civarı evet cevabını verirken, Son anket çalışmamızda sorulara %100 evet cevabı verdiği görülmüştür.

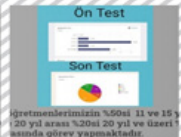



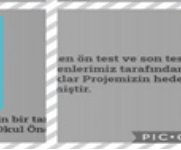
Tablo 2



Projemizde uyguladığımız öğretmen anket analizine göre öğretmenlerimizimizin tamamı mesleki gelişimleri ve sınıftaki öğrenci gelişim düzeyinde projeden faydalandıklarını belirtmişlerdir.

Projeden keyif alarak çalıştıklarını ifade etmişlerdir.

Tablo 3

			
Parmaklar Projesi Öğretmen Ön Test Anket Analizi	Öğretmenlerimizin %50si 11 ve 15 yaş arası %20si 20 yaş ve üzeri yaşlarda görev yapmaktadır.	Ahıl olan öğretmenlerimizin bir tanesinin Branşında olup diğerleri Okul Öncesi'dir.	Ahıl olan öğretmenlerimizin bir tanesinin Branşında olup diğerleri Okul Öncesi'dir.
			
Katılan bütün öğretmenlerimiz katılmayan öğretmenlerimizden daha başarılıdır.	Öğretmenlerimiz projede aktif olarak hazır olduklarını son testte ifade etmişlerdir.	Ahıl olan öğretmenlerimizin bir tanesinin Branşında olup diğerleri Okul Öncesi'dir.	Ön test ve son test sonuçları öğretmenlerimiz tarafından da Mucize Parmaklar Projesinin hedefine ulaştırılmıştır.

Projemizin sonucunda almış olduğumuz Ulusal ve Avrupa Kalite Etiketleri projemizdeki hedef ve kazanımların gerçekleştiğini ve amacımıza ulaştığımızın göstergesidir

UYGULAYICILARA YÖNELİK

-Biz bu projede okul öncesi öğretmenleri olarak sınıf içerisinde yaptığımız etkinlikleri aynı zamanda etwinnig projesine dönüştürdük. Uygulayıcılara yönelik olarak önerimiz sınıflarında küçük kas becerilerini destekleyen çalışmalarını projemizde yer alan örnek etkinliklerini sınıflarında uygulayarak geliştirebilirler ve okullarda günlük eğitim akışı içerisinde uygulanan etkinliklerini de bir projeye dönüştürebilirler.

ARAŞTIRMACILARA YÖNELİK

1. Okul öncesi çocuklarda küçük kas gelişimi zihinsel gelişimi ne kadar etkilidir?
2. Okul öncesi eğitimi alan öğrencilerin ilkokula hazır bulunuşluk durumları nasıldır?
3. Okul öncesi eğitimi alan ve eğitim almayan öğrencilerin küçük kas motor gelişim becerileri arasında fark var mıdır?

PROJEMİZLE İLGİLİ GÖRSELLER







HİKÂYE KAHRAMANLARI CANLANIYOR

Fatma ADIGÜZEL KUZU
Çatalhüyük Münise Lütfi Onat İlkokulu
ORCID ID: 0009-0006-9994-1258

Mustafa GÜDEK
Konya Bilim Sanat Merkezi
ORCID ID: 0009-0008-6311-1070

Şeyma KORKMAZ
Çatalhüyük Münise Lütfi Onat İlkokulu
ORCID ID: 0009-0007-0090-0454

Melike KÖKLÜ
Şehit Abdullah Ümit Sercan İlkokulu
ORCID ID: 0009-0006-3209-1834

Hacer SERTYAMAÇ
Celal Akın İlkokulu
ORCID ID: 0009-0003-7370-3719

Özkan SEYREK
İhsan Özkaşıkçı İlkokulu
ORCID ID: 0009-0006-5446-7134

ÖZET

Uygulama Çatalhüyük Münise Lütfi Onat İlkokulunda öğrenim görmekte olan 3.sınıf öğrencilerinin okudukları hikâye kitaplarının, hikâye kahramanının kostümü ile hikâyeyi anlatarak, okuma sevgisi ve alışkanlıklarını geliştirmeye yönelik yapılmıştır. Okudukları kitabı tüm detayları ile okumuş, hikâye kahramanına bürünerek kitabı içselleştiren öğrenciler sınıf arkadaşları önünde sunum yapmıştır. Uygulama başında öğrencilerden ailesi ile birlikte bir kitap seçmeleri istenmiştir. Öğrenci ve velilere seçilen bu kitabı, okurken karakterin özelliklerine dikkat edilmesi, kitap içerisinde yer alan görsellerin dikkatlice incelenerek metin ve resim arasında bağ kurulması, önemli yerlerin not alınması gibi uyarılar yapılmıştır.

Kitap okuma aşaması tamamlandıktan sonra, okudukları kitaptaki metinlerden ve görsellerden hareketle hayallerinde oluşan ana karakterin fiziksel özellikleri ile kıyafetinin hazırlanması istenmiştir. Öğrenciler velilerinin de yardımı ile seçtikleri karakterin kıyafetini tasarlamışlardır.

Tasarım aşamasından sonra öğrencilerin tasarladıkları kıyafetler ile okula gelmeleri ve serbest etkinlikler derslerinde okudukları kitabı anlatmaları istenmiştir. Kitap akışına uygun şekilde, detaylarıyla yapılan sunum sonrası hikâye ile ilgili soru cevap çalışması yapılmıştır. Sunum sonrası fikirlerini paylaşmaları, anlatıcının soruları cevaplaması ve hikâye hakkında soru sorması, süreç sonunda kitabı tartışma ve kitap hakkında konuşma etkinlikleri yapılmıştır. Ayrıca öğrencilerden karakterleri ile ilgili resim yapmaları ve karakterlerinin varsa söyledikleri bir şarkıyı, yoksa ona uygun bir şarkıyı sınıfta seslendirmeleri istenmiştir. Bu sayede Türkçe, serbest etkinlikler, müzik ve görsel sanatlar dersleri arasında entegrasyonu ve etkinliğin disiplinler arası olması sağlanmıştır.

Uygulama sonunda öğrencilerin okuma sevgilerinde olumlu bir değişim gözlenmiştir. Okuma sıklıklarında değişiklik olmamış fakat düzenli okumaya başladıkları gözlemlenmiştir. Ayrıca öğrencilerin toplum önünde heyecanlanmadan özgüvenli bir şekilde konuşmalarında olumlu yönde katkı sağladığı gözlemlenmiştir. Hikâye kahramanının rolüne girerek özdeşleşmesi öğrencilerin kitapları merak etmesine ve istekle kitapları okumasına sonucuna ulaşmıştır.

Anahtar Kelimeler: Kitap Okuma İlgisi Ve Alishkinligi, Hikâye Kahramanı, Hitabet

STORY HEREOS COME TO LIFE

ABSTRACT

The application was made to develop the love and habits of 3rd grade students studying at Çatalhöyük Münise Lütfi Onat Primary School by telling the story in the costume of the storybooks they read. Students who read the book in full detail and internalized the book by dressing up as the hero of the story made a presentation in front of their classmates. At the beginning of the application, students were asked to choose a book together with their families. Warnings were made to students and parents while reading this selected book, such as paying attention to the characteristics of the character, carefully examining the visuals in the book and establishing a connection between the text and the picture, and taking notes of important points.

After the book reading phase was completed, they were asked to prepare the physical characteristics and clothing of the main character in their dreams, based on the texts and images in the book they read. Students, with the help of their parents, designed the outfit of the character they chose.

After the design phase, students were asked to come to school with the clothes they designed and tell about the book they read in free activities classes. After the detailed presentation, in accordance with the flow of the book, a question and answer session was held about the story. After the presentation, they were asked to share their ideas, the narrator answered questions and asked questions about the story, and at the end of the process, they discussed the book and talked about the book. In addition, students were asked to draw pictures of their characters and sing a song that their character sang, if any, or a song suitable for it, in the classroom. In this way, integration between Turkish, free activities, music and visual arts courses and the interdisciplinary nature of the activity were ensured.

At the end of the application, a positive change was observed in the students' love of reading. There was no change in their reading frequency, but it was observed that they started reading regularly. It has also been observed that it makes a positive contribution to the students' ability to speak confidently in front of the public without getting excited. It has been concluded that the students become curious about the books and read them with enthusiasm as they identify with the role of the hero of the story.

Keywords: Book Reading Interest And Habit, Story Hero, Oratory

GİRİŞ

Okuma alışkanlığı, kişinin okuma eylemini bir ihtiyaç olarak görüp yaşam boyu, sürekli ve düzenli biçimde gerçekleştirmesidir. Okuma alışkanlığı; çocuğun zihinsel gelişimine katkıda bulunur, anadilini doğru ve etkili bir biçimde kullanmasını sağlar, kelime dağarcığının zenginleşmesine yardımcı olur, iletişim becerisinin güçlenmesine yardım eder ve akademik başarısını artırır. Kısacası kitap okuma alışkanlığı çocuğa hayal dünyasını ve olaylara bakış açısını geliştirerek fikir üretme becerisini geliştirme yolunda ona katkı sağlar. Farklı bakış açılarına sahip bir çocuk özgüveni yüksek, empati kurma yetisine sahip, yani kendini gerçekleştirmeye yeterli bir birey olarak toplumdaki yerini daha kolay alabilecektir. "Okuma, bireyin entelektüel gelişimini sağlamakta; anlama gücünü geliştirmekte; başkalarıyla iletişimini kolaylaştırmakta, eleştirel düşünce yapısına temel oluşturmaktadır. Bundan dolayı okuma alışkanlığı, temel okur-yazarlığın ötesinde bir kavram olarak tanımlanmaktadır" (Kurulgan ve Çekerol, 2008: 239).

Okuma alışkanlığı ve kütüphane kullanımı (Odabaş, Odabaş ve Polat, 2008: 431) açısından Türkiye incelendiğinde, Türkiye'de özellikle ilköğretim düzeyindeki çocukların okuma alışkanlıkları incelendiğinde Türkiye'deki çocukların okuma becerileri açısından 35 ülke arasında 28. sırada olduğu ve kitabın ihtiyaç maddeleri sıralamasındaki yerinin 235. sıra olduğu görülmektedir (Çocuk Vakfı Çocuk Edebiyatı Okulu, 2006).

Bireylerin düzenli okuma alışkanlığına sahip olamamasının önemli nedenlerinden biri, daha başlangıç aşamasında çocuğa okuma alışkanlığının kazandırılmamasıdır (Bircan ve Tekin, 1989; Gökalp, 1998; Arıcı, 2008). Cleary'e göre (Akt. Bamberger, 1990: 8), "bireylerin boş zamanlarında okuma etkinliğini tercih etmesi ve gerçekleştirmesi bakımından 8-13 yaşları okumanın altın yılları olarak değerlendirilmektedir". Bu nedenle okuma ilgisi çocukluk döneminde kazandırılmalı ve ergenlik döneminde desteklenerek alışkanlık haline dönüştürülmelidir (Aksaçlıoğlu ve Yılmaz, 2007: 5).

Okul öncesi dönemde anlatılan öykü, masal ve şiirler aracılığıyla kitapla iletişime giren çocuk, önce dinleme becerisiyle karşılaşarak okumaya ilişkin ilk farkındalığını edinir. İlköğretimde okumayı öğrenmesiyle birlikte temel okuma-yazma becerisine ulaşan çocuğun kendi gerçekliğine uygun metin ve kitaplarla karşılaşması ise onun okuma alışkanlığı kazanma sürecini neredeyse temelden etkiler. Çünkü nitelikli bir çocuk edebiyatının temel işlevi, küçük yaşlardan itibaren okuma sevgisi ve alışkanlığı kazandırarak çocuklarda okuma kültürü oluşmasını sağlamaktır (Gültekin, 2008: 95).

Çocuklarda okuma kültürü oluşturmak kolay değildir. "Okumanın alışkanlık haline gelebilmesi için çocuğun okumayı bir zevk ve gereksinim olarak algılaması önemlidir" (Aksaçlıoğlu ve Yılmaz, 2007: 515). Okumanın zevkli olabilmesi için okumayı sevmek gerekir. Okumayı sevmek ise kitaba ilgi duymakla başlar. Bu nedenle çocuklara okuma alışkanlığı kazandırma sürecinde kullanılacak kitapların çocukları yaşları, ilgi alanları ve zihinsel gelişim düzeyleri doğrultusunda hazırlanarak onların zihinsel, fiziksel, psikolojik ve duygusal gelişimlerini besleyen çeşitli niteliklere sahip olmaları gerekmektedir. En önemli konulardan bir diğeri, aile ve öğretmenlerin okuma etkinliğini zor ve zevksiz bir iş ve bir ceza şeklinden kolay, eğlenceli bir oyun haline getirmeleridir. Bu noktada öğretmenin kullanacağı aktif öğretim yöntemleri öne çıkmaktadır.

Canlandırma, eğlenceli, akılda kalıcılığı arttıran ve aktif bir yöntem olmasından dolayı özellikle ilkokul dönemi öğrencilerinin oyun temelli çalışmalarla istenen konuya yönlendirilmesini kolaylaştırmaktadır. Bu nedenle kitapla yeni etkileşime geçen öğrencilerde kitaba ilişkin olumlu bir algı geliştirerek, okuma isteği uyandırma ve kitabı yaşamlarının bir parçası haline getirme sürecine katkı sağlamak açısından canlandırma etkili bir yöntem olduğu söylenebilir. Hikâye kahramanlarının rolüne girerek onlarla özdeşim kuran öğrenciler, kitapta ele alınan bazı dramatik durumları görerek söz konusu problemin nasıl çözüleceğine ilişkin düşünce geliştirmekte ve tüm bu etkinliklerle kitaba yaklaşarak kitabı merak etmekte ve okumak istemektedir.

Bu çalışmanın amacı 3. sınıf öğrencilerinin okuma sevgisi ve ilgisi kazanmasında okuduğu kitabın kahramanı kostümüyle anlatma yönteminin kullanılmasına ilişkin görüşlerini belirlemektir.

YÖNTEM

Çatalhöyük Münise Lütfi Onat İlkokulunda öğrenim görmekte olan 3.sınıf öğrencilerinin okudukları hikâye kitaplarının, hikâye kahramanının kostümü ile hikâyeyi anlatarak, okuma sevgisi ve alışkanlıklarını geliştirmeye yönelik yapılan bu çalışmada öğrenci sunumları ve sonrasında öğretmen gözlemleri yöntemleri kullanılmıştır.

Çalışma grubu 2022-2023 öğretim yılı, Konya ili, Karatay ve Çumra ilçelerinde, Çatalhöyük Münise Lütfi Onat ve İlkokulunda öğrenim gören 15 kız ve 11 erkek olmak üzere toplam 26, 3.sınıf öğrencisinden oluşmaktadır. Yapılacak çalışma velilere duyurulmuş ve öğrencilerin çalışmaya katılmaları konusunda velilerin izni alınmıştır.

Öğrencilerden kendi seviyelerine uygun kitapları seçmeleri konusunda yönlendirilmiş, okunacak kitaplar belirlenmiştir. Uygulamaya başlamadan önce ve her sunum sonrası öğretmen gözlemleri not edilmiştir.

Sunum aşamasında, öğrencilerin kitaptaki karakterlerin kostümleri ile rollerine girerek hikâyeyi baştan sona ana hatlarıyla anlatmaları ve sonunda ana fikri belirtmeleri sağlanmıştır. Değerlendirme aşamasında ise anlatılan hikâye sınıfça değerlendirilmiştir. Öğrenciler karakterleri ile ilgili resim yapmışlar ve karakterlerinin varsa söyledikleri bir şarkıyı, yoksa ona uygun bir şarkıyı sınıfta seslendirmişlerdir. Çalışma kapsamında kullanılan kitapların adları ve kısaca içerikleri şu şekildedir:

Alaaddin'in Sihirli Lambası: Merhaba arkadaşlar, ben iyi yürekli Alaaddin, benim sayemde lambadaki cin özgürlüğüne kavuştu. Bana iyilikler yaptı. İyilik yapan eninde sonunda karşılığını görecektir.

Pinokyo: Merhaba arkadaşlar, beni uzun burnumdan tanımışsınızdır. Ben Pinokyo, ben tahtadan bir kuklayım. Benden size bir tavsiye burnunuzun uzamasını istemiyorsanız her zaman dürüst ve saygılı olun

Keloğlan: Merhaba arkadaşlar, ben Keloğlan. Anam bana tembel dese de dürüst, cesur, cömert ve yardımseverimdir. Bizi sevgi, iyilik ve hoşgörüyü bizi mutluluğa götürür. Hilekârlık bizi hüsrana uğratar.

Deniz Kızı: Merhaba arkadaşlar, ben Deniz Kızı. Ben sevdiğim kişiler için hayatımı tehlikeye attım ama inanın buna değdi. Sevdiğim insanlara her zaman destek olmam gerektiğini öğrendim.

Akıllı Terzi: Merhaba arkadaşlar, ben akıllı terzi. Aklımız ile cesur davranırsak aşamayacağımız sorun yoktur bunu bilin isterim.

Pollyanna: Merhaba arkadaşlar, ben Pollyanna. Benim adımlı duyanın içine umut dolar. Hayatta her şey istediğimiz gibi olmayabilir ama umut hep vardır.

Aslan ile Fare: Merhaba arkadaşlar, ben Aslan ile Fare hikâyesindeki aslanım. Siz siz olun hiç kimseyi konumundan veya görüntüsünden dolayı küçümsemeyim.

Pamuk Prenses:Merhaba arkadaşlar, ben Pamuk Prenses. Kötü kalpli üvey annemden çok çektim. Ama kötülük yapanın sonu kötülük oldu, sabreden kazandı.

Fareli Köyün Kavalcısı: Merhaba arkadaşlar ben Fareli Köyün Kavalcısı. Verdiği sözü tutmayanlara kimse inanmaz ve güvenmez. Siz siz olun sözünüzün eri olun.

Sırma Saçlı Kız: Merhaba arkadaşlar ben Anadolu masallarından Sırma Saçlı Kız. Sakın her duyduğunuza inanmayın, duyduklarınız gerçek mi değil mi araştırın.

Alice Harkalar Diyarında: Merhaba arkadaşlar ben Alice. Çok meraklıyım, harikalar diyarında korkmadan gezerim. Sizleri harikalar diyarına davet ediyorum. Korkmadan yola çıkmalı, mücadeleyi elden bırakmamalıyız.

Küçük Oduncu: Merhaba arkadaşlar ben Küçük Oduncu. Ormandaki yaş ağaçların kesilmesine asla izin vermedim, ağaçları ve ormandaki canlıları hep korudum. Tabi ki mükâfatını çok güzel şekilde gördüm.

Cankız: Merhaba arkadaşlar ben Anadolu masallarından Cankız. Çalışkan olmak bizi hep mutlu eder, tembellikten bize hiç fayda yok.

Karagöz ile Hacivat: Merhaba arkadaşlar, ben tüm dünyada tanınan ve saygı duyulan, atalarımızın bir mirasıyım. Hem Karagöz hem Hacivat'ım. Beni izlerken, okurken hem güler hem düşünürsünüz bilirim ki beni okumayı çok seversiniz. Canınız sıkkın ise hemen bir Karagöz Hacivat kitabı okuyun keyfiniz yerine gelir.

Nasreddin Hoca: Merhaba arkadaşlar, ben Nasreddin Hoca. Benim fıkralarımı okumayan, duymayan yoktur sanırım. Güldürürken düşündüren fıkralarımla büyük küçük herkese hayat dersi veririm. Peki, benim gibi hazır cevap olmak ister misiz? O zaman kitaplarımızı elden bırakmıyor, kelime hazinemizi çoğaltıyoruz.

Kurşun Asker: Merhaba arkadaşlar, ben kurşun asker. Benim bir engelim var ama asıl sorun engelleri görmezden gelmek. Görmezden gelerek sorunları çözemeyiz.

Heidi: Merhaba arkadaşlar, ben dağların kızı Heidi. Doğa ve insan sevgisi olmadan yaşayamam.

Sinbad: Merhaba arkadaşlar ben Denizci Sinbad. Kaybettiğimi duyduğum babamı ülkeler gezerek, canavarlarla mücadele ederek aradım. Hayatta pes etmeye yer yok.

Karlar Kraliçesi: Merhaba arkadaşlar ben Karlar Kraliçesi. Benim hikâyemde iyiler kazanıyor, iyi ki iyiler var.

Kibritçi Kız: Merhaba arkadaşlar ben kibritçi kız. Yoksulluğu en iyi ben bilirim, beni okursanız anlarsınız ki yoksul insanların yardıma ihtiyacı var.

Gülkız: Merhaba arkadaşlar ben Anadolu masallarından Gülkız. Başarmanın ilk şartı kendine inanmak, kendinize inanmaktan vazgeçmeyin.

Gulliver'in Gezileri: Merhaba arkadaşlar ben Gulliver. Benim yaptığım gezileri duymuşsunuzdur. Gezilerim sayesinde birçok toplumla karşılaştım ama dürüstlüğüme sayesinde her yerde çok sevildim.

Başarmaya Hazırım: Merhaba arkadaşlar ben Aysu, Başarmaya Hazırım kitabı ile Konya'daki tüm 3.sınıf arkadaşlarım beni bilir. Başarıya giden her yolda, önümüze ışık tutan, her konuda bizi bilgilendirip yol gösteren ışığımız kitaptır.

BULGULAR ve YORUMLAR

Bulgular

"Hikâye Kahramanları Canlanıyor" başlıklı bu çalışmada öğrencilerin okudukları hikâyeyi, hikâyelerin kahramanı kostümüyle anlatarak okuma ilgi ve sevgisini geliştirmek amaçlanmıştır. Çalışma boyunca öğretmen gözlemlerinden bulgular elde edilmiştir. Uygulama kapsamında ulaşılan bulgulardan hareketle hikâye kahramanı rolüyle gerçekleştirilen sunum etkinliklerinin ardından öğrencilerin okumayı sevme durumlarında artış gözlemlenmiştir. Ayrıca sunum sırasında yapılan gözlemler sonucunda öğrencilerin hikâye kahramanı ile özdeşleştiği hikâyeyi tüm detayları hatırlayıp anlattığı ve ana fikri doğru tespit ettiği görülmüştür. Hikâye kahramanı ile özdeşleşen öğrenciler kitaptaki olayların akışını doğru sıralamakta ve somutlaştırmaktadır. Öğrencilerin kendilerini şahıs ya da varlıkların yerine koyması, duygu, düşünce ve hayallerini yorumlamalarına, yaratıcılık ve hayal güçlerinin gelişmesine katkı sağlamaktadır.

Uygulamanın öğrencilerin okuma sıklığını tam anlamıyla geliştirmediği ancak öğrencilerin kitap okuma eylemini daha düzenli bir şekilde gerçekleştirmelerini desteklediği belirlenmiştir. Sunum yapılan kitaba karşı istek

oluşmuş, sınıf kitaplığından almak için talep eden öğrenciler çoğalmıştır. Kitap değişimi hiç aksamamış, alınan her kitabın okunduğu gözlemlenmiştir. Sorumlu tutulan kitapların okunmasında aksaklık görülmemiştir.

Yorumlar

Sunum saatlerinde, öğrencilerin kitap kahramanlarının yerine kendilerini koymaları onun gibi hissetmeye çalışmaları onlar için kitap okumayı eğlenceli hale getirmiş, kitabı içselleştirerek okurken kitaba karşı yabancılaşma çekmemiştir. Sunum sonrası yapılan soru ve cevap çalışmalarında hikâyeye hakim oluşları özgüvenlerini arttırmıştır. Ayrıca sunum sonrası karakterleri ile ilgili resim yapmaları ve karakterlerinin varsa söyledikleri bir şarkıyı, yoksa ona uygun bir şarkıyı sınıfta seslendirmeleri Türkçe, Müzik ve Görsel Sanatlar derslerine ilişkin tutumlarını olumlu yönde etkilediği de görülmektedir.

SONUÇ

Öğrencilerin sunum sonrası fikirlerini paylaşmaları, anlatıcının soruları cevaplaması ve hikâye hakkında soru sorması, süreç sonunda kitabı tartışma ve kitap hakkında konuşma yönünde onları güdülemiştir. Öğrencilerde kitap okuma dikkati, merakı ve isteği gelişmiştir. Örneğin çalışmalardan önce kitabı ellerine alan öğrenciler ilk olarak sayfa sayısına bakmaktayken çalışma sonunda öğrencilerin ilk olarak kitabın yazarına ve görsellerine baktıkları, kahramanları inceledikleri gözlemlenmiştir.

ÖNERİLER

Uygulayıcılara Yönelik Öneriler

Küçük yaşlardaki çocuklar öncelikle aile bireyleri, ardından öğretmenleri, daha sonra aile yakınları, arkadaşları kendilerine örnek alırlar. Yakın çevrenin kitap okumayı görev değil eğlenceli bir eylem gibi göstermesi ve öğrencileri nitelikli kitaplar ile buluşturması önerilmektedir.

Araştırmacılara Yönelik Öneriler

Çalışma sonucunda şu önerilerde bulunulabilir: farklı grup, kitaplar ve yaş düzeyleriyle de benzer çalışmalar yapılmasının önerilmektedir.

KAYNAKLAR

- Adıgüzel, Ö. (2012). Eğitimde yaratıcı drama. (2. Basım). Ankara: Naturel Yayıncılık.
- Akfiyat, H. İ. (2009). Öykü ve Masal Türlerinde Yaratıcı Drama Yöntemiyle Yapısal Çözümleme ve Tema Belirleme. Yayınlanmamış dernek projesi, Ankara: T. C. MEB Özel Doğaç.
- Aksaçlıoğlu, A.G., Yılmaz, B. (2007). Öğrencilerin televizyon izlemelerinin ve bilgisayar kullanmalarının okuma alışkanlıkları üzerine etkisi. Türk Kütüphaneciliği, 21(1), 3-28.
- Alpay, M. (1990). Çocuk ve kütüphanesi: Okulöncesi dönem kütüphane. Dünya Yarına Bağlayan Köprü İçinde (s.79-84), İstanbul: Türk Kütüphaneciler Derneği.
- Arcı, A. F. (2008). Okumayı niye sevmiyoruz? Üniversite öğrencileri ile mülakatlar, Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 5 (10), 91-100.
- Arslan, A., Şahin, A., Şahin, E., Akçay, A. (2011). Yaratıcı Drama Yönteminin İlk öğretim 6. Sınıf Öğrencilerinin Türkçe Dersi Tutumlarına Etkisi. Milli Eğitim. (1)190, 234-247.
- Aykaç, M. (2011). Türkçe öğretiminde çocuk edebiyatı metinleriyle kurgulanan yaratıcı drama etkinliklerinin anlatma becerilerine etkisi. Yayınlanmamış doktora tezi, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Bamberger, R. (1990). Okuma alışkanlığını geliştirme. (1.Basım). Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Çekerol, S., Kurulgan, M. (2008). Öğrencilerin okuma ve kütüphane kullanma alışkanlıkları üzerine bir araştırma. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi. 8, 2, 238-239.
- Çocuk Vakfı (2006). Türkiye'nin okuma alışkanlığı karnesi, İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları.
- Gökalp, G. G. (1998). Okuma eğitimi ve etkin okur kimliği, Türkçenin Öğretimi ve Eğitimi, Sempozyum Bildirileri (5-6 Haziran 1998), Ankara: A.Ü. TÖMER Gaziantep Şubesi Yayınları.
- Gültekin, A. (2008). Çocuk ve gençlerde okuma kültürü oluşturmada çocuk ve gençlik edebiyatı eğitiminin önemi. Çocuk ve Okuma Kültürü Sempozyumu (24-25 Mayıs 2008) Kitabı, Ankara: Eğitim Sen Yayınları.
- Odabaş, H., Odabaş Y. ve Polat, C. (2008). Üniversite öğrencilerinin okuma alışkanlığı: Ankara üniversitesi örneği. Bilgi Dünyası, 9(2), 431-465.
- Yıldız, M. (2013). İlköğretim 3, 4 ve 5. sınıf öğrencilerinin okuma motivasyonlarının incelenmesi. Eğitim ve Bilim Dergisi. 38, 168-268.

BEST FRIENDS FOREVER (SONSUZA DEK ARKADAŞLAR)

Uzman Öğretmen Gülfidan AYDIN
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0009-0008-3938-5135

Uzman Öğretmen Seçil Köklü GÜLSEVEN
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0009-0009-0672-3473

ÖZET

Günümüzde, küreselleşmenin hızla ilerlemesi ile birlikte etkili iletişim becerileri, özellikle Yabancı Dil Olarak İngilizce (EFL) öğrencileri için giderek daha önem kazanmaktadır. Ancak, birçok EFL öğrencisi, İngilizce dilinde akıcı bir şekilde iletişim kurma konusunda zorluklar yaşamaktadır. Bu doğrultuda, iletişim becerilerini geliştirmek ve öğrencilerin özgüvenini artırmak amacıyla bir proje geliştirilmiştir. Projenin temel amacı, öğrencilerin iletişim ve konuşma becerilerini geliştirmek ve temel İngilizce becerilerini güçlendirmektir. Ayrıca, öğrencilerin özgüvenlerini artırmak ve bilgi, düşünce, hayaller ve hikayelerini paylaşmalarını teşvik etmek hedeflenmektedir. Projede, yenilikçi öğretim teknikleri ve Web 2.0 araçları kullanılarak işbirlikçi öğrenme ortamları oluşturulmuş ve farklı kültürlerin keşfedilmesi teşvik edilmiştir.

Proje, İspanya, İtalya, Azerbaycan, Portekiz, Romanya ve Çek Cumhuriyeti'nden toplamda 12 öğretmen ve 174 öğrenciyle gerçekleştirilmiştir. Proje kapsamında, öğrencilere bireysel görevler, küçük grup çalışmaları ve uluslararası öğrenci ekipleriyle çeşitli aktiviteler sunulmuştur. Bu aktiviteler aracılığıyla, öğrencilerin dinleme, konuşma, iletişim, okuma ve yazma becerileri geliştirilmiş ve aynı zamanda farklı kültürleri keşfetmeleri sağlanmıştır.

Öğrencilere verilen bireysel görevler, onların kendi başlarına çalışarak sorumluluk alma ve öz denetim becerilerini geliştirmelerine olanak tanımıştır. Küçük grup çalışmaları ise iş birliği ve takım ruhu kazanmalarına yardımcı olmuştur. Uluslararası öğrenci ekipleriyle yapılan aktiviteler ise öğrencilere farklı kültürleri anlama ve saygı gösterme fırsatı vermiştir.

Projede kullanılan bu çeşitli öğrenme yöntemleri, öğrencilerin derinleşmesine öğrenme ve çeşitli beceriler kazanma süreçlerini desteklemiştir. Ayrıca, öğrencilerin kendilerini ifade etme ve iletişim kurma becerilerini güçlendirirken, kültürel farkındalıklarını artırmışlardır.

Öğrencilerin bu projede edindikleri deneyimler, sadece İngilizce dil becerilerini geliştirmekle kalmamış, aynı zamanda küresel vatandaşlık ve işbirlikçi çalışma konularında da önemli kazanımlar elde etmelerini sağlamıştır. Bu tür uluslararası projeler, öğrencilerin sadece akademik açıdan değil, aynı zamanda sosyal ve kültürel açıdan da gelişmelerine katkı sağlayabilir.

Araştırma sonuçları, projenin İngilizce dil becerilerini geliştirmede etkili olduğunu ve öğrencilerin özgüvenlerini artırdığını göstermektedir. Öğrenci ve öğretmen geri bildirimleri, projenin sosyal becerilerin geliştirilmesine, farklı kültürler hakkında bilgi edinilmesine ve iletişim becerilerinin güçlenmesine katkı sağladığını ortaya koymaktadır. Bulgular, benzer projelerin tasarlanması ve uygulanmasının önemini vurgulamaktadır.

Bu çalışma, iletişim becerilerinin geliştirilmesi ve kültürel etkileşimin teşviki konusunda yenilikçi bir yaklaşım sunmaktadır. İletişim becerilerinin güçlenmesi ve kültürel çeşitliliğin teşvik edilmesi, eğitim sistemimizin temel önceliklerindedir. Bu çalışma, benzer projelerin tasarlanması ve uygulanması için önemli bir temel oluşturmakta ve gelecek araştırmacılara ilham vermektedir.

Anahtar Kelimeler: İngilizce, Konuşma becerileri, Uluslararası projeler, Dijital beceriler, eTwinning

GİRİŞ

Günümüz dünyasında, etkili iletişim becerileri her geçen gün daha da önem kazanmaktadır. Özellikle Yabancı Dil Olarak İngilizce (EFL) öğrencileri için, iletişim becerilerinin geliştirilmesi hayati bir önem taşımaktadır. Ancak, birçok EFL öğrencisi, akıcı bir şekilde kendilerini ifade etme, düşüncelerini net bir şekilde ifade etme ve İngilizce olarak anlamlı konuşmalar yapma konusunda zorluklar yaşamaktadır.

Bu doğrultuda, İngilizce öğretmenleri olarak öğrencilerimize destek olmak ve onların iletişim becerilerini güçlendirmek amacıyla bir proje geliştirdik. Bu projenin temelinde, öğrencilerin farklı ülkelerden akranlarıyla buluşması, kültürel değerleri paylaşması ve verimli bir şekilde zaman geçirmesi yer almaktadır. Bu eTwinning projesi aracılığıyla, öğrencilerin iletişim becerilerini pekiştirecekleri ve özgüven kazanacaklarına inanılmaktadır.

Bu çalışmanın temel amacı, öğrencilerin iletişim ve konuşma becerilerini geliştirmek ve temel İngilizce becerilerini güçlendirmektir. Ayrıca, öğrencilerin özgüvenlerini artırmak ve bilgi, düşünce, hayaller ve hikayelerini paylaşımlarını teşvik etmek hedeflenmektedir. Bununla birlikte, yenilikçi öğretim teknikleri ve Web 2.0 araçlarını kullanarak öğrencilerin iş birliğine dayalı öğrenmelerini desteklemek ve farklı kültürleri keşfetmelerini sağlamak da önemli amaçlar arasındadır.

Bilim ve teknoloji her alanda muazzam bir hızla gelişti ve ilerledi. Eğitim alanında kaçınılmaz ilerlemeler olduğu için İngilizce de bu süreçten olumlu etkilenmiştir. Özellikle son yıllarda teknolojiye çok sayıda yeni atılım ve bilimsel keşif yapıldı. Bunlar dünyayı birbirine bağladı ve insanların yaşamlarını büyük ölçüde etkiledi. Günümüz öğrencilerinin teknolojiyi kullanmaya ne kadar yatkın olduğu göz önüne alındığında, İngilizce öğretiminde dijital ve etkileşimli ortamların kullanılmasının öğrencilerin başarısını artırabileceği düşünülmektedir. Küreselleşmenin ve bilim ve teknolojinin hızla geliştiği bir dünyada yabancı dil bilmek hayati önem taşımaktadır.

Öğrencilerin motivasyonunu ve ilgisini artırmak için sıkılmadan İngilizce öğrenmek önemli bir hedeftir. Bu durumda, öğretmenler çeşitli öğretim teknikleri ve kaynakları kullanarak dersleri daha ilgi çekici ve etkileşimli hale getirmelidir. Örneğin, oyunlar, drama aktiviteleri, interaktif dil oyunları ve dijital araçlar gibi çeşitli öğrenme araç ve ortamları, öğrencilerin İngilizceyi sıkılmadan ve keyifle öğrenmelerine olanak tanır.

Küçük yaş grubundaki öğrencilere İngilizce öğretmek için eğlenceli öğrenme son derece etkilidir. Öğrenciler, oyunlar, şarkılar ve interaktif aktiviteler gibi eğlenceli bileşenleri kullanarak öğrenme sürecini daha eğlenceli hale getirebilir. Örneğin, dil yapılarını öğretmek için öğrencilere interaktif oyunlar oynatılabilir veya dil becerilerini geliştirmek için ritmik şarkılar kullanılabilir. Bu yöntemler, öğrencileri daha motive eder ve İngilizceyi daha eğlenceli hale getirir (Cameron, L.,2001).

21. yüzyıl bilgi çağında bilgiye ulaşmanın en hızlı ve etkin yolu ise bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanmaktır. Ülkemizde 21. yüzyıl becerilerini bireylerin kazanmasını sağlamak amacıyla Milli Eğitim Bakanlığı tarafından eğitim politikaları revize edilmiş, teknoloji kullanılarak daha fazla kitleye eğitim götürülmeye ve elde edilen dönütler sayesinde toplumsal değişimin denetlenip yönlendirilmesine çalışılmıştır (Zengin, 2005).

Web 2.0 araçlarını kullanmanın öğretimi zenginleştiren ve öğrenmeyi destekleyen bir araç olarak amaçlanmıştır. Bu çağda hemen hemen her anlamda hayatımızı kolaylaştıran Web 2.0 araçları hem öğrenme hem de öğretme ortamlarında da insanların hayatını kolaylaştırmaktadır (Boz-

na, H., 2017) Bu araçların esnekliği ve çok yönlü kullanımı, çoklu ortam sunumu, verimliliği, ders kaynaklarının geliştirilmesini ve planlamasını desteklemesi, teknoloji yetkinliğini geliştirmesi, etkileşime ve katılıma olanak tanınması ve öğrencileri işbirlikçi çalışmaya teşvik etmesi yönüyle öğretimi zenginleştirir ve öğrencileri motive eder.

Anadili İngilizce olan kişilerle gerçek zamanlı iletişim kurma kapasitesi, dil öğrenenler için Web 2.0 teknolojilerinin en önemli avantajlarından biridir. Öğrenciler, Skype veya Zoom gibi platformlar aracılığıyla hedef dili anadili olarak konuşan kişilerle konuşma becerilerini pratik etme şansına sahip olurlar. Bu projemiz ile öğrenci ve öğretmenlerimize bu fırsatı sağladık.

Araştırmamızda nitel yöntem kullanılarak, öğrenci ve öğretmen görüşleri proje öncesi ve sonrasında anketler aracılığıyla toplanmıştır. Toplamda 12 öğretmen ve 174 öğrenci, İspanya, İtalya, Azerbaycan, Portekiz, Romanya ve Çek Cumhuriyeti'nden proje ortakları ve katılımcıları olarak çalışmaya dahil olmuştur.

Projemizde, öğrencilerin bireysel görevler, küçük grup çalışmaları ve karma uluslararası öğrenci ekipleriyle yapılacak çalışmalarla iletişim becerilerini geliştirecekleri çeşitli aktiviteler bulunmaktadır. Öğrenciler, bu aktiviteler aracılığıyla dinleme, konuşma, iletişim, okuma ve yazma becerilerini geliştirmekte ve aynı zamanda farklı kültürleri keşfetmektedirler.

Sonuçlarımız, öğretmenlerin ve öğrencilerin projeden memnun olduklarını ve İngilizce dil becerilerinin gelişimine olumlu katkılar sağladığını göstermektedir. Öğrencilerin çoğu, projenin kendilerine Web 2.0 araçlarını öğrettiğini, farklı kültürler hakkında bilgi edinmelerini sağladığını ve İngilizce dil becerilerini geliştirdiğini belirtmişlerdir.

Bu çalışma, etkili iletişim becerilerinin geliştirilmesi için yenilikçi ve işbirlikçi öğrenme yöntemlerinin önemini vurgulamaktadır. Uygulayıcılara, etkinliklerin çeşitlendirilmesi, öğrenci gruplarının genişletilmesi ve uluslararası iş birliklerinin artırılması gibi öneriler sunulmuştur.

AMAÇ

Bu araştırma, öğrencilerin dil becerilerini ve özgüvenlerini geliştirmeye yönelik bir strateji üzerinde odaklanmaktadır. Temel hedef, öğrencilerin iletişim ve konuşma kabiliyetlerini artırmak ve İngilizce dilini daha etkin bir şekilde kullanmalarını sağlamaktır. Bu çerçevede, öğrencilerin dil yeteneklerini geliştirme ve düşüncelerini daha etkin bir biçimde ifade etme becerilerini geliştirme amacı güdülmektedir.

Ek olarak, bu çalışmanın bir diğer önemli amacı, öğrencilerin özgüvenlerini artırmak ve kendi fikirlerini, hayallerini ve hikayelerini cesaretlendirmektir. Bu, sadece dil bilgisi açısından değil, aynı zamanda kişisel gelişim açısından da öğrencilerin güçlenmesini hedeflemektedir.

Bu çalışma aynı zamanda yenilikçi öğretim tekniklerini ve Web 2.0 araçlarını öne çıkarmaktadır. Öğrencilerin iş birliği içinde öğrenmelerini teşvik etmek ve farklı kültürleri keşfetmelerini sağlamak da önemli amaçlar arasındadır. Bu sayede, öğrenciler yalnızca dil becerilerini geliştirmekle kalmaz, aynı zamanda kültürel çeşitlilik hakkında daha derin bir anlayış kazanırlar.

Bu amaçlar doğrultusunda, öğrencilere etkileşimli aktiviteler ve çeşitli dijital araçlar sunularak öğrenme deneyimleri zenginleştirilmektedir. Bu yaklaşım, öğrencilerin aktif katılımını teşvik etmek ve öğrenme sürecini daha keyifli ve etkili hale getirmek için kullanılmaktadır.

YÖNTEM

Öğrenciler bireysel olarak, küçük gruplar halinde ve uluslararası öğrenci ekipleriyle iş birliği içinde çalışmışlardır. Bireysel görevler arasında kendini tanıtmak, poster tasarlamak, forumlara katılmak, “Küçük Prens” kitabını okumak, çevrimiçi sohbetlere katılmak ve proje anketlerine katılmak gibi faaliyetler bulunmaktadır. Öğrenciler kendilerini tanıtırken avatar oluşturulabilen ve ses kaydı yapılabilen Web 2.0 Araçlarını kullanmışlardır. Posterlerini poster tasarlamak dijital araçları ile tasarlamışlardır.

Küçük gruplar ise şehir ve okul tanıtımları hazırlama, özet ve sunum hazırlama, “Küçük Prens” etkinlikleri gibi görevler üstlenmiştir. Karma uluslararası öğrenci ekipleriyle yapılan faaliyetler arasında ise Web 2.0 araçları ile dijital içerikler hazırlama, bir hikâyeye alternatif son yazma, ortak hikâyeye yazma, favori karakteri seslendirme ve akrostiş şiir yazma gibi etkinlikler yer almaktadır.

Öğrenciler ayrıca proje ortak ürünleri olan «Hayalimdeki Okul» kitabı yazma, festivaller takvimi hazırlama, “Hayalimdeki Okul” resmini tasarlamak ve sanal sergi için resimler çizme gibi görevlerde karma uluslararası öğrenci takımlarıyla iş birliği yapmışlardır. İşbirlikçi, ortak ve nihai ürünler için çalışırken öğrenciler beş takıma ayrılmıştır. Her takıma iki öğretmen rehberlik etmiş ve gruplar karma uluslararası öğrenci takımları olarak faaliyet göstermiştir.

Öğrenciler, iletişimlerini forumlar ve çevrimiçi toplantılar aracılığıyla gerçekleştirmiştir. Görevlerini yerine getirirken hem bireysel hem de grup olarak araştırma yaparak sorumluluklarını yerine getirmişlerdir.

Öğrenciler, projenin merkezinde yer alarak sorumluluk sahibi, yaratıcı ve projeyi öğrenme fırsatı olarak benimsemişlerdir. Projede yer alan çeşitli etkinlikler, öğretim programını eğlenceli bir şekilde yenilikçi etkinlikler ve dijital becerilerle birleştirerek İngilizce dil becerilerini geliştirmeyi amaçlamaktadır. Bu çeşitli görevler, öğrencilerin dinleme, konuşma, iletişim, okuma ve yazma becerilerini geliştirmeye yönelik bir ortam sunmuştur.

Bu araştırmada, iletişim sorunlarının çözümüne yönelik bir nitel yaklaşım benimsenmiştir. Veri toplama sürecinde, projenin öncesinde ve sonrasında öğrenci ve öğretmenlerden anketler kullanılmıştır. Bu yöntemin tercih edilmesinin sebepleri arasında, katılımcıların görüşlerini derinlemesine anlamak ve projenin etkisini değerlendirmek amacının öne çıkması gelmektedir.

Anketler, toplamda 12 öğretmen ve 174 öğrenciden toplanmıştır. Öğrenci ve öğretmen görüşlerini içeren anketler, projenin başlangıcında ve sonunda uygulanmıştır. Bu anketler, projenin hedeflerine uygun olarak tasarlanmış ve çeşitli sorular içermiştir. Katılımcıların projeden elde ettikleri deneyimleri, projenin etkilerini ve projenin sağladığı faydaları değerlendirmeleri için çeşitli ölçütler kullanılmıştır.

Veri derleme sürecinde, anketlere ek olarak, öğrenci ve öğretmen görüşlerinin toplandığı bir Padlet oluşturulmuştur. Padlet, katılımcıların projeye ilişkin düşüncelerini ve geri bildirimlerini paylaşmalarını sağlamıştır. Bu platform, katılımcıların projeye ilişkin görüşlerini açıkça ifade etmelerine olanak tanımış ve derinlemesine anlayış sağlamıştır.

Bu yöntemin seçilmesi, araştırmanın tekrar edilebilirliğini sağlamak için yeterli açıklıkta sunulmuştur. Veri toplama sürecinde kullanılan araçlar ve teknikler, araştırmanın bilimsel doğruluğunu ve güvenilirliğini artırmıştır. Araştırmanın kapsamlı bir şekilde tasarlanması ve veri toplama sürecinin dikkatlice yürütülmesi, araştırmanın sonuçlarının güvenilirliğini ve geçerliliğini artırmıştır.

BULGULAR VE YORUM

Günümüz eğitim sisteminde, öğrencilerin dil becerilerini geliştirmek ve iletişim yeteneklerini artırmak giderek daha fazla önem kazanmaktadır. Bu bağlamda, projelerin ve etkinliklerin bu hedeflere ulaşmada etkili olduğu düşünülmektedir. Bu bölümde, öğrencilerin iletişim becerilerini geliştirmek amacıyla gerçekleştirilen bir projenin analizi ve bulguların yorumlanması yapılmıştır.

Araştırma kapsamında toplanan veriler, öğrenci ve öğretmenlerin katılımıyla gerçekleştirilen anketler ve Padlet platformu üzerinden alınan geri bildirimlerden oluşmaktadır. Anketler, projenin öncesinde ve sonrasında

uygulanmış ve katılımcıların projeye ilişkin görüşlerini ve deneyimlerini değerlendirmeleri için çeşitli ölçütler içermiştir. Padlet platformu ise katılımcıların projeye ilişkin düşüncelerini ve geri bildirimlerini paylaşmalarını sağlamıştır.

Öğrencilerin %89 u projede bulunmaktan çok memnun olduklarını, takım çalışmalarını sevdiklerini, %86 sı yeni Web 2.0 araçlarını öğrendiklerini, en çok severek kullandıkları araçların Kahoot, Quizizz ve Canva olduğunu, %88 i e güvenlik kuralları konusunda bilinçlendiklerini, %78 i akrostiş şiirleri sevdiklerini, % 80 i proje etkinliklerini severek tamamladıklarını, %99 u projenin İngilizce dil becerilerini geliştirdiğini, %78.5 u projenin sosyal medya hesaplarını beğendiğini, %78 i böyle bir projede tekrar yer almak istediklerini, %85 i projenin çevrim içi görüşmelerini faydalı bulduklarını ifade etmişlerdir.

Öğretmenlerin geri bildirimleri de projenin etkisini desteklemektedir. Ankete katılan öğretmenlerin tamamı, projenin öğrencilerin sosyal olmalarını sağladığını, birçok farklı Web 2.0 aracı kullanmayı öğrendiklerini, çevrim içi görüşmelerin dil becerilerini geliştirdiğini, farklı kültürler hakkında bilgi sahibi olmalarını ve projenin iletişim becerilerini geliştirmede etkili olduğunu ifade etmişlerdir.

Padlet platformu üzerinden toplanan geri bildirimler de projenin olumlu etkilerini yansıtmaktadır. Bu geri bildirimler, öğrencilerin projeden keyif aldıklarını, farklı kültürlerle etkileşimde bulunmanın önemli olduğunu ve projenin iletişim becerilerini geliştirmede etkili olduğunu vurgulamaktadır.

Bulguların genel olarak değerlendirilmesi, projenin iletişim becerilerini geliştirmede başarılı olduğunu göstermektedir. Öğrenci ve öğretmenlerin geri bildirimleri, projenin olumlu etkilerini desteklemekte ve öğrencilerin özgüvenini artırmada önemli bir rol oynadığını göstermektedir.

Bulguların daha ayrıntılı bir şekilde incelenmesi, projenin farklı yönlerinin anlaşılmasına yardımcı olacaktır. Örneğin, öğrenci ve öğretmenler arasındaki görüş farklılıkları, projenin farklı katılımcı grupları üzerindeki etkisi ve projenin uzun vadeli sonuçları gibi konular daha fazla araştırma gerektirebilir.

Sonuç olarak, bu bulgular, iletişim becerilerinin geliştirilmesi ve öğrencilerin özgüveninin artırılması için benzer projelerin tasarlanması ve uygulanmasında faydalı olacaktır. Bu bulgular, eğitimcilerin ve araştırmacıların benzer çalışmalar yaparken dikkate almaları gereken önemli hususları ortaya koymaktadır. Araştırmanın sonuçları, projenin etkili bir iletişim stratejisi olduğunu ve öğrencilerin dil becerilerini geliştirmede önemli bir araç olduğunu göstermektedir. Bu nedenle, iletişim becerilerini geliştirmek için benzer projelerin daha fazla yaygınlaştırılması ve desteklenmesi gerekmektedir.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu çalışma, iletişim becerilerinin geliştirilmesi ve öğrencilerin özgüveninin artırılması amacıyla gerçekleştirilen bir projenin analizini ve değerlendirmesini sunmaktadır. Çalışmanın temel amacı, öğrencilerin İngilizce dil becerilerini geliştirmek ve kültürel etkileşimi teşvik etmek için yenilikçi bir yaklaşım sunmaktır.

Bu proje, öğrencilerin dil becerilerini geliştirmenin yanı sıra kültürel farkındalıklarını artırmayı amaçlamıştır. Proje kapsamında, öğrencilere farklı kültürlerden gelen akranlarıyla etkileşimde bulunma fırsatı sunulmuş ve bu sayede öğrenciler, kendi bakış açılarını genişleterek kültürel çeşitlilik hakkında daha derin bir anlayış geliştirmişlerdir. Etkileşimde buldukları farklı kültürlerden öğrencilerle paylaştıkları deneyimler, sadece dil becerilerini değil, aynı zamanda küresel bir perspektif kazanmalarını sağlamış ve onları daha bilinçli, anlayışlı bireyler haline getirmiştir. Bu şekilde, öğrenciler sadece dil öğrenmekle kalmamış, aynı zamanda kendi kültürlerinin ötesine geçerek diğer kültürleri anlama ve değer verme yeteneklerini de geliştirmişlerdir.

Anketler ve Padlet platformu üzerinden toplanan verilere dayanarak, projenin öğrencilerin sosyal becerilerini ve internet kullanım alışkanlıklarını olumlu yönde etkilediği gözlemlenmiştir. Öğrenciler, projenin içerisinde yer aldıkları süre boyunca, iletişim becerilerini geliştirme fırsatı bulmuşlardır. Bu süreçte, etkileşimde oldukları farklı kültürlerden gelen akranlarıyla iletişim kurarak empati yeteneklerini güçlendirmişlerdir. Ayrıca, proje kapsamında kullanılan dijital teknolojiler aracılığıyla öğrenciler, bilgisayar ve internet kullanımında daha yetkin hale gelmişler ve çeşitli dijital araçları etkili bir şekilde kullanmayı öğrenmişlerdir. Bunun yanı sıra, proje sürecinde ekip çalışması deneyimi yaşayan öğrenciler, iş birliği yapma ve problem çözme becerilerini geliştirme fırsatı bulmuşlardır. Bu sayede, öğrencilerin sadece dil becerileri değil, aynı zamanda sosyal ve dijital becerileri de güçlenmiştir. Bu deneyimler, öğrencilerin gelecekteki akademik ve profesyonel hayatlarında başarılı olmalarını destekleyecek önemli birer kazanım olmuştur.

Çalışmanın sonuçları, benzer projelerin tasarlanması ve uygulanmasının önemini vurgulamaktadır. İletişim becerilerinin geliştirilmesi ve kültürel çeşitliliğin teşvik edilmesi, günümüzün küreselleşen dünyasında giderek daha fazla önem kazanmaktadır. Bu tür projeler, öğrencilerin dil becerilerini artırmanın yanı sıra, onların kültürel farkındalıklarını artırarak daha açık fikirli ve küresel vatandaşlar olmalarına katkı sağlamaktadır.

Eğitimcilerin ve araştırmacıların, benzer projelere daha fazla kaynak ayırmaları ve bu tür etkinlikleri desteklemeleri önemlidir. Bu projeler,

öğrencilerin sadece akademik değil, aynı zamanda kişisel ve sosyal gelişimlerine de katkı sağlayabilir. Bu nedenle, bu tür etkinliklerin okul müfredatına dahil edilmesi ve daha geniş kapsamlı olarak desteklenmesi gerekmektedir. Bu sayede, öğrencilerin iletişim becerileri ve kültürel anlayışları daha iyi bir seviyeye gelebilir ve küresel dünyada daha etkili bir şekilde yer alabilirler.

Araştırmanın literatüre katkısı, iletişim becerilerinin geliştirilmesi ve kültürel etkileşimin teşviki konusundaki yenilikçi yaklaşımların incelenmesine ve değerlendirilmesine dayanmaktadır. Bu çalışma, özellikle eğitim alanında yeni bakış açılarının ortaya konulmasına olanak sağlayarak literatüre önemli bir katkı sunmaktadır. İletişim becerilerinin geliştirilmesi ve kültürel etkileşimin teşviki, günümüzde eğitim sistemlerinin öncelikli hedeflerinden biri haline gelmiştir. Bu bağlamda, bu çalışma, bu önemli alanlarda yenilikçi ve etkili stratejilerin incelenmesine ışık tutmaktadır.

Ayrıca, bu çalışma, benzer projelerin tasarlanması ve uygulanması için önemli bir çerçeve sunmaktadır. Araştırma sonuçları, benzer projelerin başarıyla uygulanmasına ve öğrencilerin dil becerilerinin ve kültürel farkındalıklarının geliştirilmesine nasıl katkı sağlayabileceğini göstermektedir. Bu çerçeve, gelecekteki araştırmacılara ve eğitimcilerin benzer çalışmalar yapmaları için rehberlik edebilir ve onları ilham verebilir. Bu şekilde, bu alandaki bilimsel ve pedagojik ilerlemeye katkıda bulunarak eğitim uygulamalarını daha da iyileştirebilir.

Sonuç olarak, iletişim becerilerinin geliştirilmesi ve kültürel etkileşimin teşviki, günümüz eğitim sistemlerinde öncelikli bir hedef olarak belirlenmiştir. Bu çalışma, bu hedeflerin gerçekleştirilmesine katkıda bulunan projelerin önemini vurgulamaktadır. İletişim becerilerinin güçlendirilmesi ve kültürel farkındalığın artırılması, öğrencilerin sadece akademik başarılarına değil, aynı zamanda kişisel ve sosyal gelişimlerine de önemli bir katkı sağlamaktadır.

Bu çalışmanın sonuçları, benzer projelerin daha fazla desteklenmesi gerektiğini göstermektedir. Özellikle, iletişim becerilerinin ve kültürel farkındalığın artırılması konusunda etkili olan yöntemlerin ve stratejilerin daha geniş kitlelere yayılması ve uygulanması için daha fazla kaynak ayrılması gerekmektedir. Bu şekilde, eğitim sistemimiz, öğrencilerin daha donanımlı ve küresel olarak bilinçli bireyler olarak yetişmelerini sağlayabilir ve toplumumuzun daha ileriye gitmesine katkıda bulunabilir. Bu nedenle, benzer çalışmaların daha fazla desteklenmesi ve yaygınlaştırılması, eğitim alanında önemli bir adım olacaktır.

KAYNAKLAR

- Bozna, H. (2017). Yabancı dil öğrenen dijital yerlilerin Web 2.0 araçlarını kullanma düzeylerinin belirlenmesi: Bir durum çalışması (Doctoral dissertation, Anadolu University (Turkey)).
- Cameron, L. (2001). Teaching languages to young learners. Cambridge university press
- Zengin, R. (2005). İstanbul ili Anadolu liseleri temelinde ingilizce öğretmenlerinin araç-gereç ve teknoloji kullanım olanakları / yeterlilikleri (Doctoral dissertation, İstanbul Üniversitesi (Turkey)).

DIGITAL ENGLISH (DİJİTAL İNGİLİZCE)

Uzman Öğretmen Gülfidan AYDIN
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0009-0008-3938-5135

Uzman Öğretmen Ülkü ÜNVER
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0009-0004-3014-2138

Uzman Öğretmen Emine Yıldız Dicle
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0009-0009-7641-5652

ÖZET

Bu araştırma, öğrencilerin medya okuryazarlığı düzeylerini değerlendirmek ve dijital İngilizce becerilerini geliştirmek için kullanılan stratejileri incelemeyi amaçlamaktadır. Nitel araştırma yöntemi kullanılarak gerçekleştirilen çalışma, Türkiye, Azerbaycan, İtalya, Çek Cumhuriyeti, Portekiz ve Yunanistan'dan 10 ortak öğretmen ve 12-15 yaş aralığındaki 133 öğrenciden oluşan bir eTwinning projesinin katılımcı grubunu içermektedir.

Çalışmanın başlangıcında, öğrencilerin medya okuryazarlığı seviyelerini belirlemek amacıyla anketler uygulanmıştır. Elde edilen bulgular, genel olarak öğrencilerin medya okuryazarlığı becerilerinin düşük olduğunu ortaya koymuştur. Özellikle, sahte haberleri tanıma ve medya içeriğini eleştirel bir şekilde değerlendirme konularında belirgin zayıflıkların olduğu belirlenmiştir.

Anketlerde, öğrencilerin medya kaynaklarını sorgulama, doğrulama ve güvenilirliklerini değerlendirme konularında yeterli olmadığı görülmüştür. Ayrıca, bilgiyi çeşitli kaynaklardan toplama ve farklı bakış açılarını analiz etme yeteneklerinde de eksiklikler tespit edilmiştir. Bu durum, öğrencilerin medya içeriğini eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirme ve sahte haberleri tanıma konusunda güçlükler yaşadıklarını göstermektedir.

Çalışmanın sonuçları, medya okuryazarlığı becerilerinin geliştirilmesi için daha fazla çaba harcanması gerektiğini vurgulamaktadır. Öğrencilere, bilgiyi sorgulama, doğrulama ve güvenilir kaynakları tanıma konularında eğitim verilmesi önem taşımaktadır. Ayrıca, eleştirel düşünme becerileri-

nin geliştirilmesi ve farklı medya türlerini anlama konusunda öğrencilere destek sağlanması gerekmektedir.

Proje, bireysel, küçük gruplar ve karma uluslararası öğrenci ekipleri aracılığıyla iş birliğine dayalı öğrenmeyi teşvik etmiştir. Öğrenciler, farklı rollerde çalışarak iletişim ve liderlik becerilerini geliştirmişlerdir. Öğretmenlerin rehberliğinde, forumlar ve çevrimiçi toplantılar gibi iletişim araçlarını kullanarak etkili iletişim becerileri kazanmışlardır.

Ayrıca, dijital İngilizce becerilerinin geliştirilmesi için yapılan çalışmaların da olumlu sonuçlar verdiği tespit edilmiştir. Öğrencilerin dijital araçları etkili bir şekilde kullanma yetenekleri artmış ve bu durum dil becerilerini geliştirmeye yardımcı olmuştur. Web 2.0 araçlarıyla yapılan etkinlikler, öğrencilerin dil becerilerini güçlendirmekte ve dil öğrenme sürecini daha eğlenceli hale getirmektedir.

Velilerin projeye ilişkin görüşleri de olumlu yönde olmuştur. Veliler, çocuklarının projeye katılmasından memnuniyet duyduklarını ve çocuklarının dil becerilerinin gelişimine olumlu bir katkı sağladığına inandıklarını belirtmişlerdir.

Bu çalışmanın sonuçları, medya okuryazarlığı ve dijital İngilizce becerilerinin geliştirilmesinde etkili stratejilerin belirlenmesine katkı sağlamaktadır. Ancak, çalışmanın sınırlılıkları da dikkate alınmalıdır. Örneğin, çalışmanın kapsamı sınırlı olduğu için elde edilen bulguların genellikle bağlamsal olduğu söylenebilir. Bu nedenle, benzer çalışmaların farklı örneklem gruplarıyla yapılması ve farklı metodolojilerin kullanılması önerilebilir.

Anahtar Kelimeler: İngilizce, Medya okuryazarlığı ve dezenformasyon, Uluslararası projeler, Dijital beceriler, eTwinning

GİRİŞ

Eğitimde teknolojinin hızla gelişmesiyle birlikte, öğrenme yöntemleri ve öğretim yaklaşımları da sürekli olarak evrim geçirmektedir. Öğrencilerin dil becerilerini geliştirmek ve onları küresel ölçekte rekabetçi bireyler haline getirmek için yenilikçi ve etkili yöntemlerin geliştirilmesi giderek daha önemli hale gelmektedir. Bu bağlamda, öğrencilerin iletişim becerilerini güçlendirmek, özgüvenlerini artırmak ve kültürel farkındalıklarını geliştirmek amacıyla tasarlanmış projelerin önemi giderek artmaktadır.

Medya okuryazarlığı, günümüz dijital çağında giderek daha fazla önem kazanmaktadır. Teknolojinin hızla gelişmesiyle birlikte, insanlar günlük yaşamlarının birçok alanında dijital medya araçlarına maruz kalmakta ve bu araçlar aracılığıyla bilgiye ulaşmaktadır. Ancak, bu bilgi bombardıma-

niyla birlikte, yanıltıcı bilgilere ve sahte haberlere maruz kalma riski de artmaktadır. Bu bağlamda, medya okuryazarlığı kavramı, medya içeriğine erişme, anlama ve eleştirel olarak değerlendirme becerilerini içeren önemli bir konsept haline gelmiştir. Günümüz medya ve bilgi ortamında görsel imgeler baskın bir rol oynadığından, medya ve bilgi okuryazarlığı sadece metin okumaktan daha fazlasını kapsar (Lipschultz & Hilt, 2005).

Günümüzde, özellikle genç nesil olmak üzere birçok insan, dijital platformlarda etkili bir şekilde gezinme ve medya içeriğini eleştirel bir şekilde analiz etme becerilerine sahip değildir. Bu durum, sahte haberlerin yayılmasına ve yanıltıcı bilgilerin yaygınlaşmasına zemin hazırlamaktadır. Yalan haber, “kasıtlı olarak ve doğrulanabilir şekilde yanlış olan ve okuyucuları yanıltabilecek haber makaleleridir” (Allcott & Gentzkow, 2017). Ayrıca, öğrencilerin dil becerilerini geliştirme sürecinde, İngilizce gibi yabancı dilleri etkin bir şekilde kullanma konusunda da zorluklar yaşanmaktadır.

Bu çalışmanın amacı, öğrencilerin medya okuryazarlığını geliştirmek ve dil becerilerini artırmak için yenilikçi bir yaklaşım sunmaktır. Projemizin odak noktası, öğrencilere medya içeriğini eleştirel bir şekilde değerlendirme becerilerini kazandırmak, teknolojinin güvenli ve sorumlu kullanımını teşvik etmek ve dört dil becerisini (dinleme, konuşma, okuma ve yazma) geliştirmektir.

Bu çalışmada, özellikle 12-15 yaş aralığındaki öğrencilerin dil becerilerini geliştirmeye yönelik bir proje üzerinde odaklanılmaktadır. Projemiz, öğrencilerin İngilizce dil becerilerini geliştirmek için yenilikçi bir yaklaşım sunmayı amaçlamaktadır. Ayrıca, öğrencilerin özgüvenlerini artırmak ve bilgi, düşünce, hayaller ve hikayelerini paylaşmalarını teşvik etmek de projenin temel hedeflerindenidir.

Projemiz, geleneksel öğretim yöntemlerini aşarak, eğlenceli ve etkili aktivitelerle dil becerilerini geliştirmeyi hedeflemektedir. Öğrenciler, hikâye yazma, şiir oluşturma, sanal okul tasarlama gibi etkinlikler aracılığıyla eleştirel düşünme ve yaratıcılık becerilerini geliştirme fırsatı bulmaktadır. Ayrıca, projemizde dijital araçlar ve web 2.0 teknolojileri aktif bir şekilde kullanılarak öğrencilerin motivasyonu artırılmış ve etkileşimli öğrenme ortamları oluşturulmuştur.

Bu giriş bölümünde, projenin amacı ve önemi vurgulanarak, çalışmanın genel bir özeti sunulmuştur. Çalışmanın kapsamı, hedefleri ve beklenen çıktılar kısaca açıklanmıştır. Daha sonra, çalışmanın yapısı ve bölümleri hakkında bilgi verilmiştir. İlerleyen bölümlerde, amaçlar, yöntemler, bulgular ve öneriler detaylı bir şekilde ele alınacaktır. Bu çalışmanın, öğrencilerin medya okuryazarlığı becerilerini geliştirmede ve dil becerilerini artırmada önemli bir katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

AMAÇ

Bu çalışmanın odak noktası, öğrencilerin medya okuryazarlığına ilişkin farkındalığını artırmak ve medya içeriğini eleştirel bir şekilde değerlendirme becerilerini güçlendirmektir. Bu kapsamda, öğrencilere medya okuryazarlığı konusunda bilinç kazandıracak etkili eğitim materyalleri ve etkinlikler geliştirilerek sunulacaktır. Ayrıca, öğrencilerin dijital etik, çevrimiçi gizlilik ve siber zorbalık gibi konularda bilinçlenmeleri ve güvenli bir dijital ortam oluşturabilmeleri için eğitimler düzenlenecektir.

İkinci olarak, bu çalışma ile öğrencilerin dört dil becerisini (dinleme, konuşma, okuma ve yazma) geliştirmeleri hedeflenmektedir. Medya okuryazarlığı ve dezenformasyon merkezli ilgi çekici etkinlikler aracılığıyla öğrencilerin İngilizce dil yeterliliklerinin artırılması amaçlanmaktadır. Bu etkinlikler, öğrencilere dil becerilerini kullanarak medya içeriğini anlama ve değerlendirme konusunda pratik yapma fırsatı sunacaktır.

Ayrıca, öğrencilerin dijital araçlar kullanarak medya içeriği oluşturma becerilerini geliştirmeleri ve dijital hikâye anlatımına katılmaları teşvik edilecektir. Bu sayede, öğrencilerin yaratıcılıkları desteklenecek ve dijital becerileri güçlendirilecektir. Öğrenciler, kendilerini ifade etme ve içerik üretme konusunda özgüven kazanacakları interaktif etkinliklere katılacaklardır.

Tüm bu hedefler doğrultusunda, öğrencilerin medya okuryazarlığına ilişkin bilinçlenmeleri ve dijital becerilerinin güçlenmesi sağlanarak, onların güvenli ve etkin bir şekilde dijital dünyada hareket etmeleri amaçlanmaktadır. Bu çalışma, öğrencilerin medya içeriğini eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirebilme yeteneklerini artırarak, onları bilinçli ve sorumlu dijital vatandaşlar haline getirmeyi hedeflemektedir.

YÖNTEM

Projemiz, İngilizce dil becerilerini geliştirmeye odaklanarak eğlenceli ve yenilikçi aktiviteler ile dijital yeterlilikleri ve becerileri entegre etmektedir. Hikâye ve şiir yazma gibi etkinlikler, öğrencilerin eleştirel ve yaratıcı düşünme becerilerini geliştirmekte ve web araçlarıyla tasarlama gibi görevlerle desteklenmektedir. Bu süreçte dijital oyunlar ve içerikler hazırlanarak teknoloji tabanlı ve oyunlaştırma yaklaşımına örnek etkinlikler gerçekleştirilmiştir. Logolar ve infografikler tasarlanmış, bu etkinlikler projenin yaratıcı görevlerini oluşturmuştur. Öğrenciler bireysel olarak, küçük gruplarla ve karışık uluslararası öğrenci ekipleriyle çalışmıştır. Bireysel görevler arasında kendini tanıtmaya, poster tasarlama, forumlarda yazma, infografik tasarlama, çevrimiçi sohbete katılma, proje anketlerini

yanıtlama ve anketlere katılarak oy kullanma gibi aktiviteler bulunmaktadır. Küçük gruplarla yapılan görevler arasında şehir ve okul tanıtımları hazırlama, dijital oyunlar oluşturma gibi faaliyetler yer almaktadır. Ortak hikâye yazma, festivallerin takvimini belirleme, ortak sınavlar oluşturma, ortak logo tasarlama ve akrostiş şiir yazma gibi görevlerde ise karışık uluslararası öğrenci ekipleriyle çalışılmıştır. İşbirlikçi, ortak ve nihai ürünler için çalışılırken öğrenciler, beş takıma ayrılmış ve her gruba 2-3 öğretmen rehberlik etmiştir. Öğrenciler, forumlar ve çevrimiçi toplantılar aracılığıyla iletişim kurmuş ve proje öğretmenleri arasında görev dağılımı yaparak iş birliği ve koordinasyon içinde çalışmışlardır.

Önerilerin ve görüşlerin toplanması için Google Dokümanları paylaşıldı ve etkinliklere karar vermek için beyin fırtınası yapıldı. Öğrenciler, Twinspace forumları, çevrimiçi toplantılar, proje günlüğü ve çevrimiçi sohbetler aracılığıyla iletişim kurdular. Fikirlerin, önerilerin ve kararların toplanması için forumlar ve web araçlarında anketler yapıldı. İnfografikler bireysel olarak hazırlandı, dijital oyunlar küçük gruplar tarafından hazırlandı ve her okul, diğer ortakların oyunlarını oynamak için etkileşimde bulundu. Öğrenciler, birlikte çevrimiçi toplantıda ortak sınavı oynadılar. Öğrenciler 5 takıma ayrıldı ve her gruba 2-3 öğretmen rehberlik etti. Takımlar forumda ortak bir hikâye yazdı, 1. ve 2. takımlar hikâye yazdı, 3. ve 4. takımlar seslendirdi ve 5. takım bunun için posterler ve resimler tasarladı. Ortak akrostiş şiir yazılırken, her takımın güzel, sürdürülebilir, kapsayıcı, yaratıcı ve teknolojik bir okul hakkında bir teması vardı ve her takım kendi temasıyla ilgili kelimeyi yazdı. Takımlar ortak bir dijital oyun / sınav ve ayrıca diğer ülkelerin kültürlerini öğrenmek için ortak bir festival forumu oluşturdu. Ortak logo oluşturulurken öğrencilerin poster yarışması için tasarladıkları tüm posterler kullanıldı, böylece her öğrencinin tasarımı ortak logo için kullanıldı. Ortak görevler ve ürünler üzerinde çalışılırken, iletişim forumlar ve çevrimiçi toplantılar aracılığıyla sağlandı. Görev dağılımı yapıldı ve her öğretmenin farklı sorumlulukları vardı ve proje boyunca büyük bir iş birliği sağlandı.

Ayrıca, multidisipliner bir yaklaşım izlenmiştir. Dijital araçlar kullanılmış, güvenli internet günü kutlanmış, telif hakkı konularına dikkat edilmiş, bu nedenle Bilişim Teknolojileri öğretmeniyle iş birliği yapılmıştır. Posterler için Görsel Sanatlar öğretmeniyle iş birliği yapılmıştır. Demokrasi ve anketler hakkında Sosyal Bilgiler öğretmeniyle iş birliği yapılmıştır. Sürdürülebilir bir okul hakkında etkinlikler yapılırken Fen Bilimleri öğretmeniyle iş birliği yapılmıştır. Hikâye ve şiir yazmayı öğrenmek için Türkçe öğretmeniyle iş birliği yapılmıştır. ICT araçlarını ve Twinspace araçlarını kullanma, medya okuryazarlığı ve dezenformasyon farkındalığı (doğru kaynaklardan doğru haberleri arama), insan hakları ve demokrasi (anket etkinlikleri ile kendi

görüşlerini belirtme, tüm insanların eşit olduğunu düşünerek kapsayıcı bir okul hayal etme), öz farkındalık, sanat yeterlilikleri (poster tasarlama, hayalindeki okulu çizme) ve yabancı dil yeterlilikleri (konuşma-çevrimiçi toplantıları geliştirme, hikaye-şiir yazma, okuma-forum gönderileri, Voki videolarını dinleme gibi çeşitli etkinlik türleri) gibi çeşitli etkinlik türlerinde öğrencilerin desteklenmesi sağlanmıştır.

Bu çalışma, nitel araştırma yöntemini kullanarak gerçekleştirilmiştir. Nitel araştırma yöntemi, araştırmacıların katılımcıların deneyimlerini, algılarını ve davranışlarını derinlemesine anlamak için kullanılan bir yöntemdir. Bu çalışmanın amacı, öğrencilerin medya okuryazarlığı düzeyini değerlendirmek ve dijital İngilizce becerilerini geliştirmek için nasıl bir yaklaşım benimsendiğini incelemektir.

Çalışmanın katılımcıları, Türkiye, Azerbaycan, İtalya, Çek Cumhuriyeti, Portekiz ve Yunanistan'dan 10 ortak öğretmen ve 12-15 yaş aralığındaki 133 öğrenciden oluşmaktadır. Bu katılımcılar, çalışmanın farklı aşamalarında anketler aracılığıyla ve proje sonunda velilerin katılımıyla gerçekleştirilen görüşmeler yoluyla veri toplandı. Anketler ve görüşmeler, katılımcıların medya okuryazarlığı seviyelerini belirlemek ve dijital İngilizce becerilerini değerlendirmek için kullanılmıştır.

Çalışmanın başlangıcında, öğretmenlerin ve öğrencilerin medya okuryazarlığı seviyelerini belirlemek için önceden ve sonunda anketler uygulanmıştır. Anketler, katılımcıların medya içeriğini eleştirel bir şekilde değerlendirme, sahte haberleri tanıma ve dijital platformlarda güvenli bir şekilde gezinme becerilerini değerlendirmek için tasarlanmıştır. Ayrıca, projenin sonunda, velilerin projeye ilişkin görüşleri ve önerileri almak amacıyla bir padlet oluşturulmuştur.

Veri toplama sürecinin ardından, elde edilen veriler nitel analiz teknikleri kullanılarak değerlendirilmiştir. Anketlerden ve görüşmelerden elde edilen bulgular incelenmiş ve çalışmanın amaçları doğrultusunda yorumlanmıştır. Bulguların analizi, öğrencilerin medya okuryazarlığı seviyelerini belirlemek ve dijital İngilizce becerilerini geliştirmek için hangi yöntemlerin etkili olduğunu anlamak için yapılmıştır.

Çalışmanın yöntemi, katılımcıların medya okuryazarlığı seviyelerini belirlemek ve dijital İngilizce becerilerini geliştirmek için çeşitli etkinliklerin nasıl planlandığını ve uygulandığını açıklamaktadır. Bu etkinlikler arasında medya okuryazarlığı hakkında poster yarışması, medya okuryazarlığı ile ilgili webinarlar, güvenli internet gününün kutlanması ve uluslararası öğrenci toplantıları gibi etkinlikler bulunmaktadır. Ayrıca, öğrencilere dijital araçlarla medya içeriği oluşturma becerileri de kazandırılmıştır.

Sonuç olarak, bu çalışmanın yöntemi, nitel araştırma yöntemi kullanılarak gerçekleştirilen bir projenin ayrıntılı bir betimlemesini sunmaktadır. Çalışmanın katılımcıları ve veri toplama süreci, çalışmanın amaçlarına ulaşmak için uygun bir şekilde seçilmiştir. Elde edilen bulgular, öğrencilerin medya okuryazarlığı seviyelerini belirlemek ve dijital İngilizce becerilerini geliştirmek için hangi yöntemlerin etkili olduğunu anlamak için değerli bir bilgi kaynağı sağlamaktadır.

BULGU YORUM

Bu çalışmanın temel amacı, öğrencilerin medya okuryazarlığı seviyelerini değerlendirmek ve dijital İngilizce becerilerini geliştirmek için kullanılan yöntemleri incelemektir. Bulguların yorumlanması, elde edilen verilerin analiz edilmesi ve çalışmanın hedeflerine ulaşma derecesinin değerlendirilmesini içerir.

Öncelikle, çalışmanın başlangıcında gerçekleştirilen anketlerden elde edilen bulgulara bakıldığında, öğrencilerin medya okuryazarlığı seviyelerinin genellikle düşük olduğu görülmüştür. Özellikle, sahte haberleri tanıma ve eleştirel bir şekilde medya içeriğini değerlendirme becerilerinde zayıflıklar olduğu belirlenmiştir. Bu bulgu, öğrencilerin yanıltıcı bilgilere ve sahte haberlere karşı savunmasız olmalarına yol açabilecek potansiyel riskleri vurgulamaktadır.

Ayrıca, öğrencilerin dijital İngilizce becerilerini geliştirmek için yapılan etkinliklerin etkili olduğu bulunmuştur. Özellikle, medya okuryazarlığı hakkında düzenlenen webinarlar ve dijital araçlarla medya içeriği oluşturma becerilerini geliştirmeye yönelik aktiviteler, öğrencilerin İngilizce dil yeterliliklerini artırmada önemli bir rol oynamıştır. Bu bulgu, dijital araçların etkili bir şekilde kullanılmasının dil becerilerinin geliştirilmesinde önemli bir strateji olduğunu göstermektedir.

Projede yer alan uluslararası öğrenci toplantıları ve ortak etkinlikler, öğrencilerin iş birliği ve iletişim becerilerini geliştirmeye katkı sağlamıştır. Öğrenciler, farklı kültürlerle ve dil becerilerine sahip olan akranlarıyla etkileşim içinde olmanın avantajlarını deneyimlemiş ve bu sayede kültürel farklılıklara daha duyarlı hale gelmişlerdir.

Öğrencilerin %88.7 si projede bulunmaktan çok memnun olduklarını, %40 ı en çok sevdikleri etkinliğin dijital oyunlar tasarlamak, % 34 ü ortak ürünler oluşturmak, %31 i hayalindeki okulu tasarlamak olduğunu, %93 ü yeni Web 2.0 araçlarını öğrendiklerini, en çok severek kullandıkları araçların Kahoot, Quizizz, Voki ve Canva olduğunu, %98 i e güvenlik kuralları konusunda bilinçlendiklerini, % 82 si proje etkinliklerini severek

tamamladıklarını, %78.5 u projenin sosyal medya hesaplarını beğendiğini, %86 sı böyle bir projede tekrar yer almak istediklerini, %87 si projenin çevrim içi görüşmeleri faydalı bulduklarını ifade etmişlerdir.

Velilerin projeye ilişkin görüşleri de dikkate alındığında, çocuklarının projeye katılmasından memnuniyet duydukları ve çocuklarının dil becerilerinin gelişimine olumlu bir katkı sağladığı sonucuna varılmıştır. Ayrıca, velilerin internet güvenliği ve medya okuryazarlığı konularında bilinçlenmelerinin önemli olduğu vurgulanmıştır.

Tüm bu bulgular, medya okuryazarlığı ve dijital İngilizce becerilerinin geliştirilmesinde etkili stratejilerin belirlenmesine katkı sağlamaktadır. Özellikle, dijital araçların etkili bir şekilde kullanılması ve uluslararası iş birliklerin önemi vurgulanmaktadır. Ancak, bu çalışmanın sınırlılıkları da dikkate alınmalıdır. Örneğin, çalışmanın kapsamı sınırlı olduğu için elde edilen bulguların genellikle bağlamsal olduğu söylenebilir. Bu nedenle, benzer çalışmaların farklı örneklem gruplarıyla yapılması ve farklı metodolojilerin kullanılması önerilebilir.

Sonuç olarak, bu çalışma, medya okuryazarlığı ve dijital İngilizce becerilerinin geliştirilmesine yönelik etkili stratejilerin belirlenmesine katkı sağlamaktadır. Bulguların yorumlanması, bu stratejilerin etkisinin değerlendirilmesine ve gelecekteki araştırmalara rehberlik etmeye yardımcı olmaktadır.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Projemizin tüm hedeflerine ulaşılmıştır. Öğrencilerimiz çevrimiçi toplantılara katılarak iletişim ve konuşma becerilerini geliştirdiler, forumda yazarken, farklı ülkelerden arkadaşlarıyla sohbet ederken temel İngilizce becerilerini geliştirdiler. Çevrimiçi toplantılarda diğer ortaklara sunum yaparken özgüven kazandılar ve bilgilerini, fikirlerini, hayallerini ve hikayelerini paylaşmayı öğrendiler. Ayrıca, yenilikçi uygulamaları ve Web 2.0 araçlarını kullanarak teknoloji becerilerini artırdılar. Proje etkinlikleri öğrencilerimizin farklı kültürleri öğrenmelerini sağladı, onları yaratıcı ve işbirlikçi olmaya teşvik etti. Hikâye, şiir yazma, hayallerindeki okul hakkında fikirler yazma ve web araçlarıyla tasarlama gibi etkinlikler öğrencilerin eleştirel ve yaratıcı düşünme becerilerini geliştirdi.

Öğrenciler, ortak iş birliğine dayalı ve nihai ürünler hazırlamak için karma uluslararası öğrenci ekiplerinde çalıştı. Projeyi değerlendirmek için öğretmenler ve öğrenciler için ön / son anketler yapıldı ve proje etkinlikleri için ortak sınavlar düzenlendi. Öğrencilerimizin fikirlerini, önerilerini ve kararlarını toplamak için birçok anket ve web aracı paylaşıldı. Ortak öğ-

retmenlerin önerilerini, görüşlerini toplamak için Google docs paylaşıldı ve görevlere karar vermek için beyin fırtınası etkinlikleri yapıldı. Ayrıca, öğrencilerimizin velileriyle proje hakkındaki fikirlerini öğrenmek için bir padlet paylaşıldı.

Proje çıktıları, okul web sitesi, okuldaki proje panosu, sosyal medya hesapları (Instagram, Facebook, Twitter) gibi platformlarda paylaşıldı. Ayrıca, öğrenciler projeyi okulun konferans salonunda diğer sınıflara sundular ve eTwinning projeleri hakkında diğer sınıfların dikkatini çektik ve farkındalık yarattık. Proje çıktıları, videolar, infografikler, web seminerleri, posterler ve e-kitaplar aracılığıyla farklı okul topluluklarıyla da paylaşıldı.

Bu çalışma, öğrencilerin medya okuryazarlığı seviyelerini değerlendirmek ve dijital İngilizce becerilerini geliştirmek için kullanılan stratejileri incelemiştir. Araştırmanın amacı doğrultusunda yapılan çalışmalar ve elde edilen bulgular, medya okuryazarlığı ve dijital İngilizce becerilerinin önemini vurgulamıştır. Bulguların özetlenmesi ve değerlendirilmesi sonucunda çıkarılan sonuçlar aşağıda sunulmuştur.

Öncelikle, öğrencilerin medya okuryazarlığı seviyelerinin genellikle düşük olduğu belirlenmiştir. Özellikle, sahte haberleri tanıma ve eleştirel bir şekilde medya içeriğini değerlendirme becerilerinde zayıflıklar olduğu tespit edilmiştir. Bu durum, öğrencilerin yanıltıcı bilgilere ve sahte haberlere karşı savunmasız olmalarına yol açabilecek potansiyel riskleri göstermektedir.

Ancak, yapılan etkinliklerin etkisiyle öğrencilerin medya okuryazarlığı seviyelerinde artışlar olduğu gözlemlenmiştir. Özellikle, medya okuryazarlığı hakkında düzenlenen webinarlar, dijital araçlarla medya içeriği oluşturma becerilerini geliştirmeye yönelik aktiviteler ve uluslararası öğrenci toplantıları gibi etkinlikler, öğrencilerin beceri seviyelerini artırmıştır.

Ayrıca, dijital İngilizce becerilerinin geliştirilmesi için yapılan çalışmaların da olumlu sonuçlar verdiği gözlemlenmiştir. Öğrencilerin İngilizce dil yeterliliklerinde artışlar olduğu ve dijital araçların etkili bir şekilde kullanılmasının dil becerilerini geliştirmede önemli bir rol oynadığı belirlenmiştir.

Velilerin projeye ilişkin görüşlerinden elde edilen bulgular da olumlu yönde olmuştur. Veliler, çocuklarının projeye katılmasından memnuniyet duyduklarını ve çocuklarının dil becerilerinin gelişimine olumlu bir katkı sağladığına inandıklarını belirtmişlerdir.

Bu çalışmanın sonuçları, medya okuryazarlığı ve dijital İngilizce becerilerinin geliştirilmesinde etkili stratejilerin belirlenmesine katkı sağlamaktadır. Özellikle, medya okuryazarlığı hakkında bilinçlendirme etkinliklerinin ve dijital araçların etkili bir şekilde kullanılmasının önemi vurgulanmaktadır.

Gelecekte benzer çalışmaların başarısı için çeşitli öneriler sunulmuştur. Öncelikle, çoklu disiplinler arası iş birliğinin teşvik edilmesi önemlidir. Bu, farklı öğretmenlerin bir araya gelerek farklı alanlardan gelen bilgi ve becerileri birleştirmesini ve daha kapsamlı bir öğrenme deneyimi sağlamasını içerir. Velilerin projeye daha fazla katılımı teşvik edilmelidir çünkü velilerin desteği, öğrencilerin başarısını artırabilir. Projelerin sürdürülebilirliği ve devamlılığının sağlanması için okul yönetimiyle iş birliği yapılmalıdır. Bu, projelerin gelecek yıllarda da devam etmesini sağlar. Uluslararası iş birliklerinin güçlendirilmesi, öğrencilerin kültürel farkındalıklarını artırır ve iletişim becerilerini geliştirir. Değerlendirme ve geri bildirim süreçleri daha etkili hale getirilmelidir. Öğrencilerin gelişimini izlemek ve değerlendirmek için daha güvenilir araçlar ve yöntemler geliştirilmelidir. Kapsayıcı eğitim uygulamalarının benimsenmesi, farklı öğrenci gruplarının ihtiyaçlarına uygun olarak projelerin düzenlenmesini içerir. Son olarak, sürekli olarak yenilik ve teknolojiye odaklanmak önemlidir. Bu, öğrencilerin çağdaş becerilerle donatılmasını sağlar ve geleceğe hazırlanmalarına yardımcı olur. Bu öneriler, gelecekte benzer çalışmaların daha başarılı olmasını sağlayabilir.

Sonuç olarak, bu çalışma, medya okuryazarlığı ve dijital İngilizce becerilerinin geliştirilmesine yönelik önemli bir katkı sunmaktadır. Bulguların özetlenmesi ve değerlendirilmesi, gelecekteki araştırmalara rehberlik etmekte ve benzer projelerin planlanmasına yardımcı olmaktadır.

KAYNAKLAR

- Allcott, H., & Gentzkow, M. (2017). Social media and fake news in the 2016 election. *Journal of economic perspectives*, 31(2), 211-236.
- Ireton, C., & Posetti, J. (2018). *Journalism, fake news & disinformation: handbook for journalism education and training*. Unesco Publishing.
- Lipschultz, J. H., & Hilt, M. L. (2005). Media & information literacy theory and research: Thoughts from the co-editors. *Studies in Media & Information Literacy Education (SIMILE)*, 5(1), 1.

NATURAL LANGUAGE OF THE TECHNOLOGY

Uzman Öğretmen Çiğdem ÜÇÜNCÜ
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0009-0006-2823-4548

Uzman Öğretmen Ahmet ŞENOL
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID:0009-0002-1192-755X

Uzman Öğretmen Elif Şeyma ALTINER
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0009-0006-8432-2040

Uzman Öğretmen Esmâ Gülcan EROL
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0009-0006-8719-9981

Uzman Öğretmen Handan ŞİMŞEK
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0009-0005-6373-0048

Uzman Öğretmen Nadire KESKİN
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID:0009-0008-8287-7557

Uzman Öğretmen Seda GÖÇHAN
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID:0009-0000-7277-306X

Uzman Öğretmen Sercan ALKAÇ
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0009-0007-3049-0732

Uzman Öğretmen Şeymus BOZAN
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID:0009-0002-2772-8061

ÖZET

Bu araştırmanın amacı; günlük hayatta karşılaşılan sorunların çözümünde doğanın işleyişini, modellerini, süreçlerini temel alan biyomimikri uygulamasının öğrencilerin tasarım ve yaratıcılıklarına etkisinin belirlenmesidir. İnsanlar eski çağlardan beri doğayla iç içedir. Bu yüzdendir ki doğanın esintilerini tasarım ve icatlarında gözlemlemek mümkündür. Doğadan

ilham alma her ne kadar kökeni eskilere dayansa da son zamanlarda biyomimikri kavramı olarak kullanılmaktadır. Doğada yer alan tasarımların öğrenciler tarafından fark edilmesi, zayıf olan tasarım becerilerinin artırılması ve yaşam ortamlarına aktarılması, biyotaklitin doğayı gözlemleyip ürüne dönüştürmenin dışında biyoloji temelli kavramların öğrenilmesine zemin hazırlaması önemli bir durum olarak görülmektedir. Bu sebeple biyomimikri kavramı ile ilgili öğrencilerin farkındalığı araştırılmaya değer görülmüştür. Öğrencilerin yaratıcılık ve tasarım becerilerini geliştirmek için dijital öğrenme ortamı olan eTwinning platformundan yararlanılmıştır. Türkiye, Kuzey Makedonya, Letonya ve Romanya ülkelerinden toplam 24 ortaklı başlatılan ancak Türkiye dışındaki ortakların projede devam etmemesinden dolayı 2021-2022 eğitim öğretim yılında uygulanan ulusal bir eTwinning projesidir. Projede 11-14 yaş gurubu öğrencilerle çalışılmıştır. Projenin amacı; öğrencilerin disiplinler arası bir öğrenme yöntemi ile hem doğayı ve doğadaki canlıları gözlemleyerek doğadaki tasarımlar ile ilgili farkındalıkları hem de yaratıcı, yenilikçi tasarımlar yapma fikrini geliştirirken doğadan ne kadar esinlendiklerine dair yanıtlar aramaktır. Bu projede nitel araştırma yaklaşımlarından biri olan doküman incelemesi yöntemi kullanılmıştır. Projedeki temalar literatür tarama, biyomimikri araştırması ve hikayeleri, web 2.0 araçları ile oyun hazırlama ve oynama, doğada gözlem, web 2.0 araçları ile biyomimikri sözlüğü oluşturma, partner okullarla saha çalışması, mimari, mühendislik, ilaç, moda ,nano-teknoloji alanlarında biyomimikri ile ilgili tasarımlar çizme yer almaktadır. Projede yenilikçi ve yaratıcı pedagojik yöntemler, proje tabanlı ve sorgulamaya dayalı öğrenme yöntemleri ile; kurgulayıcı, araştırmacı, disiplinler arası yaklaşım ve STEM modeli ne dayalı bir süreç izlendi. Projenin sonucunda; biyomimikrinin öğrencilerin tasarım ve yaratıcılıkları üzerinde anlamlı bir etkisinin olduğuna ulaşılmıştır. Öğrencilerin çoğunluğu doğayı taklit etmenin doğadaki canlıları farkına varmayı kolaylaştırdığını düşünmektedir. Çalışmaların öğrencinin aktif katılımını güdülediği, yaratıcılığı, araştırmacılığı ön plana çıkardığı, çeşitli araç -kaynak kullanımını desteklediği, grup çalışmasını ve işbirliğini sağladığı için öğrencilerin bilişsel, duyuşsal ve sosyal becerilerini geliştirmeye katkı sağladığı görülmektedir. Öğrencilerin mühendislik ve tasarım alanlarında kendilerini ifade edebilen ve bu konularda fikirler üretebilen kişiler olarak yetiştireceği öngörülmektedir. Öğrencilerin doğanın kendi bünyesinde keşfedilmemiş birçok özelliğinin olduğunun farkına vardıkları görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Biyomimikri, Yaratıcılık, eTwinning Projesi

NATURAL LANGUAGE OF THE TECHNOLOGY

ABSTRACT

The purpose of this research; The aim is to determine the effect of biomimicry application, which is based on the functioning, models and processes of nature, on the design and creativity of students in solving the problems encountered in daily life. People have been in touch with nature since ancient times. That is why it is possible to observe the breezes of nature in its designs and inventions. Although inspiration from nature dates back to ancient times, it has recently been used as the concept of biomimicry. It is seen as an important situation that students notice the designs in nature, increase their weak design skills and transfer them to living environments, and that biomimicry prepares the ground for learning biology-based concepts in addition to observing nature and turning it into products. For this reason, students' awareness of the concept of biomimicry was deemed worth investigating. The eTwinning platform, a digital learning environment, was used to develop students' creativity and design skills. It is a national eTwinning project that was initiated with a total of 24 partners from Turkey, North Macedonia, Latvia and Romania, but was implemented in the 2021-2022 academic year because partners outside Turkey did not continue in the project. The project worked with students in the 11-14 age group. The goal of the project; The aim is to seek answers to how inspired students are by nature while developing their awareness of designs in nature by observing nature and living things in nature through an interdisciplinary learning method, as well as the idea of making creative, innovative designs. In this project, the document analysis method, one of the qualitative research approaches, was used. The themes in the project are literature review, biomimicry research and stories, preparing and playing games with web 2.0 tools, observation in nature, creating a biomimicry dictionary with web 2.0 tools, field work with partner schools, biomimicry in the fields of architecture, engineering, medicine, fashion and nano-technology. designs are included in boots. In the project, with innovative and creative pedagogical methods, project-based and inquiry-based learning methods; A process based on a constructive, investigative, interdisciplinary approach and STEM model was followed. As a result of the project; It has been found that biomimicry has a significant effect on students' design and creativity. The majority of students think that imitating nature makes it easier to notice the creatures in nature. It is seen that the studies contribute to the development of students' cognitive, affective and social skills as they motivate the active participation of the

student, highlight creativity and research, support the use of various tools and resources, and enable group work and cooperation. It is envisaged that students will be trained as individuals who can express themselves in the fields of engineering and design and produce ideas on these subjects. It is seen that students realize that nature has many undiscovered features within itself.

Keywords: Biomimicry, Creativity, eTwinning Project

GİRİŞ

Geçmişten bugüne çevre yerkürede bulunan tüm uygarlıkları etkilemiş, insanların yaşam biçimini şekillendirmiş, şekillendirmeye de devam etmektedir. Git gide artan nüfus yoğunluğu enerji tüketimi, sürdürülebilirlik, doğanın önemi kavramlarının önemini ön plana çıkarmaktadır. Doğadaki kaynakların hızla tüketimi yeni çözüm arayışlarının neden olmuştur. Bu arayış sonunda doğanın kendi içinde bir çok şeyi çözdüğünün fark edilmesine neden olmuştur. Biyomimikri hem tasarımı hem de tasarımcıyı bir araya getirerek doğadan ilham alınarak çözüm üretmeyi sağlamaktadır. Biyomimikridecanlı sisteminin işleyişleri dikkatlice incelenir ve disiplinli bir bakış açısı sunar. İnsanların sorunlarına doğadan yaratıcı çözümler sunarak, çözümlerin sürdürülebilir olmasını sağlar. Bu çalışmada doğadan esinlenerek özgün bir tasarım yapma amaçlanmamıştır. Öğrencilerde belirlenen tasarım alanlarında doğadan ilham alınma bilincinin oluşturulması, tasarım yapılırken basamakların neler olduğunun öğrenilmesi hedeflenmektedir. Öğrencilerin disiplinler arası bir öğrenme yöntemi ile hem doğayı ve doğadaki canlıları gözlemleyerek doğadaki tasarımlar ile ilgili farkındalıkları hem de yaratıcı, yenilikçi tasarımlar yapma fikrinin geliştirirken doğadan ne kadar esinlendiklerine dair yanıtlar aramak amacıyla proje fikri oluşturulmuştur. Projenin hedefleri öğrencilerin biyomimikri kavramına ilişkin farkındalıkları ile tasarım fikri geliştirmeleri arasındaki ilişkiyi tespit etmek, enerji verimliliği ve sürdürülebilirlik kavramları ile doğanın dengesini kavramak, tasarım süreçlerini öğrenme ve uygulamaktır. Projenin gerekçeleri ise doğada yer alan tasarımların öğrenciler tarafından fark edilmesi, zayıf olan tasarım becerilerinin artırılması ve yaşam ortamlarına aktarılması, biyotaklitin doğayı gözlemleyip ürüne dönüştürmenin dışında biyoloji temelli kavramların öğrenilmesine zemin hazırlaması önemli bir durum olarak görülmektedir.

KURAMSAL ÇERÇEVE

Biyomimikri yunanca bir kelime olup biyo (yaşam) ve mimikri (taklit etme) anlamına gelmektedir (Benyus,1997). İnsanların en eski çağlardan beri doğayı gözlemlemesi, doğadaki canlılardan yapı ve şekil itibarı ile yararlanarak binaları tasarlaması, teknolojik icat oluşturması gibi pek çok örnek verilebilir. Bu alanda önemli çalışmalar yapan Benyus (1997) biyomimikriyi insanların sorunlarına çözüm bulmak adına doğa'nın modellerini inceleyen, taklit eden ve ilham alan yeni bir bilim olarak ifade eder. Biyomimikri bakışıyla bir tasarım yapmak için bazı temel adımlar bulunmaktadır. Bu adımlardan enüst düzeyde verimliliğin sağlanması için tanımlama, analiz etme, gözleme, seçme, uygulama ve değerlendirme adımlarıdır. 1480'lerde Da Vinci'nin ve 1900'lü yıllarda Wright kardeşlerin doğadan esinlenen fikirleri geliştirirken izledikleri adımlar da bunlardır. Günümüzde arı peteklerinden teleskopların, yarasalardan akıllı bastonların ve kozalaklardan akıllı kumaşların geliştirilmesini sağlayan benzer süreçlerdir (Kasap ve Kasap, 2021).

Biyomimikri uygulamaları öğrencilerin doğayla kopmuş olan bağlarını tekrar kurmak, doğayı tanıyarak sevmelerine yardımcı olmak ve doğanın ne kadar ilham verici eşsiz bir kaynak olduğunu bilimsel bir bakış açısıyla fark etmeleri noktasında da biyomimikri uygulamaları etkilidir (Biomimicry Institute, 2017; Erden ve Şimşek, 2018).

Biyomimikri kullanarak yenilik yapmak iki şekilde incelenebilir: biyolojiden tasarıma yada tasarımdan biyolojiye. Biyolojiden tasarımda; bir tasarım engelini biyolojik bir fenomenden yararlanarak çözümlenmek hedeflenmektedir. Örneğin geko kertenkelesinin ayaklarındaki yapılar yüzeylere uyum sağlamasını sağlar. Bu özellik kullanılarak geko yapışkanı geliştirilmiştir (Volstad ve Boks, 2012). Geko kertenkelesinin ayak yapısı ise Nike firmasının dağcı ayakkabısı geliştirmesine ilham olmuştur(Altun, 2011). Tasarımdan biyolojide ise bir tasarım engelini, temel bir fonksiyonda toplayıp, farklı organizmalar ve ekosistemlerin bu sorunu nasıl aştığı üzerine çalışabilmek yatar (Volstad ve Boks, 2012). Boya sanayisinde ise su tutmayan ve kirlenmeyen boya yüzeylerinin oluşturulması fikrinde doğa'daki lotus çiçeğinden yararlanılmıştır. Lotus çiçeği'nin doğal yaprak yapısı kir parçacıklarını saklamadığından yaprak yüzeylerini hep temiz tutar (Primlani, 2013; Altun, 2011).

Doğanın sunduğu bir çok olanaklardan yararlanılarak yapılan çok sayıda tasarım örnekleri bulunmaktadır. Örneğin Balıkçıl kuşunun hızlı ve sessiz bir şekilde avına yaklaşması ile hızlı tren, yarasaların sesin yankılanmasını fark etmesinden frekanslı sonar sistemi, midyenin yapışma özelliğinden organ nakli, dulavrat bitkisinin ufak kancalara sahip olmasından cırt cırt,

yusuçuk böceğinin kanat yapısından helikopter tasarlama gibi örnekler mevcuttur. Doğanın ilkelerinden faydalanmada biyoloji ve diğer birçok bilim arasında köprü olmayı amaçlayan 'biyomimikri' bilimi artık bugün akademik çevrelerce de sıklıkla kullanılmaktadır. Biyomimikri bilimi gün geçtikçe tanınmakla birlikte, akademik alanda yeni disiplinler arası çalışmalar ile de dikkat çekmektedir (Shimomura, 2010).

YÖNTEM

Bu projede nitel araştırma yaklaşımlarından biri olan doküman incelemesi yöntemi kullanılmıştır.

Doküman incelemesi, bir araştırma problemi hakkında belirli zaman dilimi içerisinde üretilen dokümanlar ya da ilgili konuda birden fazla kaynak tarafından ve değişik aralıklarla üretilmiş dokümanların geniş bir zaman dilimine dayalı analizini olanaklı kılmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2008).

Çalışma Grubu

Projenin çalışma grubunu 9 öğretmenin danışmanlığında Aybars Ak Ortaokulu, Şehit Pilot Muzaffer Erdönmez Ortaokulu, Türkiye Gazeteciler Cemiyeti Ortaokulu, Borsa İstanbul Yavuz Sultan Selim Ortaokulu, Şehit Başkomiser Fatih Özdi Ortaokulu, Tahir Tuluk Ortaokulu, Nasrettin Hoca Ortaokulu, Zeytinburnu Şehitler Bilim ve Sanat Merkezinden 11-14 yaş grubundan oluşan toplam 75 öğrenci oluşturmaktadır.

Veri Toplama Aracı

Projede nitel araştırma yöntemlerinden Literatür taraması kullanılmıştır. Projede veri toplama aracı ile biyomimikri bilimi, biyomimikri alanında yapılan çalışmalar ulusal ve uluslararası makale, tez, kitap ve bildiri gibi güvenilir kaynaklardan derlenen veriler projede veri kaynağı olarak kullanılmıştır.

Verilerin Analizi

Verilerin analizindebetimsel analiz yöntemi (Yıldırım ve Şimşek, 2008) kullanılmıştır. Projenin amacı doğrultusunda, kalıcı öğrenme ortamı olan eTwinning platformunda temalar oluşturulmuş olup sisteme yüklenen temalar doğrultusunda yapılan detaylı alan yazın taraması sonucu öğrenciler elde ettikleri verileri değerlendirerek platformda uygun alanlara eklemiştir.

ETWINNING PROJESİ İLE BİYOMİMİKRI

Sunmuş olduğu imkânlarla 2021-2022 eğitim öğretim yılında okulumuzun da içinde yer aldığı etwinning projesinde 9 yerli 15 yabancı proje ortakları ile öğrencilerin biyomimikri kavramına ilişkin farkındalıkları ile tasarım fikri geliştirmeleri arasındaki ilişkiyi tespit etmesi hedeflenmiştir. Proje planı ve amaçları proje kurucuları tarafından belirlenmiş. Ayrıca etkinlikler oluşturulurken, öğrencilerde çevre bilincini arttırmaya, günlük hayattaki tüketimlerini gözden geçirmeye, çevre kirliliğinin nedenleri, çeşitleri ve sonuçları hakkında düşünmeye, sorunlara çözüm üretmelerini sağlamaya dönük olmasına dikkat edilmiştir. Etkinlikler esnasında öğrencilerin proje ortakları dışında da sınıflarındaki diğer gruplarla fikir alışverişinde bulunabilecek ortam sağlanmasına özen gösterilmiştir. Proje Ulusal Ajans tarafından kabul edildikten sonra diğer proje ortakları ve öğrencileri davet edilmiştir. Projeye aktif katılım sağlayan öğrenciler gönüllük esasına göre projede yer almıştır. Yabancı ortaklar proje süresince aktif olmamış ve 9 yerli ortak ile devam edilen bu çalışmada öğrenciler etkileşimli bir öğrenme süreci içerisinde doğal kaynakların yok olmasını azaltmak, kaynak kullanımını etkinleştirip yaygınlaştırmak, doğayı tanıma, doğadan esinlenen tasarlanan örnekleri ve hikayelerini araştırıp farkındalık oluşmasında aktif bir rol oynamıştır.

Projedeki temalar ön-son test, literatür tarama, beyin fırtınası, biyomimikri araştırması ve hikayeleri, web 2.0 araçları ile oyun hazırlama ve oynama, doğada gözlem, web 2.0 araçları ile biyomimikri sözlüğü oluşturma, partner okullarla saha çalışması, mimari, mühendislik, ilaç, moda, nano-teknoloji alanlarında biyomimikri ile ilgili tasarımlar çizme yer almaktadır. Projeye adını veren biyomimikri kavramı ile ilgili öğrencilere ön test çalışması yapılarak ne kadar bilgi sahibi oldukları öğrenilmeye çalışılmıştır. Projenin girişi proje ortakları olan öğretmen ve öğrenciler tarafından literatür taraması ile araştırılarak başlanmıştır. Literatür taraması yapılırken ilk önce internet siteleri incelenmiş, dikkat çekici örneklerle öğrenciler biyomimikri içerisine çekilmeye çalışılmıştır. Asıl araştırma makale ve yayınlanmış tezler üzerinden yapılarak öğrencilerin geçerli ve güvenilir bilgiye <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/> ve <https://scholar.google.com/schhp?hl=tr> siteleri üzerinden ulaşmaları sağlanmıştır. Öğrenciler bu basamaktan sonra tüm araştırmalar için aynı internet sitelerini kullanmışlardır. Öğrencilerin araştırma yaparken biyomimikri konusunda farkındalık olduğu gözlemlenmiştir. Öğrencilerin fikirlerini paylaşmaları için proje sayfasına beyin fırtınası bölümü eklenmiş ve fikrini belirtmek isteyen öğrenciler proje sayfasına eklenmek üzere başlık açılmıştır. Biyomimikri ile ilgili tüm öğrencilerin işbirliği ile oluşturduğu e-kitap şeklinde biyomimikri sözlüğü oluşturulmuştur.

Biyomimikri tasarım çalışmalarına en önemli katkı sunan proje takvime bağlı kalınarak gerçekleştirilen saha çalışmasıdır. Doğada bir gün etkinliği ile saha çalışmasında öğrenciler doğada incelemegözlem yapmış, biyomimikri örneklerine uygun olan bir canlı araştırılmış ve o canlı ile ilgili özellikler araştırılmış ve çizim sürecine geçilmiştir. Tasarımı yapılacak ürün araştırılmış ve benzerliklerin tespiti yapılmıştır. Benzerlik ve farklılıklardan yararlanılarak tasarım çizilmiştir. Projenin karışık takım etkinliğinde proje kurucuları 9 öğretmen ve onların öğrencilerinden oluşan 5 karma takım (mimari, mühendislik, ilaç, moda ,nano-teknoloji alanlarında) oluşturulmuştur. Her bir takımın kendisine verilen alanlarda araştırma yapıp dijital bir ürün hazırlanması istenmiştir. Proje ortakları dijital ortamda aynı belge üzerinde aynı zamanda çalışarak dijital bir içerik üretmişlerdir. Proje boyunca yapılan çalışmalar proje ortakları tarafından okullarında sergilenmiş böylece projede yer almayan diğer öğrenciler üzerinde de farkındalık gerçekleşmiştir.

Projede ortak ya da bireysel çok fazla ürün ortaya koyulmuştur. Her ürünün değerlendirilmesi twinspace sayfasında yer alan değerlendirme çalışmaları ile sağlanmıştır. Aynı zamanda öğrenci ve öğretmenler projeleri değerlendirirken padlet, video ve anket vb. araçları kullanmışlardır.

Projede yapılan çalışmalar; beceri temelli çalışmalar(Dijital Çalışmalar :Afiş, logo tasarımı, yeni yıl kart hazırlama, sunum hazırlama, video hazırlama, sanal sergi, İngilizce Dil Gelişimi Çalışmaları: Web 2.0 araçlar, forum, ana sayfa, etkinliklerin İngilizce hazırlanması), açık alan çalışmaları (saha çalışması, actionbond uygulaması), bireysel çalışmalar (Kendini tanıtmaya, biyomimikri hikaye sunumları, literatür taraması), takım çalışmaları (Takvim oluşturma, gözlem günü, actionbond, karışık takımlar, webinar, Dijital oyun).

eTwinning portalında yer alan Twinspace bölümünde öğretmen ve öğrenciler online toplantılar yapmış, proje konusu ile ilgili video, resim, fotoğraf ve sunumlar paylaşmışlardır. Proje sırasında öğrenciler web 2.0 araçlarını kullanarak diğer okullardaki akranlarıyla eTwinning platformu forum bölümünden ya da yüz yüze bir araya gelmiş proje süresince yapmış oldukları araştırmaları birbirleriyle paylaşmıştır. e-Twinning platformu ile etkileşimli bir öğrenme süreci içerisinde olan öğrenciler platform içerisinde yer alan formülere göre kültürler arası etkileşimin de var olabileceğinin farkındalığını kazanmışlardır.

Proje sonunda yapılan tüm çalışmalar derlenerek nihai ürün (. E-dergi, web sitesi, final videosu, sanal sergi, yaygınlaştırma çalışmaları ve değerlendirmelerden oluşan) oluşturulmuştur. Proje kapanışında ise; sayfaların son hali tamamlanmış, kalite etiket başvuruları için hazırlıklar yapılmış ve kapanış toplantısı ile proje sonlandırılmıştır.

SONUÇ

Doğaya ve ekosisteme karşı farkındalığı yüksek, bilim ve teknolojinin gelişimi için doğaya zarar vermeden üreten, tasarlayan öğrencileri yetiştirmenin okulların önemli görevlerindenidir. Bu bağlamda doğada yaşamın ve canlıların gözlemlenmesi, biyomimikri tasarım çalışmalarının yapılmasına olanak tanımak önemlidir. Bunun proje yaparak, saha gezileri ile gözlemler yaparak, veya atölyelerde çalışmalar yapılarak kavratılması ile öğrencilerin çok farklı açılardan gelişimlerinde faydalı olacağı düşünülmektedir. Öğrencilere doğada eğitim olanakları sunulması, doğrudan gözlem ile edinilen bilgilerin okullarda teknolojiyle birleşerek üst düzey öğrenmeler fırsatı sağlayabilmektedir.

Teknolojinin ilerlemesiyle birlikte mevcut olan yüz yüze eğitim dijital alanda eğitimi ve peşinden bu alanda etkileşimi mecburi kılmıştır. eTwinning platformu dijital alandaki eğitime olanak sağlamıştır. Bu araştırmanın amacı; günlük hayatta karşılaşılan sorunların çözümünde doğanın işleyişini, modellerini, süreçlerini temel alan biyomimikri konusuna yönelik ortaya konulan eTwinning projesinin nasıl uygulandığını, proje sonucunda ortaya çıkan ürünlerin neler olduğu, projenin öğrencilerin tasarım ve yaratıcılıklarına etkilerini ortaya koymaktır. Projede yenilikçi ve yaratıcı pedagojik yöntemler, proje tabanlı ve sorgulamaya dayalı öğrenme yöntemleri ile; kurgulayıcı, araştırmacı, disiplinler arası yaklaşım ve STEM modeline dayalı süreç izlendiği görülmektedir. Akran öğrenmesi yöntemi ile öğrencilerin akranlarına web 2.0 araçlarının kullanımını, doğadaki gözlemleri ile tasarımlarının uygulanışını aktarmaları sağlanmıştır. A) Projenin küresel sorunlara farkındalık, yaratıcılık, işbirliğiyle ürün oluşturma, eğitsel-teknolojik farkındalık, çevre bilinci, sorumluluk edinme gibi etkileri oldu. Öğrencilerin okulların sınırlarını aşarak, sınıf duvarlarının ötesinde, vizyoner bakış açıları, yaratıcılıklarını kullanarak problem çözme becerilerinin gelişmesine, proje tabanlı çalışmalar yapabilmelerine, doğadan ilham alarak, dost teknolojiler tasarımlarına olanak tanınmıştır. Öğrendikleri Web 2.0 araçlarını diğer derslerde de kullanmıştır. Öğrenciler gönüllülük esasına göre projeye dahil olmuş ve tüm proje boyunca da istekli bir şekilde çalışmışlardır. Öğrenciler proje süresince web 2.0 araçlarını, el becerilerini kullanarak yeni ürünler ortaya çıkarmışlardır.

Öğrencilerin çoğunluğu doğayı taklit etmenin doğadaki canlıları farkına varmayı kolaylaştırdığını düşünmektedir. Biyomimikri, tasarım süreçlerini öğrenmede öğrenciyi sürece dahil edip, öğrencinin doğadan ilham alarak problemlere yaratıcı çözümler geliştireceğini öngörmektedir. Doğanın kendi bünyesinde keşfedilmemiş birçok özelliğinin olduğu, öğrenciler ve öğretmenler tarafından bu özelliklerinin farkına varıldığı düşünülmektedir. Nanoteknoloji ile canlılardaki birçok özelliğin bire bir taklit

edilmesinin var olan tasarımlara yön verdiği öğrenciler tarafından fark edilmiştir. Öğrencilerin mühendislik ve tasarım alanlarında kendilerini ifade edebilen ve bu konularda fikirler üretebilen kişiler olarak kendilerini yetiştireceği öngörülmektedir. Çalışmaların öğrencinin aktif katılımını güdülediği, yaratıcılığı, araştırmacılığı ön plana çıkardığı, çeşitli araç-kaynak kullanımını desteklediği, grup çalışmasını ve işbirliğini sağladığı için öğrencilerin bilişsel, duyuşsal ve sosyal becerilerini geliştirmeye katkı sağladığı görülmektedir. Öğrencilerin proje süresince çok farklı alanlarda çalıştıkları görülmektedir. Öğrenciler biyomimikri çalışmaları sayesinde doğaya karşı daha duyarlı, bilim ve teknolojinin gelişmesi için çevreye saygı duyarak üretim yapabilen ve bu şekilde geleceğe yön veren bireyler olarak yetişeceklerdir. Doğadan esinlenerek çevreye dost ürünlerin tasarımı ve üretimi insanlık için büyük bir önem taşımaktadır.

eTwinning projeleri daha fazla ve farklı web 2.0 araçları ve teknolojik uygulamaları kullanma becerisi gerektirdiğinden bu projede görev alan öğretmenlerin ve öğrencilerin dijital yetkinlik becerisinin arttığı gözlemlenmiştir. Literatür taraması yapılırken öğrenciler doğru ve güvenilir kaynağa nasıl ulaşılacağı konusunda bilgi sahibi olmuşlardır. Bu projeden sonra öğrencilerin konu araştırırken kaynağı belli olmayan bir web sitesine bağlı kalmayacakları düşünülmektedir.

Öğrencilerden beklenen biyomimikri aracılığıyla çevre ile bağ kurmaları, onların üzerinde oluşacak değerlerin, çevre bilinci ve çevre duyarlılığı sağlayacağı öngörülmektedir. Öğrencilerin doğadaki tasarımlara olan ilgi ve farkındalıklarının artması için biyomimikri kavramının derslerde daha çok kullanılması gerektiği düşünülmektedir. Okullarda biyomimikri konusunda uygulamaya yönelik çalışmalar yapılarak, araştırmaların ortaya çıkarılması önerilmektedir.

KAYNAKLAR

- Altun, Ş., 2011. Doğanın İnovasyonu-İnovasyon İçin Doğadan İlham Al.Elma Yayınevi.
- Benyus, JM., 1997, Biomimicry: Innovation Inspired by Nature, Harper Collins: New York.
- Erden, O., & Şimşek, T. (2018). Biyomimetik Tasarım Yaklaşımı İle İnovatif Kavramsal Alternatif Aydınlatma Sistem Tasarımı: Light for Mersin. 1. Uluslararası Mersin Sempozyumu Bildiri Tam Metinleri Kitabı.154160.
- Kasap, Ş. & Kasap, Z. (2021). Tasarıma ilham veren doğa National Geographic Kids (2. b.). İstanbul: Beta Basım Yayım Dağıtım.
- Primplani,R.V., 2013. Biomimicry: On the Frontiers of Design. XIMB Journal, Vol.10(2), 139-148.
- Shimomura M. (2010). New Trends in Next Generation Biomimetics Material Technology: Learning from Biodiversity. Sci Technol Trends Q Rev, 37, 53-75.
- Volstad, N.L., Boks, C., 2012. On the Use of Biomimicry as a Useful Tool for the Industrial Designer. Sustainable Development, Dec.20, 189-199.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2008). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. Ankara: Seçkin Yayınevi.

ÜÇ BOYUTLU MODELLEME VE YAZDIRMA TEKNOLOJİLERİNİN COĞRAFYA ÖĞRETİMİNE ENTEGRASYONU: GEO3DSTL

Talha Furkan CÖMERT

*BTSO ALİ Osman Sönmez Sosyal Bilimler lisesi
ORCID ID:*

Hacer Betül SÜSLÜ

*BTSO ALİ Osman Sönmez Sosyal Bilimler lisesi
ORCID ID:*

Eylül AKYILDIZ

BTSO ALİ Osman Sönmez Sosyal Bilimler lisesi

ÖZET

Teknolojide yaşanan gelişmelerle birlikte üç boyutlu (3D) modelleme ve yazdırma teknolojilerinin eğitim ortamlarında kullanımı zamanla kaçınılmaz olmuştur. Sayısal ve sözel becerilere hitap eden coğrafya branşı, bu teknolojilere en uygun alanlardandır.

3D yazdırma teknolojilerinin kullanımında modelleme ve modele ulaşma en önemli aşamadır. Baskısı alınması planlanan modelin bir yazılım aracılığı ile bilgisayar ortamında modellenmesi gerekmektedir. 3D modelleme yazılımları ile elde edilen 3D modeller “.STL” uzantısı (3D bilgisayar destekli tasarım formatı) ile bilgisayarlara kaydedilerek dijital ortamlara aktarılmaktadır.

Diğer alanlarda olduğu gibi coğrafya alanında da bu teknoloji oldukça yenidir ve 3D model veri tabanı yetersizdir. Projede bu eksikliğin giderilmesi hedeflenmektedir.

Araştırma nitel yöntemde kurgulanmıştır. Nitel veriler doküman analizi yöntemiyle coğrafya dersi öğretim programından, MEB ortaöğretim 10.sınıf coğrafya ders kitabından ve Ortaöğretim Genel Müdürlüğü (OGM) materyal platformundan elde edilmiştir. İncelemeler sonucunda OGM materyal platformundaki 62 adet 3B modelden 23 tanesinin coğrafya kategorisinde paylaşıldığı tespit edilmiştir. Öğretim programında, ders kitabında ve OGM materyal platformunda 3D yazdırma teknolojilerinin kullanımı için gereken “.STL” formatında 3D model bulunmamaktadır.

Bu eksikliğin giderilebilmesi için 3D coğrafi modeller tasarlanmış ve bu modellerin“.STL” kodlarının paylaşıldığı bir platform (geo3dstl.com) kurulmuştur. Dünyada ve ülkemizde coğrafya öğretimine yönelik bir “.STL” paylaşım platformu bulunmamaktadır. Çalışma bu yönü ile bir ilktir. İnternet ağının bulunduğu her ortamda platformda paylaşılan 3D modellerin “.STL” kodlarına ulaşılmakta, dilimleme ve baskı aşamasından sonra somut 3D katı modeller elde edilebilmektedir.

3D yazdırma teknolojilerinin ilköğretimden yükseköğretime her kademede ve tüm branşlarda kullanılabileceği düşünüldüğünde projenin yaygın etkisi ortaya çıkmaktadır.Eğitim alanında yaşanan bu boyutsal değişimde coğrafyanın öncül olması alan için önemli bir kazanımdır.

Anahtar kelimeler: 3D Yazıcı, 3D Modelleme, .STL, STEAM, Coğrafya

INTEGRATION OF THREEDIMENSIONAL MODELING AND PRINTING TECHNOLOGIES IN GEOGRAPHY TEACHING: GEO3DSL T

ABSTRACT

With the developments in technology, the use of three-dimensional (3D) modeling and printing technologies in educational environments has become inevitable over time. The geography branch, which appeals to numerical and verbal skills, is one of the most suitable fields for these technologies.

Modeling and reaching the model is the most important stage in the use of 3D printing technologies. The model that is planned to be printed must be modeled in a computer environment through a software. 3D models obtained with 3D modeling software “.STL” extension (3D computer-aided design format) is recorded on computers and transferred to digital media.

As in other fields, this technology is quite new in the field of geography and the 3D model database is insufficient. The project aims to eliminate this deficiency.

The research was designed in qualitative method. Qualitative data from the geography course curriculum by document analysis method, MEB secondary education 10. from the classroom geography textbook and the General Directorate of Secondary Education (OGM) the material was obtained from the platform. As a result of the investigations, it was determined that 23 of the 62 3D models on the OGM material platform were shared in the geography category. In the curriculum, textbook and

OGM in the materials platform the necessary for the use of 3D printing technologies there is no 3D modelin ".STL" format.

In order to eliminate this deficiency, 3D geographical models have been designed and a platform where the ".STL" codes of these models are shared (geo3dstl.com) was established. There is no ".STL" sharing platform for geography teaching in the world and in our country. The study is a first with this aspect. The ".STL" codes of the 3D models shared on the platform are reached in every environment where the Internet network is located, and concrete 3D solid models can be obtained after the slicing and printing stage.

Considering that 3D printing technologies can be used at all levels and in all branches from primary education to higher education, the widespread impact of the project is emerging.

It is important for the field to be the pioneer of geography in this dimensional change in the field of education it is an acquisition.

Keywords: 3D Printer, 3D Modeling, .STL, STEAM, Geography

GİRİŞ

1970"li yıllardan itibaren hayatımıza girmeye başlayan ve oldukça geniş bir kullanım alanına sahip olan 3D yazdırma teknolojilerinin eğitim öğretim ortamlarında kullanımı da zamanla kaçınılmaz olmuştur. İnsan ve doğa etkileşimini merkezine alan, sayısal ve sözel becerilere hitap eden coğrafya branşı da STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) ile 3D modelleme ve yazdırma teknolojilerine en uygun alanlardan birisidir.Çallı ve Taşkın (2015) 3D teknolojilerinin gelişimi ile artık tüketicilerin de üretimin bir parçası haline geldiğini belirterek 3D yazıcı teknolojilerini "III. sanayi devrimi" olarak nitelendirmiş; 2040 yılından itibaren 3D yazıcıların evlere gireceğini, pazar alanı olarak da daha çok eğitim ve oyuncak sektörünün öne çıkacağını işaret etmiştir. Özellikle bu teknolojinin öğrenilmesinde ve yayılmasında kurulacak platform ve uygulamaların katkısı olacağını belirtmiştir.

Hızla yaygınlaşan ve yakın gelecekte de hayatımızın önemli parçalarından biri olacağı düşünülen 3D yazıcılar (3D printer) ile bilgisayar ortamında çeşitli programlar ile hazırlanan modeller dilimleme programları kullanılarak baskıya hazır hale getirilmekte; metal, plastik vb malzemelerin eritilmesi ile de 3 boyutlu katı nesnel oluşturulmaktadır.

Üç boyutlu yazıcılarla katı bir nesnenin üretim süreci esasen üç temel aşamadan oluşmaktadır. Bu aşamalar; modelleme, dilimleme ve baskı-dö-

küm aşamalarıdır. Coğrafyada yer şekillerini gösterme yöntemlerinden izohips metodunda olduğu gibi üç boyutlu yazıcılar da PLA filament adı verilen bioplastik malzemeyi eriterek katmanlar oluşturmakta, katmanların en alttan en üste doğru tamamlanmasıyla üç boyutlu katı nesnelere ortaya çıkmaktadır.

PLA (Polilaktik Asit) mısır nişastası ve şeker kamışından üretilen geri dönüştürülebilir uygun fiyatlı ve sağlığa zararı olmayan biyopolimer yapıda bir bioplastik olarak tanımlanmaktadır (Sönmez vd., 2018; Bardakçı vd., 2018).

Üç boyutlu yazdırma teknolojilerinin hızla gelişmesindeki önemli etkenlerden biri de 3D yazıcıların kullanım alanının oldukça geniş olmasıdır. Günümüzde 3D yazıcılar tıp, uzay ve havacılık, otomotiv, mimari ve heykel, askeri donanım, gıda, kişisel araç gereç üretimi, reklamcılık, eğitim gibi pek çok alanda kullanılmaktadır (Sönmez vd., 2018; Demir vd., 2016; Karaduman, 2017).

3D yazıcıları Yıldırım vd. (2018) "Nesnelerin üç boyutlu ve somut hallerinin ortaya konulmasında oldukça etkili araçlardır" şeklinde tanımlamıştır. 3D yazıcıların okullarda başta olmak üzere eğitim ortamlarında sıkça kullanılacağını dile getirmiştir (Yıldırım vd., 2018, s.163).

Yılmaz ve Algil (2018) etkili öğrenmenin gerçekleşmesi için görselleştirme ve somutlaştırmada materyallerin öneminden bahsederek 3D yazıcıların önemini vurgulamıştır. Karaduman (2017) sosyal bilgiler eğitiminde 3D yazıcıların kullanımını araştırdığı çalışmasında başta mühendislik, tıp, robotik, anatomi, özel eğitim, jeoloji, fen, sosyal bilgiler, coğrafya, geometri, matematik, tasarım ve STEAM eğitimi olmak üzere 3D yazdırma teknolojilerinin eğitimin pek çok alanında kullanıldığı tespitinde bulunmuştur.

Üç boyutlu modellerin bilgisayar ortamında oluşturabilmesi için pek çok yazılım bulunmaktadır. Öğrenme kolaylığı ve bulut teknolojisi özelliğine bağlı olarak kurulum, program ve üst düzey donanım özellikleri gerektirmeyen internet olan her ortamda kullanıcı adı ve şifre ile modelleme hizmeti alınabilen "Autodesk Tinkercad" uygulaması modellemeye yeni başlayanlar için kolaylıklar sağlamaktadır (<https://www.tinkercad.com>).

3D modelleme yazılımları ile elde edilen 3D modeller "STL" uzantısı ile bilgisayarlara kaydedilmekte, dijital ortamlara aktarılmaktadır. "STL" uzantısı "3D bilgisayar destekli tasarım formatı" olarak tanımlanmaktadır (Sönmez vd., 2018; Demir vd., 2016; Karaduman, 2018).

Genel ağda farklı alanlarda tasarlanmış 3D modellerin paylaşıldığı web siteleri ve çevrimiçi topluluklar bulunmaktadır. Bu platformlarda zaman zaman coğrafi model paylaşımları olsa da sadece coğrafya öğretimine

yönelik modellerin paylaşıldığı, coğrafya dersine özgü modellemelerin yer aldığı bir web sitesi/dijital platform bulunmamaktadır. Çalışma ile bu eksiklik giderilecektir.

Genel ağda yapılan taramalar neticesinde coğrafya alanına özgü bir “.STL” paylaşım platformuna rastlanılmamıştır. Dünyadaki “.STL” paylaşım platformları arasında da coğrafya öğretimine yönelik bir “.STL” paylaşım platformu bulunmamaktadır. Çalışma bu yönü özgündür ve bir ilktir. Çalışma ile coğrafi 3D model “.STL” paylaşım platformu oluşturulacaktır.

İnternet bağlantısı bulunan her noktada platforma rahatça ulaşılabilceği için platform adına ilk olarak “coğrafya3dstl.com” ismi uygun görülmüş, projenin yaygın etkisinden dolayı daha evrensel olması nedeniyle platforma “geo3dstl.com” adı verilmiştir.

3D yazıcılarla üretimin ikinci önemli aşaması dilimleme aşamasıdır. 3D yazıcılara üretimin ilk aşamasında elde edilen “.STL” uzantılı 3D modellerin ikinci aşamada yine bir yazılım – program aracılığı ile katmanlara ayrılması yani dilimlenmesi gerekmektedir. STL olarak dışa aktarılan 3D modeller, dilimleme yazılımları ile katlara ayrılmakta, modellerin uzantısı “g.code” yani “geometrik koda” dönüştürülmektedir. Dilimleme yöntemi coğrafyada izohips yöntemi ile benzerlik taşımakta, aynı mantıkta çalışmaktadır. Dilimlenerek katlara ayrılmış model en alt katmandan üst katmana doğru 3D yazıcılar tarafından PLA filament eritilerek yazılmaktadır.

Dilimleme adı verilen bu katmanlandırma işlemi “Slicer, Rigid3d ,RepRap Host, Cura vb.” yazılımlar vasıtasıyla gerçekleşir. Dilimleme programının ayarlar bölümünden de basılacak modelin özelliğine göre baskının yoğunluğu, kalitesi, modelin boyutlandırılması, taşınması vb. işlemler gerçekleştirilmektedir (Karaduman, 2017).

3D yazıcılara üretimin son aşamasında tasarlanan ve dilimlenen modelin hafıza kartları aracılığı ile yazıcıya aktarılması gerekmektedir. Hafıza kartı aracılığıyla yazıcıya yüklenen “g.code” uzantılı modelin baskısı alınmakta, dijital ortamda modellenen soyut tasarımlar somut-katı nesnelere dönüşmektedir (Şekil 1).

Hızla gelişen üç boyutlu yazdırma teknolojilerinin farklı disiplinlere hitap etmesinin yanı sıra en önemli yararlarından biri prototiplemede zaman ve maliyet konusundaki avantajlarıdır (Sönmez vd., 2018).

Kökhan ve Özcan (2018) çalışmasında 3D yazıcıların Endüstri 4.0’deki rolünün öneminden bahsetmiş, üretimde köklü değişikliklere yol açacağını belirtmiştir.

Yeni ve hızlı gelişen bir teknoloji olmasına rağmen 3D yazıcıların olumsuz yanları da bulunmaktadır. Mevcut seri üretim yöntemlerine göre üretim

sürecinin uzun olması, internet ağının yaygınlığı, 3D model veritabanının eksikliği, okullarda bu teknolojinin henüz yaygınlaşmaması bu olumsuzluklara örnek olarak gösterilebilir.

Sönmez vd. (2018) 3D yazıcılarla üretimde üretim süresinin uzunluğunu ve üretilen parçaların ebatlarının sınırlı olduğunu ifade etmiştir. Kullanım için yazılım ve donanım niteliklerine sahip olunması gerekliliğini ve maliyetleri sınırlandırıcı bir etken olarak belirtmiştir.

Oldukça kapsamlı ve geliştirilebilir bir teknoloji olan 3D yazdırma teknolojilerinin kullanımına en uygun olduğu alanlardan birisi de eğitimidir.

Alanyazın kapsamında, eğitimde, somutlaştırma, 3D modelleme ve 3D yazıcıların kullanımı, coğrafya öğretiminde materyal kullanımı ve 3D yazıcıların kullanımı vb konularını inceleyen çalışmalara göz atılmıştır.

Alanyazında üç boyutlu yazıcıların, farklı branşların eğitim programındaki kavramların, temel yetkinliklerin, becerilerin ve kazanımların elde edilmesinde bir araç olarak kullanılabilceği ifade edilmiştir (Sönmez vd., 2018; Demir vd., 2016; Karaduman, 2017).

Brown (2015) 3D modelleme ve yazdırma teknolojilerinin eğitimde yeni fırsatlar sunduğunu, uzamsal zekayı geliştirdiğini ve akademik başarıya katkı sağlayacağını belirtmiştir. Bir öğrenme aracı olarak bu teknolojilerin faydalarını sıralamış ve ders içeriklerinde bu teknolojinin kullanılması gerektiğini ifade etmiştir.

Rossi vd. (2015) kimya öğretiminde somut model kullanmanın yararlarından bahsetmiş, soyut kimyasal modellerin 3D yazdırma teknolojileri ile somutlaştırılmasının faydalı yanlarını ortaya koymuştur. Modellemeleri soyut kavramların anlaşılmasında en iyi yöntem olarak tanımlamış, somut modellerin soyutu gerçeğe dönüştürdüğünü belirtmiştir. Mevcut ticari modellerin yüksek maliyetlerinin 3D baskı teknolojilerinin gelişimi ile daha erişilebilir ve ekonomik hale geleceğini dile getirmiştir.

3D modelleme ile farklı moleküllerin (protein, şeker, aminoasit vb) modellemelerini yaparak 3D baskılarını almış, maliyet analizleri ile de kimya öğretiminde kullanılacak 10 cm büyüklüğünde bir modelin maliyet aralığını 1-5 \$ olarak tespit etmiştir.

3D teknolojilerin somutlaştırma ve görselleştirmeye olan katkılarının yanında özellikle de görme engelli bireylerin eğitiminde katkı sağlayacağını, soyut modellerin bu teknoloji ile uzamsal anlam kazanacağını belirtmiştir.

Yılmaz ve Algil (2018) matematik dersi özelinde bilişim teknolojilerinin kullanılması ile oluşturulan görselleştirilmiş materyallerin derse olan ilgiyi artırdığı, öğrenmeyi daha keyifli hale getirdiği, kalıcı öğrenmeye katkı sağladığı tespitlerinde bulunmuştur.

Demir vd. (2016)3D yazdırma teknolojileri ile tasarlanan ders materyallerinin farklıduyulara hitap ettiği için anlamlı ve kalıcı öğrenmede önemli bir araç olacağını belirterek proje tabanlı öğrenme başta olmak üzere her alanda olduğu gibi eğitimde de bu teknolojinin kullanımının kaçınılmaz olacağını dile getirmiştir.

Bardakçı vd. (2018) eğitimde 3D yazdırma teknolojilerinin kullanımının oyunlaştırma ve oyun temelli öğrenme etkinliklerine katkısını incelemiştir. Materyal tasarım süreci ile birlikte öğrencilerin tasarımcı, yaratıcı, üç boyutlu ve soyut düşünme, problem çözme gibi pek çok 21.yy becerisini edineceğini öne sürmüştür. 3D teknolojilerinin yapılandırmacı yaklaşıma uygunluğu nedeniyle öğrenme sürecinin daha eğlenceli ve dikkat çekici olacağını belirtmiştir.Kökhan ve Özcan (2018) 3D yazıcıların eğitimde farklı deneyimlere yol açtığını, sınıf içi etkileşime ve etkin ders katılımına katkı sağladığını, yaratıcılığı arttırdığını belirterek bu teknolojinin eğitim alanında daha etkin kullanımının yollarının arttırılması gerektiğini dile getirmiş, eğitim içeriklerinin bu teknolojiler ile daha verimli olacağını ifade etmiştir.

Güleryüz vd. (2019) STEAM eğitiminde 3D yazıcıların kullanımının üst düzey zihinsel becerilerin kazandırılmasında etkili olduğu tespitinde bulunmuştur. 3D yazdırma teknolojilerinin materyal olarak eğitimde kullanımının tüm kademelerde öğrencilere yeni fırsatlar oluşturan , çeşitli deneyimler kazandıran ve hayal gücüne katkı sağlayan teknolojiler olarak betimlemiştir.

Yıldırım vd. (2018) 3D yazıcılara yönelik alanyazının2000“li yılların başında ortaya çıktığını, çalışmalarda2014-2016 yılları arasında kayda değer bir artışın görüldüğünü teknolojik gelişime bağlı olarak da2017 yılından itibaren çalışmaların sayısında artış olduğunu ifade etmiştir.3D yazıcıların eğitimde kullanımı ile ilgili çalışmaları incelemiş bu çalışmalar arasında materyal geliştirme çalışmalarının öne çıktığını, bu teknolojinin öğretimde kullanımı ile ilgili çalışmaların oranının %34 olduğunu ortaya koymuş,bu teknolojinin bütün branşlara uyarlanabilecek bir potansiyelinin olduğuna dikkat çekmiştir.

Taşkıran (2019) fen eğitiminde 3D yazıcı teknolojilerinin kullanımını öğrencilerin farkındalık düzeylerine olumlu yönde katkı sağladığını belirlemiştir.3D yazdırma teknolojileri ile öğrencilerin kendi materyallerini üretirken yapılandırmacı eğitime uygun olarak bilgiyi hazır alan değil yapılandıran olacağını ifade etmiştir. Hayal gücüne dayanarak yeni öğrenme fırsatları oluşturan bu teknoloji ile aynı zamandan öğrencilerin teknolojinin üreticisi olacağını vurgulamış ve bu teknolojiyi oldukça işlevsel ve uygulanabilir şeklinde tanımlamıştır.Karaduman (2017) alanyazında

3D yazdırma teknolojilerinin eğitimde kullanımına yönelik yeterince çalışmanın bulunmadığını ve 3D model veri tabanının yetersiz olduğunu, bu teknolojinin henüz okullarda yaygınlaşmadığını ifade etmiştir. Bu teknolojinin somutlaştırma özelliğine vurgu yapmış kalıcı ve anlamlı öğrenmeleri gerçekleştirebileceğine değinmiş, bu teknoloji ile STEAM „e uygun olarak öğrencilerin kendi ders materyallerini ekonomik bir şekilde üretebileceğini ve bilginin somutlaştırılmasında bu materyallerin faydalı olacağını belirtmiştir.

Demir vd. (2016) yakın zamanda ortaya çıkan 3D yazdırma teknolojilerinin eğitim alanında kullanımının oldukça sınırlı olduğunu belirtmiş ve bu teknolojinin eğitim ortamlarında kullanımının beklenen düzeyde olmadığını tespitinde bulunmuştur.

Karaduman (2018) 3D yazdırma teknolojilerini “21. yüzyıl becerilerini kazanma ve uygulama fırsatı vermenin etkili yollarından biri” olarak tanımlamıştır. Bilginin dokunulabilen 3D modeller olarak sunulmasının öğrenme deneyimlerine katkı sağladığını öne sürmüştür. Öğretmen adaylarına yönelik araştırmasında adaylar bu teknolojinin kullanımı için gereken modellere ulaşamadıklarını, ulaştıkları modellerin de yurtdışı sitelerinden elde ettiklerini ifade etmiştir. Adaylar 3D model çeşitliğinin artırılması, Türkiye“ye yönelik kaynakların çeşitlendirilmesi ve Türkçe sitelerin artırılması önerilerinde bulunmuştur. 3 boyutlu yazıcıları “eğitimde devrimsel bir teknoloji” olarak tanımlamıştır. Araştırma 3 boyutlu yazıcıların materyal üretimine, somutlaştırmaya, görselleştirmeye katkı sağladığını belirten adaylar bu teknolojinin kullanımında “modelleme bilgisi eksikliğini” ve “model yetersizliğini” sorun olarak bildirmişlerdir (Karaduman, 2018; s.279-285).

Eğitimde 3D yazıcıların kullanımı ile ilgili çalışmalar son yıllarda artan bir ivmeye kavuşsa da yeni ve gelişen bir teknoloji olan 3D yazıcıların coğrafya öğretiminde kullanımı ile ilgili çalışmalar çok sınırlıdır.

Bardakçı vd. (2018) coğrafya öğretiminde öğretim programında kazandırılmak istenen kazanım ve beceriler için teknoloji kullanımının önemine değinerek özellikle de görselleştirme-somitlaştırmada 3D yazıcıların önemli bir potansiyel barındırdığını belirtmiş, 3D modellerin yer şekillerinin farklı açılardan gözleme-dokunma inceleme fırsatı oluşturacağını ifade etmiştir. Coğrafyada pek çok kazanımın modellemelere ve 3D yazdırma teknolojilerine uygun olduğunu söylemiştir.

Alım (2013) çalışmasında coğrafya dersinde materyal geliştirme ve görselleştirmenin öğrencilere yaparak yaşayarak öğrenme fırsatını sunduğunu belirterek oluşturulan model ve maketlerin coğrafya sınıflarını zenginleştireceğini ifade etmiştir. 3D yazdırma teknolojilerine elverişli

bilimlerden birisi olarak coğrafyayı işaret etmiş özellikle de fiziki coğrafya konularının işlenmesinde bu teknolojinin katkısı olacağını belirtmiştir.

İmamoğlu(2018) 3 boyutlu uygulamaların coğrafya öğretimine entegrasyonunun eğitim ve bilimin gelişimine katkı sağlayacağını belirterek coğrafya bölümlerinde 3 boyut uygulamaları eğitimlerinin eklenmesi gerektiği önerisinde bulunmuştur.

İmamoğlu, A. ve İmamoğlu, M. (2018) coğrafyada 3 boyutlu uygulama anlayışında CBS'nin ilk akla geldiğini belirterekdaha iyi bir coğrafya eğitimi için coğrafyada 3 boyutlu uygulamaların CBS başlığı altından kurtarılması gerektiğini öne sürmüş ve coğrafyacılar tarafından geliştirilecek teknolojilerle eğitimde kalitenin artabileceğini dile getirmiştir. Dönmez (2021) STEAM uygulamalarının coğrafya öğretiminde kullanılabilirliğine yönelik çalışmasında bu uygulamalara en uygun derslerden birinin coğrafya olduğunu dile getirmiştir. STEAM olarak adlandırılan öğretim tekniği (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) fen, teknoloji, mühendislik, sanat ve matematik becerilerini bir araya getirmektedir. STEAM eğitiminde ilk olarak fen ve matematik alanı akla gelse de coğrafyanın sayısal ve sözel bilimlerin kesişim noktasında yer alan disiplinler arası yapısının STEAM uygulamalarına yakınlığını vurgulamıştır. Coğrafya dersi öğretim programında yer alan ünitelerin tamamında STEAM uygulamalarının kullanılabilmesini öne sürmüştür. STEAM uygulamalarının artması ile coğrafya dersi farklı bir kimliğe bürüneceğini belirtmiştir.

Coğrafya dersi kapsamında herhangi bir yer şeklinin 3D modellenmesi ve yazdırılması aşamalarında modelin tasarlanması, çıktısının alınması, somut olarak incelenmesi hatta boyanması ile birlikte STEAM eğitiminin birçok basamağını gerçekleştirmiş olacaktır. MEB (2018) coğrafya öğretim programında bilgi ve teknolojide yaşanan hızlı değişimin etkileri vurgulanmış, "dijital yetkinlik" becerisinin altı çizilmiştir. Coğrafya dersi öğretim programı bilişim teknolojilerin coğrafya konularının öğretiminde kullanımını desteklemektedir (MEB, 2018, s.4).

Çalışmanın hipotezi "Üç boyutlu modelleme ve yazdırma teknolojileri coğrafya öğretiminde kullanılmaya uygundur." şeklinde belirlenmiştir. Çalışmanın ana problem cümlesi "Üç boyutlu modelleme ve yazdırma teknolojileri coğrafya öğretiminde kullanılmaya uygun mudur?" şeklindedir.

3D yazdırma teknolojilerinin kullanımında en önemli aşama 3D modelleme ve 3D modellere ulaşma aşamasıdır. Alanyazında açıkça görüldüğü gibi bu aşamada önemli bir eksiklik bulunmaktadır. Diğer alanlarda olduğu gibi coğrafya alanında da bu teknoloji oldukça yenidir. Coğrafya alanında da 3D model veri tabanı yetersizdir. Bu eksikliğin giderilebilmesi amacı ile "geo3dstl.com" adı verilen 3D coğrafi model "STL" paylaşım platformu

kurulacaktır. Güncellenen ve geliştirilmeye açık yapısı sayesinde “geo3dstl.com” platformu ile coğrafya alanındaki 3D model “.STL” eksikliği giderilecek, platformun paylaşımına açık yapısı ile 3D model veri tabanı sürekli güncellenecektir. Bu yönü ile “geo3dstl.com” platformu coğrafya odağında “.STL” paylaşım platformu olarak bir ilktir. Dünya’da ve ülkemizde coğrafya öğretimine yönelik bir “.STL” paylaşım platformu bulunmamaktadır. Çalışmanın özgünlüğü ve yaygın etkisi buradan kaynaklanmaktadır. İnternet ağının bulunduğu her ortamda isteyen her kişi paylaşılan 3D modellerin “.STL” kodlarına ulaşılabilir, dilimleme ve döküm aşamasından sonra somut olarak 3D modellere ulaşabilecektir. 3D yazdırma teknolojilerinin ilköğretimden yükseköğretime kadar her kademedeki kullanılabilirliği, tüm seviye ve branşlara uyarlanabileceği düşünüldüğünde proje oldukça geniş bir yaygın etkiye sahiptir. 3D modelleme ve yazdırma teknolojilerine ve STEAM’e en uygun branşlardan biri olan coğrafyanın eğitim alanında yaşanacak olan bu boyutsal değişimin öncüsü lokomotif olması da coğrafya alanına yönelik önemli bir kazanım olacaktır.

YÖNTEM

Bu araştırma nitel yöntemde kurgulanmış, veriler doküman analizi tekniği ile kurumsal dokümanlardan elde edilmiştir. Veriler Milli Eğitim Bakanlığı (MEB) ortaöğretim coğrafya öğretim programı, MEB 2022-2023 eğitim öğretim yılı ortaöğretim 10. sınıf coğrafya ders kitabı ve Ortaöğretim Genel Müdürlüğü (OGM) materyal platformundan elde edilmiştir.

Kıral ve Çilek (2020) Milli Eğitim Bakanlığı 2023 Vizyon Belgesi’nin karakter eğitimi bakımından inceledikleri araştırmayı nitel araştırma olarak değerlendirmiş ve araştırmada doküman incelemesi yöntemi kullanılarak verileri analiz ettiklerini belirtmiştir. Doküman analizini “Doküman incelemesi ile amaç yazılı hâlde bulunan metinlerin araştırılmak istenen konu doğrultusunda analiz edilmesidir.” şeklinde tanımlamıştır (Kıral ve Çilek, 2020, s.14).

Kıral (2020) doküman analizini “Basılı ve elektronik materyaller olmak üzere tüm belgeleri inceleme ve değerlendirmek için kullanılan sistemli bir yöntemdir.” şeklinde tanımlamıştır (Kıral, 2020, s.173).

Baduroğlu (2018) ise MEB tarafından hazırlanan ve 2017-2018 eğitim öğretim yılında kullanılan 6. sınıf sosyal bilgiler ders kitabı ile 2005 sosyal bilgiler dersi öğretim programını tarama modelini kullanarak mekân algılama becerisi odağında incelemiş, çalışmasında nitel araştırma yöntemlerinden doküman analizi tekniğini kullanmıştır.

İnce ve Yentur (2022) 2019 yılında yayın hayatına başlayan ve Milli Eğitim Bakanlığı Ortaöğretim Genel Müdürlüğü Öğretim Materyalleri ve İçerik Geliştirme Daire Başkanlığı tarafından hazırlanan OGM materyal yeni nesil eğitim portalını coğrafya branşı özelinde incelemiş ve platformun içerik bakımından oldukça zengin olduğunu belirtmiştir. Çalışmada kullanılan verileri OGM materyal eğitim portalındaki coğrafya içeriklerini internet adresinden inceleyerek toplamıştır. Elde edilen verileri betimsel analiz tekniği ile sınıflandırmış, tabloştürmüştür ve yorumlamıştır. Web portalında yer alan coğrafya branşına ait içeriklerin öğretim programı ile uyumlu olduğu, kalıcı öğrenmeye katkı sağlayacağı, coğrafya dersinde ihtiyaç duyulan materyal çeşitliliğine katkı sunacağı tespitlerinde bulunmuştur. Coğrafya içeriklerinin projeler ve dinamik uygulamalar dışında tüm başlıklarda mevcut olduğunu ifade etmiştir.

Bu çalışmada üç boyutlu modelleme ve yazdırma teknolojilerinin coğrafya öğretimindeki kullanımı konusunda mevcut durumun tespiti amacıyla Milli Eğitim Bakanlığı (MEB) ortaöğretim coğrafya dersi öğretim programı , MEB 2022-2023 eğitim öğretim yılı 10.sınıf coğrafya ders kitabı ve OGM materyal platformu doküman analizi tekniği ile incelenmiş, betimsel analiz tekniği ile sınıflandırılmış, tabloştürmüştür ve yorumlanmıştır.

Çalışmanın tasarım boyutunda alanyazında eksikliği açıkça belirtilen 3D model veri tabanının yetersizliği göz önüne alınmış ve coğrafi 3D modeller tasarlanmıştır (Ek-1). Amaca uygun olarak 3D modelleme ve yazdırma teknolojilerinin ders içeriklerine uygun hale getirebilmek için CDÖP (2018) incelenmiş ve fiziki coğrafya kazanımlarının daha fazla bulunduğu için 10.sınıf kazanımlarının modellenmesine karar verilmiştir. MEB (2021) coğrafya ders kitabı incelenerek modellenebilecek görseller belirlenmiştir.

Bulut teknolojilerle ulaşılabilmesi, kurulum için ayrıyeten program ve yüksek donanım gerektirmemesi, içerisinde temel şekillerin bulunması, genel ağ bağlantısı olan her yerden rahatça ulaşılabilmesi nedeniyle projede tasarlanan 3D modeller "Autodesk Tinkercad" (<https://www.tinkercad.com>) yazılımı aracılığı ile modellenmiştir.

Öğrencilerin "Autodesk Tinkercad" kullanımı ile ilgili gerekli becerileri kazanmaları için daha önce bu alanda eğitim alan proje danışmanı tarafından öğrencilere yönelik 5 haftalık "Autodesk Tinkercad" ile modelleme ve 3D yazıcı kullanma eğitimi verilmiştir (Fotoğraf 2).

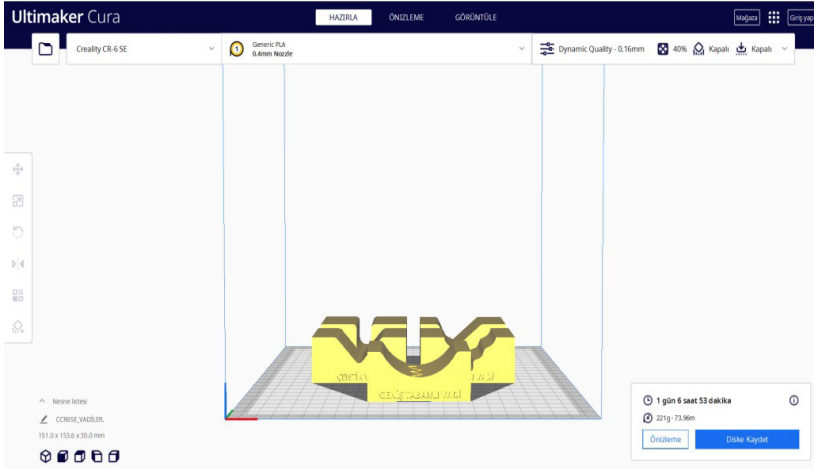
Öğrenciler eğitim sonunda 3D modelleme 3D yazıcı kullanma becerilerini kazanmıştır.

Fotoğraf 2 : Autodesk Tinkercadyazılımı ile 3D modelleme eğitimi



“Autodesk Tinkercad” ile hazırlanan 3D modeller “Dışa Aktar” modülünden “STL” formatına dönüştürülerek bilgisayara kaydedilmiştir. “STL” olarak kaydedilen modeller “Ultimaker Cura 5.0.0.” dilimleme yazılımı kullanılarak katlara ayrılmış modellerin uzantısı 3D yazıcıların modelleri yazdırabilmesi için gerekli olan “g.code” yani “geometrik koda” dönüştürülmüştür.

Şekil 2 : Ultimaker Cura 5.0.0 programı ile 3D modelin dilimlenmesi



“Ultimaker Cura 5.0.0” yazılımı ile dilimlenerek baskı aşamasına hazır hale gelen modeller hafıza kartı aracılığı ile “Creality CR-6 SE” marka 3D yazıcıya aktarılmış farklı renklerde “Porima PLA / 1.75 mm 1000 g Filament” kullanılarak modeller yazdırılmış ve somut katı 3D modellere dönüştürülmüştür (Fotoğraf 3).

3D yazıcıdan dökümü alınan modeller tek tek incelenmiş, baskı hatası olan ya da üzerinde değişiklik yapılma ihtiyacı görülen tasarımlar tekrardan modellenmiş ve tekrardan basılmıştır (Fotoğraf 4).

Fotoğraf 3 : *Creality CR-6 SE marka 3D yazıcı ile 3D modellerin yazdırılması*



Baskı hatası bulunmayan modellerin “STL” kodları web site tasarım portalı (<https://wordpress.com/tr/>, erişim tarihi: 10.01.2023) kullanılarak oluşturulan web sitesinde (<https://geo3dstl.com>) ilgili kısma yüklenerek indirilmeye hazır hale getirilmiştir (Şekil 3). 3D modelleme ve yazdırma teknolojileri ile öğrenciler 21.yy becerilerine, yapılandırmacı yaklaşıma ve STEAM’e uygun bir şekilde kendi ders materyallerini sıfırdan tasarlama şansı bulabilmektedir. Coğrafya dersi kapsamında herhangi bir yüzey şeklinin 3D modellenmesi ve yazdırılması.

Şekil 3 : 3D coğrafi model "STL" paylaşım platformunun ana sayfa görüntüsü
Fotoğraf 5: STEAM etkinlik örneği: Çıktısı alınan 3D vadi modellerinin boyanması



Proje İş-Zaman Çizelgesi

İşin Tanımı	Haziran	Temmuz	Ağustos	Eylül	Ekim	Kasım	Aralık	Ocak
Literatür Taraması	X	X	X	X	X	X	X	X
Modelleme Eğitimi ve Modelleme Aşaması				X	X	X	X	X
Verilerin Toplanması ve Analizi					X	X	X	X
Proje Raporu Yazımı							X	X

BULGULAR

Çalışma kapsamında CDÖP (2018) ayrıntılı bir şekilde incelenmiş ve programda yer alan yetkinlikler, değerler, coğrafi beceriler ve kazanımlar tablolaştırılmıştır (Tablo 1)

CDÖP (2018)"in içeriğinde 8 adet yetkinlik,10 adet kök değer ve 8 adet coğrafi beceri bulunmaktadır.Öğretim programında 9.sınıf seviyesinde

22 kazanım, 10.sınıf seviyesinde 34 kazanım,11.sınıf seviyesinde 40 ve 12.sınıf seviyesinde 34 kazanım olmak üzere toplam 130 kazanım mevcuttur (MEB , 2018).

Coğrafya öğretim programında kazandırılmak istenen beceriler arasında 3D modelleme ve yazdırma teknolojilerine yönelik bir beceri yer almamaktadır.

Coğrafya öğretim programında kazandırılmak istenen yetkinlikler arasında “dijital yetkinlik” yer almaktadır. Bu yetkinlik bilgi ve iletişim teknolojilerinin güvenli ve eleştirel şekilde kullanılmasını, bilgiye erişimi ve bilginin saklanması, üretimini ve sunulmasını hedeflemektedir.

Tablo 1: Ortaöğretim coğrafya dersi öğretim programının genel içeriği

Değerler	Yetkinlikler	Coğrafi Beceriler	Kazanımlar				
			Sınıf Seviyeleri	Doğal Sistemler	Beşeri Sistemler	Küresel Ortam: Bölgeler ve Ülkeler	Çevre ve Toplum
1 Adalet	1 Anadilde İletişim	1 Coğrafi Gözlem					
2 Dostluk	2 Yabancı Dillerde İletişim	2 Arazide Çalışma					
3 Dürüstlük	3 Matematiksel Yetkinlik ve Bilim Teknolojide Temel Yetkinlik	3 Coğrafi Sorgulama					
4 Öz denetim	4 Dijital Yetkinlik	4 Zamanı Algılama					
5 Sabır	5 Öğrenmeyi Öğrenme	5 Değişim ve Sürekliliği Algılama	9.Sınıf	13	4	3	2
6 Saygı	6 Sosyal ve Vatandaşlıkla İlgili Yetkinlik	6 Harita Becerileri	10.sınıf	17	12	1	4
7 Sevgi	7 İnişiyatif Alma ve Girişimcilik	7 Tablo,Grafik ve Diyagram Hazırlama ve Yorumlama	11.Sınıf	4	20	9	7
			12.Sınıf	2	17	11	4
8 Sorumluluk	8 Kültürel Farkındalık ve İfade	8 Kanıt Kullanma	Toplam	26	51	24	17
9 Vatanseverlik							
10 Yardımseverlik							

Coğrafya öğretim programı “günümüz bilgi iletişim teknolojilerinin coğrafya konularının öğretiminde kullanılmasını desteklemektedir” (MEB, 2018, s.14). Öğretim programının uygulanmasında dikkat edilecek hususlar başlığında Coğrafi Bilgi Sistemlerinin uygulanması ve kullanımına yönelik tavsiyeler yer almaktadır.

CDÖP (2018) içeriğinde üç boyutlu yazdırma ve modelleme teknolojilerinin coğrafya öğretiminde kullanımına yönelik bir beceri, kazanım bulunmamaktadır. Üç boyutlu yazdırma teknolojilerinin ana bileşenleri olan “.STL” , “.g.code” kavramları öğretim programında yer almamaktadır.

Çalışma kapsamında 2022-2023 eğitim öğretim yılında okutulan MEB (2021) ortaöğretim coğrafya 10 ders kitabı ayrıntılı bir şekilde incelenerek analiz edilmiştir (Tablo 2).

Tablo 2: Çalışma kapsamında analiz edilen ders kitabı

Ders Kitabının Adı	Yazarları	Yılı	Yayınevi
Coğrafya 10 Ders Kitabı	Kenan Türkez, Mutlu Karakoç Nurullah Balşen, Tolga, Pektaş İsmail Özdoğan	2021	Devlet Kitapları

MEB (2021) 10.Sınıf coğrafya ders kitabında üç boyutlu yazdırma teknolojilerinin ana bileşenlerinden olan “.STL” , “.g.code” kavramları yer almamaktadır. Ders kitabında üç boyutlu yazdırma teknolojilerine dair bir etkinlik, içerik bulunmamaktadır.

Çalışma kapsamında OGM materyal eğitim platformu ayrıntılı bir şekilde incelenmiştir. OGM materyal web portalı (e-içerik ambarı) 2019 yılından yayın hayatına başlamış, sürekli güncellenen zengin içeriği ile kazanım bazlı pek çok içeriği bünyesinde barındırmaktadır (<https://ogm.meb.gov.tr/www/ogmmateryalenyeniicerikleriveyeniyuzuleyayinda/icerik/1406> erişim tarihi: 15.01.2023).

OGM materyal e-içerik ambarında üç boyutlu içerikler yer almaktadır (Tablo 3).

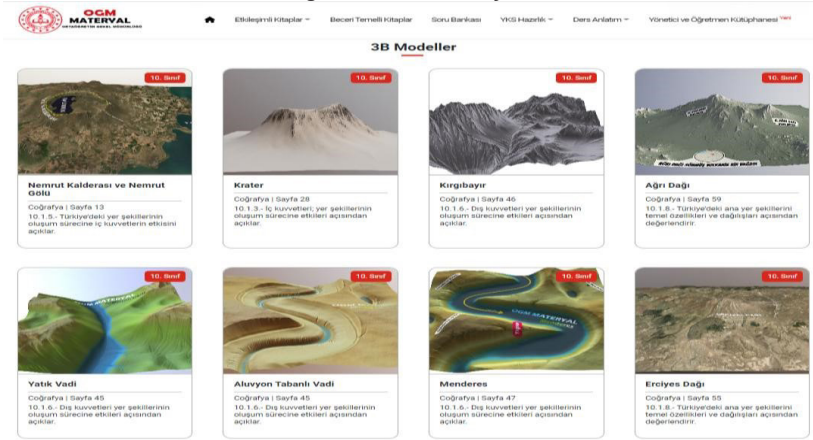
Tablo 3: OGM materyal platformundaki 3B modellerin branşlara göre dağılımı

Branş	3B Model Sayısı	Yüzelik Dağılım
Biyoloji	30	%48
Coğrafya	23	%37
Fizik	6	%10
Kimya	3	%5
Toplam	62	%100

OGM materyal platformunda 62 adet 3B model bulunmaktadır. Bu modellerden 23 tanesi coğrafya dersi başlığı altında verilmiştir. 23 adet 3B coğrafi modelin 3 tanesi 12.sınıf, 17 tanesi 10.sınıf, 2 tanesi 9.sınıfta ve 1 tanesi de 11.sınıf kazanımlarına aittir.

Coğrafya öğretiminde kullanılabilir üç boyutlu modeller OGM materyal platformunda mevcuttur (Tablo 5). Burada paylaşılan modellerin bazıları karekod yöntemi ile ders kitaplarına da eklenmiştir. Ders kitabındaki kazanımın ilgili bölümündeki karekod, kod okutuculara okutularak 3B modellere ulaşılabilir (Şekil 4).

Şekil 4: (<https://ogmmateryal.eba.gov.tr/uc-boyutlu-modeller>Erişim Tarihi :11.01.2023) OGM materyal portalında yer alan 3B model örnekleri zengin bir görsellik oluştursa da 3D yazdırma teknolojilerine uygun formatta değildir. OGM materyal web portalında da üç boyutlu yazdırma teknolojilerinin anabilesenlerindenolan “STL”, “g.code” kavramları yer almamaktadır.



SONUÇ

Teknolojide yaşanan gelişmelerle birlikte 3D modelleme ve yazdırma teknolojilerinin eğitim ortamlarında kullanımı zamanla kaçınılmaz olmuştur.

Sayısal ve sözel becerilere hitap eden coğrafya branşı, bu teknolojilere en uygun alanlardandır. Diğer alanlarda olduğu gibi coğrafya alanında da bu teknoloji oldukça yenidir ve 3D model veri tabanı yetersizdir.

Çalışma kapsamında üç boyutlu modelleme ve yazdırma teknolojilerinin coğrafya öğretimindeki kullanımı konusunda mevcut durumun tespiti amacıyla MEB (2018) ortaöğretim coğrafya öğretim programı, MEB (2021) ortaöğretim 10.sınıf coğrafya ders kitabı ve OGMmateryal platformu doküman analizi tekniği ile incelenmiştir.

Üç boyutlu yazdırma teknolojilerinin ana bileşenleri olan “.STL” , “.g.code” kavramları coğrafya dersi öğretim programında, 10.sınıf coğrafya ders kitabında ve OGM materyal web portalında(e-icerik ambarında) yer almamaktadır.

Dünyada ve ülkemizde coğrafya öğretiminde 3D modelleme ve yazdırma teknolojilerinin kullanıma yönelik bir 3D coğrafi model “.STL” paylaşım platformu bulunmamaktadır. Elde edilen veriler değerlendirilmiş ve mevcut eksikliği giderme adına 3D coğrafi modellerin “.STL” kodlarının paylaşıldığı bir platform (geo3dstl.com) kurulmuştur.

3D modelleme ve yazdırma teknolojileri ile 21.yy becerilerine, yapılandırmacı yaklaşıma ve STEAM’e uygun bir şekilde öğrenciler kendi ders materyallerini sıfırdan tasarlama şansı bulabilmektedir. Coğrafya dersi kapsamında herhangi bir yüzey şeklinin 3D modellenmesi ve yazdırılması aşamalarında modelin tasarlanması, çıktısının alınması, somut olarak incelenmesi hatta boyanması ile birlikte STEAM eğitiminin birçok basamağı gerçekleştirilmektedir. Sonuç olarak ; “Üç boyutlu modelleme ve yazdırma teknolojileri coğrafya öğretiminde kullanılmaya uygundur.”

Proje kapsamında 20 farklı coğrafi 3D model tasarlanmış ve tasarlanan modellerin maliyet analizleri yapılmış ve modellerin “.STL” kodları Dünyada ve ülkemizde coğrafya öğretimine yönelik bir ilk olan “geo3dstl.com” “.STL” paylaşım platformunda erişime açılmıştır (Ek 1). Paylaşımına açık ve geliştirilebilir yapısı ile 3D model veri tabanı sürekli güncellenecektir. İnternet ağının bulunduğu her ortamda, platformda paylaşılan 3D modellerin “.STL” kodlarına ulaşılabilecek, dilimleme ve döküm aşamasından sonra somut 3D katı modeller elde edilebilecektir.

Coğrafya’da STEAM uygulamalarına örnek teşkil eden bu teknoloji ile kendi materyallerini üreten öğrenciler çalışmalarını geo3dstl.com platformuna ulaştırılabilecektir. Böylece “geo3dstl.com” veritabanının güncellenmesine ve geliştirilmesine farklı öğrenciler de katkı sağlayacaktır.

Proje kapsamında 3D modelleme ve yazdırma teknolojilerin coğrafya öğretimine entegrasyonu için 3D modeller tasarlanmış ve bu modellerin “.STL” kodları “geo3dstl.com” platformunda erişime açılmıştır. Proje ile bu teknolojinin alana entegrasyonu konusunda önemli bir adım atılmıştır. Eğitim alanında yaşanan bu boyutsal değişimde coğrafyanın öncü olması alan için önemli bir kazanımdır.

KAYNAKLAR

- Alım, M. (2013). Coğrafya dersleri için materyal tasarımı. *Doğu Coğrafya Dergisi*, 17 (92), 73-84. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ataunidcd/issue/2455/31268>
- Baduroğlu, H. (2018). 6.sınıf sosyal bilgiler ders kitabının mekân algılamaya becerisi bakımından incelenmesi, (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Akdeniz Üniversitesi / Eğitim Bilimleri Enstitüsü İlköğretim Ana Bilim Dalı, Antalya <http://acikerisim.akdeniz.edu.tr/xmlui/handle/123456789/4037>
- Bardakçı, S., Kılıçer, K., Akbulut, C., Çağlar, A. & Kocadağ Ünver, T. (2018). Üç boyutlu yazıcı ve öğretim sürecinde kullanımı. Editörler: Akkoyunlu, B., İşman, A. & Odabaşı, H.F. *Eğitim Teknolojileri Okumaları*, (530-546). TOJET & Sakarya Üniversitesi. http://www.tojet.net/e-book/eto_2018.pdf
- Brown, H. A. (2015). 3D printing in instructional settings: Identifying a curricular hierarchy of activities. *TechTrends*, (59), 16-24 https://www.researchgate.net/publication/282419658_3D_Printing_in_Instructional_Settings_Identifying_a_Curricular_Hierarchy_of_Activities
- Çallı, L. & Taşkın, K. (2015, Haziran). 3D yazıcı endüstrisinin oluşturacağı yeni pazarlar ve pazarlama uygulamaları. ICEB 2015, Uluslararası Vizyon Üniversitesi, Gostivar, Makedonya. https://www.researchgate.net/publication/309740938_3D_Yazici_Endustrisinin_Olustruracagi_Yeni_Pazarlar_ve_Pazarlama_Uygulamalari_A_Review_on_Emerging_Markets_and_Marketing_Activities_with_3D_Printing_Industry
- Demir, K., Kuzu Demir, E.B., Çaka, C., Tuğtekin, U., İslamoğlu, H. & Kuzu, A. (2016). Üç boyutlu yazdırma teknolojilerinin eğitim alanında kullanımı: Türkiye'deki uygulamalar. *Ege Eğitim Dergisi*, 17 (2), 481-503. <https://doi.org/10.12984/egeefd.280754>
- Dönmez, L. (2021). Coğrafya eğitiminde STEAM uygulamaları ve kullanımı. E. Artvinli & Y. Değirmenci, (Ed.), *Coğrafya Eğitiminde Yeni Yaklaşımlar-1* içinde (1.baskı, ss.163173). Nobel Yayınevi, Ankara.
- Güleryüz, H., Dilber, R. & Erdoğan, İ. (2019). STEM uygulamalarında öğretmen adaylarının 3D yazıcı kullanımı hakkındaki görüşleri. *Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5 (2), 1-8. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/aicusbed/issue/49768/592061>
- İmamoğlu, A. (2018, Kasım). Coğrafya eğitiminde animasyon, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik uygulamaları. *International Geography Education Symposium IGES 2018, Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, Nevşehir*. <https://dosyalar.nevsehir.edu.tr/155aa2d858ee1d24df961e5e5981d9d6/iges-tammetin.pdf>
- İmamoğlu, A. & İmamoğlu, M. (2018, Kasım). Coğrafya eğitiminde artırılmış gerçeklik uygulamaları. *International Geography Education Symposium IGES 2018, Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, Nevşehir*. <https://dosyalar.nevsehir.edu.tr/155aa2d858ee1d24df961e5e5981d9d6/iges-tammetin.pdf>
- İnce, Z. & Yentur, M. M. (2022). Coğrafya öğretimi açısından yeni nesil eğitim kaynağı OGM-Materyal uygulaması içeriklerinin incelenmesi. *Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Dergisi*, (54), 1545-1558. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2797233>
- Karaduman, H. (2017). Sosyal bilgiler eğitiminde 3D yazıcıların kullanımı. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 7 (1), 590-625 <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/398123>
- Karaduman, H. (2018). Soyuttan somuta, sanaldan gerçeğe: Öğretmen adaylarının bakış açısıyla üç boyutlu yazıcılar. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18 (1), 273-303 <https://dergipark.org.tr/tr/pub/aibuefd/issue/36350/358818>

- Kıral, B.(2020). Nitel bir veri analiz yöntemi olarak doküman analizi. Siirt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 8 (15), 170-189<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1156348>
- Kıral, B & Çilek, A. (2020). 2023 Vizyon Belgesinin karakter eğitimi bakımından değerlendirilmesi. Milli Eğitim Dergisi, 49 (252), 5-22
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/milliegitim/issue/52526/690588>
- Kökhan, S. & Özcan, U. (2018). 3D yazıcılarının eğitimde kullanımı. Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi), 2 (1), 81-85.<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/624966>
- MEB(Milli Eğitim Bakanlığı). (2018). Ortaöğretim Coğrafya Dersi (9.,10.,11.ve 12.Sınıflar) Öğretim Programı.Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Talim Terbiye Kurulu.
<http://mufredat.meb.gov.tr/ProgramDetay.aspx?PID=336>
- Milli Eğitim Bakanlığı (MEB). (2021). Coğrafya-10 Ders Kitabı. Ankara: Yazar Komisyon
- Rossi, S., Benaglia, M., Brenna, D., Porta, R. & Orlandi R. (2015). Three dimensional (3D) pirinting : A straightforward ,user-friendly protocol to convert virtual chemical models to real-life objects. Journal Of Chemical Education, (92), 1398 -1401
<https://pubs.acs.org/doi/10.1021/acs.jchemed.5b00168>
- Sönmez, S., Kesen, U. & Dalgıç, C. (2018,Kasım). 3 boyutlu yazıcılar.6.Uluslararası Matbaa Teknolojileri Sempozyumu, İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
<https://docplayer.biz.tr/124665379-3-boyutlu-yazicilar-3-dimensional-printers.html>
- Taşkıran, G.A. (2019). Fen eğitiminde 3D yazıcıların kullanımının öğrencilerin tutumlarına ve görüşlerine etkisi, (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi).İnönü Üniversitesi / Eğitim Bilimleri Enstitüsü Matematik ve Fen Bilimleri Eğitimi Ana Bilim Dalı Fen Bilgisi Eğitimi Bilim Dalı, Malatya.
<https://abakus.inonu.edu.tr/xmlui/handle/11616/18268>
- Yıldırım, G., Yıldırım, S. & Çelik, E. (2018). Yeni bir bakış-3 boyutlu yazıcılar ve öğretimsel kullanımı: Bir içerik analizi. Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi, 13 (25), 163-184
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/befdergi/issue/38072/413885>
- Yılmaz, M. & Algil, M. (2018). Matematik öğretim materyallerinin 3D yazıcılarla üretimi ve sağladığı katkılar. Journal Of Awareness, 3 (4), 41-55
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/joa/issue/43506/531915>

İnternet Kaynakları

- <https://ogm.meb.gov.tr/www/ogmmateryalenyeniicerikleriveyeniyuzuleyayinda/icerik/140>
- 6erişim tarihi : 05.01.2023<https://ogmmateryal.eba.gov.tr/uc-boyutlu-modeller> , erişim tarihi :11.01.2023<https://tinkercad.com> , erişim tarihi: 08.01.2023<https://wordpress.com/tr/> erişim tarihi: 10.01.2023

ARETE İLE EĞLENCELİ SOSYAL BİLGİLER

Uzman Öğretmen: Serap SONAL
ORCID ID: 0009-0007-2460-6559
Şehitler Ortaokulu

Uzman Öğretmen: Tekin ERGÜN
ORCID ID: 0009-0008-0735-8976
Şehitler Ortaokulu

Problem

İçinde bulunulan bilgi çağının en belirgin özellikleri arasında bilim, hızlı teknolojik değişimler ve küreselleşme sayılabilir. Çağdaş toplumların gelişmişlik düzeyleri, genellikle, ürettikleri bilim ve teknoloji ile ölçülmektedir. Bu da ancak eğitim yoluyla sağlanabilmektedir. Bu anlamda, son yıllarda yaşanan teknolojilerindeki hızlı gelişmeler eğitim sistemlerini de etkilemiştir. Eğitim araç ve gereçlerinin, teknolojideki bu yeniliklerle birlikte yenilenmesi, günün gereksinimlerine cevap verebilir duruma gelmesi kaçınılmaz olmuştur. Bu konu güncel konulardan biri olmuştur. Teknolojik olanaklardan yararlanmayan eğitim artık günün toplumsal ve bireysel beklenti ve gereksinimlerine yanıt verememektedir. Eğitim alanında kullanılan teknolojinin, ileri düzeyde çağdaş bir teknolojiye dönüştürülmesi en öncelikli konular arasındadır. Dünyada yeni iletişim teknolojilerinin varlığı ile AR teknolojileri ile eğitim uygulamaları başlanmıştır.

Araştırmanın Amacı

ARETE, artırılmış gerçeklik (AR) teknolojilerinin STEM becerilerinin öğrenimi ve kalıcılığı üzerindeki etkisini araştıran Avrupa Okulağı (European Schoolnet) ve Milli Eğitim Bakanlığı Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü koordinasyonu ile yürütülen bir projedir. 21. yy. kazanımları doğrultusunda öğrencilerin STEM becerileri edinmelerine ve karmaşık bilgileri daha uzun süre korumalarına yardımcı olup olmadığını incelemek için ARETE Pilot 2 ile, Coğrafya ve Geometri konularını öğrenmede etkili artırılmış gerçeklik uygulamasını test etmek amaçlanmıştır.

Araştırmanın Yöntemi

ARETE Pilot 2, Eylül 2021 ile Haziran 2022 tarihleri arasında yürütülen uygulama faaliyetlerinin, hedef kitesi 5. sınıf öğrencileridir. Uygulama paydaşı olarak Hırvatistan, Yunanistan, İtalya, Polonya, Portekiz, Romanya, Sırbistan, İspanya, İrlanda, İsveç, Moldova ve Türkiye olmak üzere 12 ülke belirlenmiştir. Belirlenen ülkelerden ilköğretimde Coğrafya ve Geometri konularının öğretiminde aktif olarak yer almak üzere toplam 166 öğretmen, 2 açık çağrıyla kabul edilmiştir.

Avrupa Okulağı (European Schoolnet) ve Milli Eğitim Bakanlığı Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü koordinasyonu ile Ülkemizden 17 okul pilot okul olarak onaylanarak, 2021-2022 eğitim öğretim yılında 32 öğretmenin uygulamada aktif görev alması sağlanmıştır. Okulumuz Manisa Şehitler Ortaokulu da bu pilot okullardan biri olarak seçilmiştir.

Veri Toplama Aracı; Proje başında kontrol ve deney sınıfları belirlenmiş, kontrol grubunda hiçbir uygulama yapılmazken deney grubunda dersler cep telefonu, tablet gibi araçlara indirilen ARETE uygulaması ile European Schoolnet tarafından gönderilen ders kitapçığı ve haritalar üzerinde detaylı bir şekilde işlenmiştir. (Kıtaların; İklimleri, yağış türleri, hayvan türleri, kültürel mirasları vb.)

2 sınıfta yer alan 32'şer öğrenciye yüz yüze verilen süre dahilinde uygulamalara başlamadan önce ön test, uygulamaların bitiminde son test ve uygulamaların bitiminden 4 hafta sonra kalıcılık testleri uygulanmış sonuçlar standart cevap anahtarı ile karşılaştırılarak puanlandırılmış kitapçıklar taratılarak European Schoolnete gönderilmiştir.

Denel Süreç

Projede anketler öğrencilere yüz yüze uygulanmış veriler öğretmenler tarafından toplanmış ve sonuçlar European Schoolnet tarafından değerlendirilerek paylaşılmıştır. Uygulama boyunca öğrenciler uygulama günlerinde cep telefonu ve tabletlerini yanlarında getirmişlerdir. Öğrenciler derslerde birbirleriyle konuşarak, tartışarak ve bilgileri analiz ederek gruplar halinde çalışmışlardır. Yapılan son test ve ön test arasındaki fark ile kontrol grubu ile deney grubu arasındaki fark ARETE uygulamasının öğrenme üzerindeki etkisini açıkça ortaya koymaktadır.

SONUÇLAR

Bu projede AR teknolojilerinin eğitimde kullanılarak öğrenme üzerindeki etkisi incelenmiştir. Uygulama boyunca kontrol gruplarında hiçbir

uygulama yapılmazken deney sınıflarında dersler ARETE uygulamasına yer verilerek işlenmiştir. İki gruba da ön test, son test ve kalıcılık testleri uygulanmıştır. Veriler analiz edildiğinde deney gruplarının son test ve kalıcılık testi verilerinin büyük ölçüde ön test verilerinden farklılaştığı ARETE' nin öğrenciler üzerinde olumlu öğrenme değişikliklere yol açtığı görülmüştür. Kontrol gruplarında ise böyle bir durum oluşmadığı sonucuna varılmıştır. ARETE projesinin öğrencilerde iş birliği, girişimcilik, dil becerilerinin gelişimi, coğrafya bilgilerinin artması, farklı kültürleri tanıma, teknoloji kullanımı gibi alanlarda olumlu sonuçlar doğurduğu gözlenmiştir. Proje eğitim programında kazandırılmak istenen kazanımlar doğrultusunda müfredata entegre edilerek uygulanmıştır. Ülkemiz Avrupa ülkeleri ile birlikte bu pilot uygulamada yer almış, Avrupa çapında ülkemizin ve okulumuzun görünürlüğü sağlanmıştır. Öğrencilerimizin yaratıcılıkları artmış farklı bakış açıları geliştirmeleri sağlanmıştır. Uygulama boyunca web2 kullanma becerileri artmıştır. Proje boyunca öğrencilere birlikte çalışma, sevgi, saygı, hoşgörü gibi değerler eğitimi de verilmiştir. Kendi başarılarına çalışma, sorumluluk alma davranışları artmıştır. Bilimsel bir bakış açısı geliştirme davranışı kazanmışlardır. Uygulama boyunca yaşanan aksaklıklar ise bazı elektronik aletlerin uygulamayı açmaması ve internet alt yapısı ile ilgili kısmı sorunlardır.

Pilot uygulama veli toplantısında velilere tanıtılmıştır. Ayrıca yıl sonu sergisinde öğrenci, veli ve öğretmenlerle paylaşılmış okul web sitesinde duyuruları yapılmıştır. Brüksel' de düzenlenen 39. Bilim Çalıştayı' n da değerlendirmesi yapılarak okulumuzun ve ülkemizin Avrupa çapında görünürlüğü sağlanmıştır.

ARETE Pilot 2 verileri Mart 2023'te Belçika Brüksel' de Geleceğin Sınıfı Laboratuvarlarında yapılan 39. Bilim Projeleri Toplantısında değerlendirildi. Katılım sağladığımız bu çalıştayda uygulama tüm yönleriyle değerlendirilmiştir. Ayrıca çalıştayda AR teknolojileri, STEM, Scientix, Bioeconomy, Kültürel Miras konularında bilgiler paylaşılmıştır.

KAYNAKLAR

https://yegitek.meb.gov.tr/www/arete-projesi-pilot-2-stem-uygulamasi/icerik/3254?fbclid=IwAR1RucKOCntT0qT_B4jztEP8nGH3Q99ocCSGvvcloJyN-zoMdT_BrVzJPhPo

<http://www.scientix.eu/news/news-all/news-detail?articleId=1202250>

<https://www.okulhaberleri.net/okulumuz-arete-projesi-pilot-okulu-secildi-6062236>

<https://twitter.com/manisasehitler/status/1480848868896129024?t=entjWE-K3ABLC4Va8kVLlew&s=19>

<https://www.scientix.eu/news/news-all/news-detail>









Bu okulda müfredatın bir parçası olarak



ARETE Pilot 2 çalışmaları uygulanmaktadır.

This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 856533.



MORE TRADITIONAL RECIPESGELENEKSEL YEMEK TARİFLERİ ETWİNNİNG PROJESİ

Dr. Işıl GÜLMEZ
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0000-0002-1374-2893

ÖZET

More Traditional RecipesGeleneksel Yemek Tarifleri projesi, Türkiye, İspanya, İtalya ve Fransa'dan okullarla ortaklaşa yürütülen bir eTwinning projesidir. Proje çalışmaları, Fransa, İtalya, İspanya ve Türkiye'den 4 ortak okul tarafından yürütülmüştür. Proje çalışmalarına 4 ortak okuldaki öğretmen ve öğrenciler katılmıştır. Projenin amacı, öğrencileri geleneksel tariflerle kültürlerini tanıtmaya ve farklı geleneksel yemekleri tanımaya teşvik etmektir. Bu amaç doğrultusunda ortak okullarla işbirlikli faaliyetler yürütülmüştür. Projenin başında ortaklar, organizasyon ve görev dağılımı ile ilgili video-konferans yoluyla bir araya gelmiştir. Yapılan toplantıda proje sonunda proje ürünü olarak çevrimiçi tarif haritası ve tarif kitabı oluşturulması planlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda proje ortağı olan okullardan öğrenciler gruplara ayrılmış, işbirlikli şekilde çalışmalarını yürütmüştür. Her grup, kendi bölgelerini tanıtmak için kullanabilecekleri geleneksel tarifler hakkında araştırma yapmış ve sunmak için tarifler seçmiştir. Öğrenci grupları, seçtikleri tarifleri diğer okulların da anlayabileceği şekilde özetleyerek web 2.0 araçlarıyla posterler oluşturmuştur. Oluşturulan posterler web 2.0 aracıyla proje grubuyla paylaşılmış, yorum ve dönütlerle ortaklar arasında etkileşim sağlanmıştır. Daha sonra öğrenciler, paylaştıkları tariflerin adım adım gösterildiği ve İngilizce olarak sunulduğu videolar hazırlamışlardır. Hazırlanan poster ve videolar, proje sayfasına entegre edilen web 2.0 aracında, ülke kategorileri altında paylaşılmıştır. Paylaşılan poster ve videolar hakkında yorum ve dönütler eklenmiştir. Proje sonunda proje amacı doğrultusunda tüm ortakların işbirliğiyle geleneksel yemek tarifleri içeren video ve posterler, elektronik bir tarif kitabında bir araya getirilmiştir. Ayrıca proje ortakları, tariflerini Web 2.0 aracı kullanarak çevrimiçi tarif haritasına eklemiş, böylece proje ürünü olan tarif haritası (Recipedia) oluşturulmuştur. Proje kapsamında ortaklar ayrıca, gastronomik kültürlerini paylaşmak için bölgelerine

özgü yiyecekleri birbirlerine posta yoluyla ulaştırmıştır. Proje sonunda öğrencilere Kahoot aracı ile proje konusu ile ilgili yarışma yapılmıştır. Proje, çeşitli ölçekler kullanılarak değerlendirilmiştir. Öğrencilerin bilgi ve becerilerindeki değişimleri değerlendirilmesi, görüşlerinin alınması ve proje etkisinin ölçülmesi için anket yapılmıştır. Sonuçlar, öğrenci görüşlerine göre projenin motive edici ve faydalı olduğunu göstermiştir. Sonuçlar ayrıca öğrencilerin yeni kültürler, yeni tarifler öğrendiklerini ve gelecekteki eTwinning projelerine katılmak istediğini göstermiştir. Proje sonucunda projenin öğrencilerin BİT becerilerini geliştirmeye yardımcı olduğu ortaya koymuştur.

Anahtar Kelimeler: Etwinning, Tarifler, Proje

GİRİŞ

Çağımızda 21. yüzyıl becerilerine sahip olmak; başarılı olmak ve öne geçmek için kritik bir önem kazanmıştır. Çağın bu gerekliliklerine uyum sağlanabilmesi için 21. yüzyıl becerilerine sahip bireylerin yetiştirilmesi önemlidir. Bu becerilerin geliştirilmesinde eğitim, kritik bir rol oynamaktadır. Bu nedenle 21. yüzyıl becerilerinin eğitime entegre edilmesi ve eğitim sisteminin bu ihtiyaçları karşılayabilecek şekilde güncellenmesine ihtiyaç vardır. 21. yüzyıl becerilerinin geliştirilmesinde proje tabanlı öğrenme yaklaşımı önemli bir rol oynamaktadır. Proje tabanlı öğrenme, öğrencilerin günlük hayatta karşılaşılan problemleri belirledikleri, problemlere araştırmaları sonucu çözüm önerileri geliştirdikleri ve uygulayarak öğrendikleri bir öğrenme yaklaşımıdır (Şahin, Güven ve Yurdatapan, 2013; Ulukaya ve Ezer, 2020). Bu öğrenme yaklaşımının öğrencilerin akademik başarı ve derslere ilişkin tutumu olumlu yönde etkilediğine ilişkin pek çok araştırma bulunmaktadır (Liu ve Hsiao 2002; Wurdinger, Haar, Hugg ve Bezon, 2007; Çıbık, 2009; Markham, 2011; Capraro, Capraro ve Morgan, 2013; Şahin, Güven ve Yurdatapan, 2013; Indarti, 2016; Ulukaya ve Ezer, 2020). Araştırmalar aynı zamanda proje tabanlı öğrenmenin öğrencilerin dijital yeterliliklerinin (Petrucco, 2013; Cimpean ve Bocoş, 2022; Döğer, 2022) ve sosyal becerilerinin geliştirilmesi (Huertas-Abril ve Muszynska, 2022; Vega ve Durak, 2022) üzerinde etkili olduğunu göstermektedir. Bu durum, eğitim etkinliklerinde proje tabanlı öğrenme yaklaşımının entegre edilmesi ihtiyacını öne çıkarmaktadır. Öğrencilerin 21. yüzyıl becerilerini edinmesi açısından bu tür projelerin eğitim süreçlerinde uygulanması gerekmektedir.

KURAMSAL ÇERÇEVE

Proje tabanlı öğrenme yaklaşımının öğrencilerin akademik başarılarını ve derslere ilişkin tutumlarını olumlu yönde etkilediğini gösteren çok sayıda çalışma bulunmaktadır (Liu ve Hsiao 2002; Wurdinger, Haar, Hugg ve Bezon, 2007; Çıbık, 2009; Markham, 2011; Capraro, Capraro ve Morgan, 2013; Petrucco, 2013; Şahin, Güven ve Yurdatapan, 2013; Indarti, 2016; Ulukaya ve Ezer, 2020). Liu ve Hsiao (2002), araştırmasında proje tabanlı öğrenmenin ortaokul öğrencilerinin bilişsel strateji kullanımı ve motivasyonu üzerinde olumlu etkili olduğunu vurgulamıştır. Wurdinger, Haar and Bezon (2007)'a göre proje tabanlı öğrenme, öğrencilerin hatalarından ders çıkarmalarına ve planlarını yeniden değerlendirmelerine katkı sağlamaktadır. Çıbık (2009), çalışmasında proje tabanlı öğrenmenin öğrencilerin fen bilgisi dersi tutumlarının gelişmesine anlamlı etkisi olduğunu göstermiştir. Markham (2011), çalışmasında proje tabanlı öğrenmenin öğrencilerin bildiklerini gerçek yaşam sorunlarına işbirlikli çözüm üretmelerini sağladığını vurgulamıştır. Capraro, Capraro ve Morgan, 2013, çalışmalarında proje tabanlı öğrenmenin öğrencilerin derse katılımlarını artırdığını ve kritik düşünme becerilerini geliştirdiğini ifade etmişlerdir. Petrucco (2013) çalışması sonucunda proje tabanlı öğrenme kapsamında çalışmalarının öğrencilerin dijital performans ve motivasyonu üzerinde olumlu etkiye sahip olduğunu belirtmiştir. Şahin, Güven ve Yurdatapan (2013), çalışmaları sonucunda proje tabanlı öğrenmenin öğrencilerin bilimsel süreçleri kullanma becerilerini geliştirdiğini ortaya koymuştur. Benzer şekilde Indarti (2016), çalışmasında proje tabanlı öğrenmenin öğrencilerin öğrenmelerini geliştirdiğini, özgüveni ve sosyal becerilerini geliştirdiğini belirtmektedir. Ulukaya ve Ezer (2020), proje tabanlı öğrenme yönteminin öğrencilerin akademik başarılarını ve derse yönelik tutumlarını pozitif yönde etkilediğini vurgulamıştır.

Proje tabanlı öğrenmede öğrenciler bir eğitmenin rehberliğinde uzun bir süre boyunca belirli bir proje üzerinde bir takım veya grup halinde çalışırlar (Alharbi, Athauda ve Chiong, 2018). Proje tabanlı öğrenmede öğrenme hedeflerini gerçekleştirme konusunda takım çalışması ve iş birliği önemlidir (Hussein, 2021). İşbirlikli öğrenme, ayrıca öğrencilerin motivasyonu üzerinde olumlu etkiye sahiptir (Lund, 2016; Taylor, 2016). Laasko, Korhonen ve Hakkarainen (2021), işbirlikli oyun tasarımı çalışmalarının öğrencilerin dijital yeterliliklerini geliştirdiğini belirtmiştir. İşbirlikli çalışmalar arasında, 21. yüzyıl becerilerinin geliştirilmesi konusunda eTwinning projeleri dikkat çekmektedir. Cimpean ve Bocoş (2022), çalışmalarında uluslararası eTwinning projesinin dijital yeterlilikleri geliştirebileceğini göstermiştir. Döğer (2022), eTwinning faaliyetlerinin öğrencilerin bilişim teknolojileri kullanma yetkinliklerinin geliştirilmesinin yanı sıra ders başa-

rıları üzerinde olumlu etkiye sahip olduğunu vurgulamıştır. Huertas-Abril ve Muszynska (2022), eTwinning projelerinin öğrencilerin iletişimlerini ve sosyal öğrenme potansiyellerini geliştirdiğini vurgulamaktadır. Vega ve Durak (2022), özel eğitim okullarında yapılan çalışmalarında eTwinning projelerinin öğrenciler arasındaki iletişimi iyileştirdiği görülmüştür.

Tüm bu çalışmalar incelendiğinde öğrencilerin 21. yüzyıl becerileri arasında önemli yer tutan dijital yeterliliklerin, iş birliği ve iletişim yeterliliklerinin geliştirilmesinde proje tabanlı öğrenme çalışmalarının önemi anlaşılmaktadır. Proje tabanlı öğrenme kapsamında okul ortaklığı çalışmaları, öğrencilere kattığı iletişim ve iş birliği yeterlilikleri açısından öne çıkmakta, eğitim sürecine önemli katkılar sağlamaktadır. Bu bakımdan proje tabanlı öğrenmenin eğitim-öğretim sürecine dahil edilmesine ihtiyaç vardır.

PROBLEM DURUMU

Proje tabanlı öğrenmenin eğitim-öğretim sürecine dahil edilmesi, öğrencilerin dijital yeterliliklerini, iş birliği ve iletişim becerilerini geliştirmenin yanı sıra öğrencilerin başarı ve motivasyonlarına katkı sağlaması açısından önemlidir. Sonuç olarak proje tabanlı öğrenme ve uluslararası projelere katılım, etkili ve yenilikçi eğitim için önemlidir. Bu yaklaşımların eğitim sistemine entegre edilmesi, öğrencilerin öğrenme sürecine aktif katılımını, iş birliği ve dijital yeterliliklerini geliştirilmesine katkı sağlamaktadır. Bu bakımdan proje tabanlı öğrenmenin eğitim-öğretim sürecine dahil edilmesi konusunda çalışmaların geliştirilmesi gerekmektedir. Bu çalışma, 21. yüzyıl becerileri arasında önemli yer tutan iş birliği ve dijital becerilerin geliştirilmesi konusunda proje örneği sunması açısından önemlidir.

AMAÇ

Projenin amacı öğrencilerimizin geleneksel yemek tarifleri aracılığıyla kendi kültürlerini tanıtmalarını ve farklı geleneksel yemekleri öğrenmelerini teşvik etmektir. Alt amaçlar aşağıdaki gibidir:

1. İletişimsel ve ortak çalışma için İngilizce pratiği yapmak
2. Avrupa okullarıyla dil alışverişini teşvik etmek
3. Web 2.0 araçlarını kullanarak iş birliğini geliştirmek
4. Proje amaçları doğrultusunda gerekli teknoloji kullanımını geliştirmek

YÖNTEM

Çalışmada proje tabanlı öğretim yöntemi kullanılmıştır. Proje çalışmaları, Türkiye, İspanya, İtalya ve Fransa'dan 4 ortak okul tarafından yürütülmüştür. Öğrenciler, web 2.0 araçları yardımıyla kültürlerini ve farklılıklarını paylaşmak amacıyla İngilizce konuşarak oluşturdukları tarif videoları, tarif posterlerinden oluşan çevrim içi yemek tarifi kitabı ve yemek haritası oluşturulmuştur.

1. Proje Planlaması
 - Proje Gruplarının Oluşturulması
 - Organizasyon ve Görev Dağılımı
 - Proje logosunun seçilmesi için Web 2.0 destekli yarışma, logo seçimi
2. Proje Süreci
 - Gruplar arası Tanışma ve İş birliği
 - Çevrimiçi tarif kitabı için iletişim ve iş birliği
 - Çevrimiçi tarif haritası için iletişim ve iş birliği
 - Geleneksel yemeklerin posta yoluyla paylaşımı
3. Proje Çıktıları
 - Ortaklar arası Web 2.0 destekli çevrimiçi tarif kitabı
 - Ortaklar arası Web 2.0 destekli çevrimiçi tarif haritası
4. Sonuç
 - Proje sonunda geri bildirim almak için anketler

Projenin başında Türkiye, Fransa, İtalya ve İspanya'dan 4 ortak okul proje gruplarını oluşturmuştur. Projenin amacı doğrultusunda ortaklar, video-konferans yoluyla bir araya gelerek organizasyon ve görev dağılımını belirlemiştir. Proje logosunun belirlenmesi için bir yarışma düzenlenmiştir. Yarışma için her ortak ülkeden logolar hazırlanması istenmiş ve Google Forms aracı kullanılarak oylama yapılmış, en fazla oy olan logo, proje logosu olarak belirlenmiştir.

Proje sürecinde gruplar Voki aracını kullanarak kendileri için çevrimiçi karakterler oluşturarak kendilerini diğer grup üyelerine tanıtmışlardır. Bu sayede gruplar arası iş birliği zemini oluşturulmuştur. Proje ortağı olan öğrenciler gruplara ayrılmış, işbirlikli şekilde çalışmalarını yürütmüştür. Her grup, geleneksel yemek tarifleri aracılığıyla kendi kültürlerini tanıtmak için kullanabilecekleri tarifler hakkında araştırma yapmış ve sunum için

tarifler seçmiştir. Öğrenci grupları, seçtikleri adım adım özetleyerek web 2.0 araçlarıyla Görsel 1’de örneği gösterilen tarif posterleri oluşturmuştur.

Görsel 1. Tarif posterleri



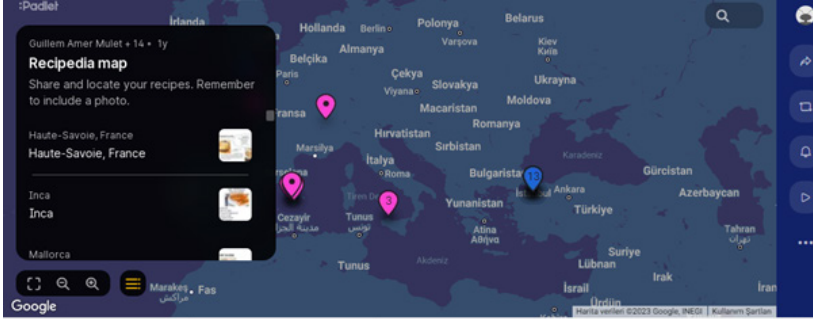
Görsel 1’deki gibi oluşturulan posterler Padlet aracılığıyla proje grubuyla paylaşılmış, yorum ve dönütlerle etkileşim sağlanmıştır. Sonrasında öğrenciler, paylaştıkları tariflerin İngilizce olarak sunulduğu videolar hazırlamışlardır. Hazırlanan poster ve videolar, proje sayfasına entegre edilen web 2.0 aracında, ülke kategorileri altında paylaşılmıştır. Paylaşılan poster ve videolar hakkında yorum ve dönütler eklenmiştir. Yapılan bu çalışmalar, ortak proje ürünü olan elektronik tarif kitabının içeriğini oluşturmuştur. Geleneksel yemek tarifleri içeren video ve posterler, proje ortaklarının iş birliğiyle Görsel 2’de örneği görülen elektronik tarif kitabında bir araya getirilmiştir.

Görsel 2. Elektronik tarif kitabı içerik örneği



Görsel 2’de örneği görülen elektronik tarif kitabına ek olarak tariflerin Web 2.0 aracıyla çevrimiçi tarif haritasına eklenmesiyle projenin diğer bir ürünü olan tarif haritası (Recipedia) oluşturulmuştur. Görsel 3’te örneği yer alan tarif haritası, tariflerin harita üzerinde görüntülenmesini sağlamaktadır.

Görsel 3. Elektronik tarif haritası (Recipedia) örneği



Görsel 3’te proje ortağı ülkelerin oluşturmuş oldukları tarif özetleri yer işaretleriyle belirlenmiştir. Proje kapsamında ortaklar ayrıca, gastronomik kültürlerini paylaşmak için bölgelerine özgü yiyecekleri birbirlerine posta yoluyla ulaştırmıştır. Proje sonunda öğrencilerin görüşlerinin alınması ve proje etkisinin ölçülmesi için anket yapılmıştır.

SONUÇ

İçinde bulunduğumuz 21.yüzyılda teknolojiye yaşanan gelişmelerle birlikte çağın ihtiyaçlarının karşılanabilmesi ve değişen koşullara ayak uydurulması için eğitimde dönüşüm kaçınılmazdır. 21. yüzyılın en önemli ihtiyaçları olan eleştirel düşünme, problem çözme ve iş birliği yeterliliklerinin geliştirilmesi önemlidir. Bu yeterlilikleri destekleyen proje tabanlı öğrenme yaklaşımının eğitim sürecine dahil edilmesi gerekmektedir. Nitekim, proje tabanlı öğrenmenin öğrencinin aktif bir şekilde derse katılımını sağlayan, öğrencilerin eleştirel düşünme, problem çözme ve iş birliği yeterliliklerini destekleyen bir yaklaşım olduğu bilinmektedir. Proje tabanlı öğrenme yaklaşımı, öğrencilerin problem çözme ve iş birliği yeterliliklerini desteklemenin yanı sıra teknoloji kullanımını teşvik ederek dijital yeterliliklerini de beslemektedir. Proje tabanlı öğrenme yaklaşımı öğrencilerin başarı ve motivasyonlarına katkı sağlaması açısından da önemlidir. Sonuç olarak etkili ve yenilikçi bir eğitim için proje tabanlı öğrenme yaklaşımının eğitim sistemine entegre edilmesi önemlidir. Bu bakımdan proje tabanlı öğrenmenin eğitim-öğretim sürecine dahil edilmesi konusunda çalışmaların geliştirilmesi gerekmektedir. Bu çalışma, proje tabanlı öğrenmenin eğitim-öğretim sürecine entegre edilmesi konusunda proje örneği sunması açısından önemlidir.

Bu çalışma, öğrencilerin geleneksel yemek tarifleri aracılığıyla kendi kültürlerini tanıtmalarını ve farklı geleneksel yemekleri öğrenmelerini teşvik etmeyi amaçlamıştır. Bu amaçla Türkiye, İspanya, İtalya ve Fransa'dan 4 okul bir araya gelerek proje faaliyetlerini yürütmüştür. Proje kapsamında ortaklar kendi bölgelerini tanıtmak için uygun tarifler seçmiş, seçtikleri tarifleri web 2.0 araçlarıyla posterler halinde paylaşmıştır. Bu paylaşımlar sonrasında yapılan dönütler incelenmiş ve o dönütlere göre düzenlemeler yapılmıştır. Daha sonra öğrenciler, paylaştıkları tariflerin adım adım gösterildiği ve sunulduğu videolar hazırlamışlardır.Yapılan tüm bu çalışmalar proje sayfasına entegre edilen Padlet sayfasında kategoriler halinde paylaşılarak etkileşim sağlanmıştır. Proje sayfasında proje ürünleri, proje ortaklarının yorumlarına açık bir şekilde paylaşılmıştır. Proje boyunca ortaklar arasında iletişim, çevrimiçi konferanslar, sayfa üzerinden sohbet ve yorumlar aracılığıyla iletişim ve iş birliği sağlanmıştır. Proje sonunda tüm ortakların iş birliğiyle geleneksel yemek tarifleri içeren video ve posterler, elektronik bir tarif kitabında ortaklaşa olarak bir araya getirilmiştir. Ayrıca proje ortakları, tariflerini Web 2.0 aracı kullanılarak çevrimiçi tarif haritasına eklemiş, böylece proje ürünü olan tarif haritası (Recipedia) oluşturulmuştur. Proje sonunda proje içeriği ile ilgili bir Kahoot yarışması yapılmıştır. Yapılan Kahoot yarışması sonucunda öğrencilerin projeden öğrendikleri değerlendirilmiştir. Öğrenciler, Kahoot uygulamasından memnun olduklarını değerlendirmiştir.

Projenin sonunda öğrencilerin bilgi ve becerilerindeki değişimleri değerlendirilmesi, görüşlerinin alınması ve proje etkisinin ölçülmesi için anket yapılmıştır. Yapılan anket çalışmasında öğrencilere, proje hakkında görüşleri sorulmuş, görüşler temalara ayrılarak görüşler değerlendirilmiştir. Sonuçlar, öğrenci görüşlerine göre projenin motive edici ve faydalı olduğunu ortaya koymuştur. Öğrencilere ayrıca eTwinning projelerine yeniden katılmak isteyip istemedikleri sorulmuştur. Sonuçlar, öğrencilerin yüzde 80,8'inin gelecekteki eTwinning projelerine katılmak istediğini göstermektedir.

Proje kapsamında yapılan yemek tariflerinde öğrencilerin adım adım tariflerini kullanması, bilişim teknolojileri 5 ve 6. sınıf ders planında yer alan algoritma konusuyla örtüşmektedir. Algoritma belirli bir problemin çözülmesi için adım adım stratejiler oluşturulmaktadır. Projemizde yemek tariflerinin adım adım anlatılması, ölçü verilmesi dijital yeterliliklerle paralellik göstermektedir. Proje sonucunda öğrencilerin bilişim alanındaki becerilerinin geliştirilmesine yardımcı olduğu gözlenmiştir. Proje sonucunda yapılan ankette alınan sonuçlar da bu sonucu desteklemektedir. Ankete katılan öğrencilerin yüzde 75'i projenin kendilerinin bilişim alanındaki becerilerini geliştirdiğini belirtmiştir.

Proje sonunda elde edilen sonuçlar, proje tabanlı öğrenmenin öğrencilerin iş birliği, dijital beceriler ve motivasyonunu geliştirdiği konusundaki çalışmaları desteklemektedir. Proje sonucunda yapılan öğrencilerin grup çalışması, web 2.0 araçlarını kullanma, çalışmaların özgünlüğü gibi becerilerin değerlendirilmesi sonucunda projemizin amacına ulaştığı görülmüştür.

Projemiz, projeleri, proje hedefi, iş birliği, iletişim, e-güvenlik ve telif hakları, proje süreci, proje sonuç ve çıktıları gibi pek çok kriterde yapılan değerlendirme sonucunda Türkiye ve İspanya'dan birer Ulusal Kalite Etiketini alarak ödüllendirilmiştir. Bu durum, proje faaliyetlerinin başarılı biçimde yürütüldüğünü göstermektedir.

Yaygınlaştırma için farklı medyalar kullanılmıştır. Projemiz okul panomuzda sunulmuş, proje çalışmaları katılımcı okulların web sayfalarında, İlçe, İl Millî Eğitim Müdürlükleri ile Millî Eğitim Bakanlığı web sayfalarında, İl Millî Eğitim Müdürlüğü e-dergisinde, sosyal medya hesaplarında ve basında yayımlanmıştır.

KAYNAKLAR

- Alharbi, N. M., Athauda, R.I. ve Chiong, R.(2018) Empowering collaboration in project-based learning using a scripted environment: lessons learned from analysing instructors' needs, *Technology, Pedagogy and Education*, 27(3), 381-397, DOI: 10.1080/1475939X.2018.1473289.
- Cimpean, E.ve Bocoş, M. (2022). Developing digital competence and media literacy through PBL: web 2.0 tools used in #DigitalEU – we'll do! eTwinning project. *Educatia 21 Journal*, (22), 88-96.
- Çıbık, A. S. (2009). Proje tabanlı öğrenme yaklaşımının öğrencilerin fen bilgisi dersine yönelik tutumlarına etkisi. *İlköğretim Online*, 8(1), 36-47.
- Capraro, R., Capraro, M. ve Morgan, J. (2013). STEM project-based learning: an integrated science, technology, engineering, and mathematics (STEM) approach. *Sense Publishers, NL*. 10.1007/978-94-6209-143-6.
- Döğler, M. F. (2022). Sosyal ağların eğitimde dönüştürücü rolü eTwinning faaliyeti örneği. *Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Eğitim Dergisi*, 4(2), 83-103.
- Hussein B. (2021). Addressing collaboration challenges in project-based learning: the student's perspective. *Education Sciences*, 11(8).
- Huertas-Abril, C., ve Muszynska, B. (2022). The role of eTwinning tools in social and curriculum integration using multimodal communication. *Teaching English with technology*, 22 (3-4).
- Indarti, I. (2016). Implementing project-based learning (PBL) in final collection to improve the quality of fashion design student. *Innovation of Vocational Technology Education* 12(1).
- Laasko, N.L., Korhonen, T.S. ve Hakkarainen, K.P.J. (2021). Developing students' digital competences through collaborative game design. *Computers & Education*, 174, 104308.
- Liu, M. ve Hsiao, Y.P. (2002). Middle school students as multimedia designers: a project-based learning approach. *Journal of Interactive Learning Research*, 13(4), 311-337. 8 Mart 2024 tarihinde <https://www.learntechlib.org/primary/p/9529/> adresinden erişildi.
- Lund, S. (2016). Making learning authentic: an educational case study describing student engagement and motivation in a project-based learning environment. (Dissertation Thesis). Arizona State University.
- Markham, T. (2011). Project based learning: a bridge just far enough. *Teacher Librarian*, 39(2).
- Petrucchio, C. (2013). Fostering digital literacy between schools and the local community: Using service learning and Project-based learning as a conceptual framework. *International Journal of Digital Literacy and Digital Competence (IJDLDC)*, 4(3), 10-18.
- Şahin, F., Güven, İ., ve Yurdatapan, M. (2013). Proje tabanlı eğitim uygulamalarının okul öncesi çocuklarında bilimsel süreç becerilerinin gelişimine etkisi. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 33(33), 157-176.
- Taylor, K. (2016). Collaborative robotics, more than just working in groups: effects of student collaboration on learning motivation, collaborative problem solving, and science process skills in robotic activities. (Dissertation Thesis). Boise State University.
- Ulukaya Öteleş, Ü. ve Ezer, F. (2020). Sosyal bilgiler dersinde proje tabanlı öğrenme yönteminin etkisini belirlemeye yönelik bir çalışma. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 9(2), 855-871.
- Vega, R. C. ve Durak, E. (2022). e-Twinning and activities of daily living in special education. *Eğitim ve Yeni Yaklaşımlar Dergisi*, 5(2).
- Wurdinger, S., Haar, J., Hugg, R. ve Bezon, J. (2007). A qualitative study using project-based learning in a mainstream middle school. *Improving Schools*. 10. 150-161.

FUN ELT JOURNEY

Uzman Öğretmen Aydan KARER
Millî Eğitim Bakanlığı
ORCID ID : 0009-0009-8749-849X

ÖZET

İngilizce, dünya üzerinde yaklaşık 2 milyar insan tarafından konuşulmakta , dünya genelinde 94 ülkenin resmi dili ; Avustralya, Hindistan gibi çok sayıda büyük ülkenin ise ikinci dili olarak kabul edilerek eğitim kurumlarında zorunlu ders olarak okutulmaktadır.

Ülkemizde de İngilizce eğitimi zorunlu olmasına karşın derslerde öğrencilerin dili etkin şekilde kullanamadıkları, dil bilgisi ve kurallarına hakim olanların dahi, dili kullanım esnasında kendine güvensizlik, aşırı stres, iletişim kurmaktan kaçınma gibi davranışlar sergiledikleri gözlemlenmiştir. Ayrıca öğrencilerle yapılan görüşmelerde farklı kültürleri de yeterince tanımadıkları ve İngilizce öğrenmekten zevk almadıkları anlaşılmıştır.

Fun Elt Journey , Türkiye’den 8 , İspanya ‘dan 2, Azerbaycan, Ürdün ve Ukrayna’dan 1’er okulun katılımıyla başlatılmış olan yabancı dil öğretiminin en pratik ve kalıcı şekillerde öğrencilere kazandırılmasını hedefleyen uluslararası yenilikçi bir öğrenme projesidir. 14-18 yaş grubuna yöneliktir ve Eylül Mayıs aylarını da kapsayacak şekilde 9 ay uygulanmıştır. Etkinliklerin planlanması ve değerlendirmeleri, her ay öğretmen ve öğrenci oturumlarında beyin fırtınası, görüşme, mülakat, problem çözme , soru cevap teknikleri ve web02 araçlarıyla hazırlanmış nicel araştırma yöntemlerinden test ve anketler kullanılarak yapılmıştır.

Her ay sırasıyla ; hobiler , geleceğe dair tahminler, ülkelerin yemek kültürleri , yabancı filmler , şiir tamamlama etkinliği, ünlülerin biyografileri , bir gününü anlatma, özel gün etkinlikleri , çevre kirliliği gibi konular işlenmiştir. Araştırmada eğitsel oyunlara öncelik verilerek araştırma boyunca tüm etkinlikler karışık takım çalışmaları şeklinde uygulanmıştır. Araştırmada en az 20 ayrı web 02 aracından faydalanılmıştır.

Araştırmada kullanılan nicel araştırma yöntemlerinden tek kullanımlık ön test -son test sonuçlarına bakıldığında %93,9 oranında dili eğlenceli

bulan öğrenci katılımcılar tarafından araştırmanın yabancı dil gelişimlerine katkısı, %100 oranında olumlu olarak değerlendirilmiştir. Araştırma sayesinde okuma , yazma, dinleme ve konuşma becerilerinde gelişim gösteren öğrenciler, yurtdışındaki öğrenci ve öğretmen katılımcılarla da birlikte çalışarak sosyal açıdan da gelişmişlerdir.

Araştırma için kapsamlı yaygınlaştırma faaliyetleri uygulanmıştır. Yapılan çalışmalar, İspanyol katılımcı tarafından İspanya’da tanıtılmış ; tüm katılımcılar kendi ülkelerinde kalite etiketi almaya hak kazanmıştır. Ayrıca tüm katılımcılar ,Avrupa kalite etiketleriyle de ödüllendirilmişlerdir.

Anahtar Kelimeler : İngilizce, Eğlenceli, Yabancı Dil Eğitimi, Kültürel Etkileşim

GİRİŞ

Dil ile etkileşim , anne karnında başlayan ve ömür boyu gelişim gösteren bir süreçtir. Çocuklar, okul öncesi dönemde dil gelişimlerini sırasıyla dinleme ve konuşmalara maruz kalarak edinim yoluyla elde ederken ;okul sıralarına geldiklerinde öğretmen rehberliğinde okuma, yazma ve ana dilin diğer inceliklerini öğrenme şeklinde devam ettirirler. Ana dilin öğretiminde dinleme, konuşma, okuma ve yazma şeklindeki4 temel beceri esas alınmaktadır. (Maden, S. ve Önal, A., 2020).

Diğer taraftan geçmişten bugüne yaşanan savaşların neticesinde güçlü devletlerin sömürgecilik yarışında galip gelmeleri ve günümüzde gelişen İletişim ve teknolojinin etkisiyle artan sosyal , kültürel ve ticari yakınlaşmanın dünyaca ortak bir dil kullanımını zorunlu hale getirmesi İngilizce’nin dünyada en popüler dil haline gelmesini sağlamıştır.

Kachru (1985, s.12)1980’lerin ortalarında İngilizce’nin dünyadaki varlığını üç eşmerkezli daireyle açıklamıştır ; birinci daire olan iç çemberde, İngilizce’nin anadil olarak kullanıldığı ABD, İngiltere, Kanada, Avustralya ve Yeni Zelanda gibi ülkeler yer alırken ; ikinci daire olan dış çemberde, eski tarihi İngiliz sömürge ilişkilerine dayanan , İngilizce’nin ikinci dil olarak kabul edilerek sosyal yaşam ve devlet sektörlerinde yaygın olarak kullanıldığı Hindistan, Malezya, Singapur, Gana, Kenya gibi ülkeler yer almaktadır. Kachru’nun üçüncü daire olarak kabul ettiği genişleyen çemberde ise; çoğunlukla iç ve dış çevrelerle İngilizce iletişim kurmak için İngilizce’yi okullarda ve üniversitelerde yabancı dil olarak tanıtan Türkiye, Suudi Arabistan, Emirlikler, Japonya, Çin ve Kore gibi ülkeler yer almaktadır.

O dönemden günümüze İngilizce çok hızlı bir yayılım göstererek dünya genelinde yaklaşık 2 milyar insan tarafından konuşulan, 94 ülkede resmi dil kabul edilen ve pek çok ülkenin eğitim sisteminde zorunlu dil olarak

okutulan ,bilim dünyasında da en çok tercih edilen dil olma ayrıcalığıını elde etmiştir. Ülkemizde de İngilizce eğitimi zorunlu olmasına karşın İngilizce öğretiminin arzu edilen seviyelere ulaşamadığı düşünülmektedir.

Soner'in (2007, s.397404) İngilizce eğitimine öneri niteliğinde kaleme aldığı yazısında ; yeterli sayıda öğretmen bulunmamasıve öğretmenlerin bilgi ve teknik tecrübelerinin yetersiz kalması , sınıfların kalabalık olması , öğrencilerin ders yoğunluğundan İngilizceye yeterince zaman ayıramaması , araç gereç eksikliği , öğrencilerin İngilizce'nin önemini kavrayamaması , motivasyon eksikliğiveİngilizce'ye sadecesınavdan geçmeamaçlı çalışmaları , okul dışındadili kullanma imkanlarının olmaması , ana dilinde yeterince kitap okumayan öğrencilerin yabancı dilde buna daha uzak olmaları şeklinde sıraladığı 7 maddeyi, dil eğitiminde yaşanan aksaklıkların temel nedenleri olarak göstermektedir.

Öğretmen yetersizliği , teknik imkansızlıklar, tecrübe eksiklikleri gibi problemler günümüzde çözülmüş olsa dadiğer sorunların devam ettiği görülmektedir. İki dil arasındaki dil farklılıkları da bu maddelere eklenebilir.

Türkçe, Ural Altay dil grubunun Altay koluna bağlı bir dildir. İngilizce'nin kökeni ise Hint Avrupa dil grubundan Germen dillerinin güney kanadına dayanmaktadır. İki dil hem kökenleri açısından hem de kuralları açısından farklılıklar göstermektedir. Türkçe yazıldığı gibi okunurken İngilizce de yazılış ve okunuş alfabesiyarıdır. Ayrıca iki dilin cümlelerinde öğelerin sıralanış şekli de birbirlerinden oldukça farklıdır. Bufarklılıklar okul öncesi dönemde kendi ana dillerini edinim yoluyla kolaylıkla öğrenen , okul döneminde de ana dilin kurallarını yoğun ders ve uygulamalarla kavrayan öğrencilerin sonradan karşılarna çıkan bu yabancı dilden ürkmelerine ve öğrenmeyi reddetmelerine neden olmaktadır. Öğrenciler çoğunlukla yabancı dili sadece kurallar üzerinden, okul içinde ya da dışında kullanma imkanı elde edemeden öğrenmektedirler. Bu yüzden, öğrencilerin klasik yöntemlerden farklı, yenilikçi yöntem ve yaklaşımlarla bezenmiş zengin içerikli ve dikkat çekici aktivitelerle motive edilmeleri , eğlenirken dilin kullanımını4 temel beceride edinim yoluyla öğrenmelerive farklı kültürleritanımaları gerekmektedir. Bu bağlamda, gençlerin içinde bulunduğu bu durumlar, dilin eğlenceli ve faydalı eğitim yöntemleriyle kazandırılması gagesiyle incelenmiştir.

KURAMSAL ÇERÇEVE

İngilizcenin dünya çapında ortak iletişim dili (lingua franca) hâline gelmesiyle yediden yetmişe herkes İngilizce öğrenmek adına bir çaba gösteriyor. İngilizceye hâkim olmak aslında diğer pek çok toplumda olduğu gibi bizim toplumumuzda da bir güç ve statü göstergesi olarak değerlendirilebiliyor. (Doğançay-Aktuna, 1998).

Doğançay-Aktuna, (1998, s. 28-29) İngilizcenin Türkiye'deki gelişimini ana döneme ayırmıştır. Birinci dönemde (1950-1980) İngilizce çoğunlukla devlet denetiminde, planlı olarak ve belirli bir amaca yönelik olarak yayılmıştır. İnsanlar genellikle eğitim alanında başarılı olmak ve mesleki anlamda gelişim göstermek için İngilizce öğrenmeye çalışmıştır. Bu dönemde İngilizcenin yerli dil ve kültür üzerinde çok fazla olumsuz etkisi görülmemiştir. İkinci dönemde (1980 sonrası) ise hızlı, plansız ve devlet denetiminden oldukça uzak bir yayılma gerçekleşmiştir. İngilizcenin Türkiye'deki eğitim kurumlarında ve iş dünyasında başarıyı artıran etken haline gelmesi yayılmayı ciddi anlamda hızlandırmıştır. Özellikle bilgi ve iletişim teknolojilerinde yaşanan hızlı gelişmeler, önemli bir kısmı özenti kaynaklı olan pek çok İngilizce kelimenin kontrolsüz bir şekilde günlük dile yerleşmesine neden olmuştur. Dil emperyalizminin yoğun olarak yaşandığı bu dönem, İngilizcenin yerli dil ve kültür üzerinde geniş çapta olumsuz etkilerinin görülmesine sebep olmuştur.

Bu kontrolsüz ve rastgele yabancı dil ediniminden kaynaklanan olumsuzlukların önüne geçilmesinin yolu, okullarda etkin öğrenme yöntemlerinden kontrollü şekilde faydalanılarak öğrencilerin yabancı dili doğru ve yerinde kullanmalarını sağlamaktır.

Yabancı dil öğrenmek, ülkemizde pek çok kişinin çokça zaman ve para harcadığı bir süreç olarak çıkıyor karşımıza. İnsanlar kendileri öğrenemiyorsa bile yabancı dil konuşabilen insanlara gıpta ile bakıyor ve çocuklarını bu bağlamda teşvik ediyor. (Yaman, İ. 161-175)

ARAŞTIRMA HAKKINDA

Araştırma'nın Konusu ve Amacı

Acat ve Demiral (2002, s.312-329)'in yabancı dil eğitim merkezlerinde İngilizce öğrenen katılımcılara motivasyon kaynaklarını ölçmek için uyguladıkları anket neticesinde, yabancı dil öğretim etkinliklerinin çeşitli ve öğrencinin isteğine uygun olmasının, kullanılan materyal ve dil öğretiminin gerçekleştirildiği ortamın çekiciliğinin motivasyonu sağlamada etkili faktörler olduğu ifade edilmiştir.

S. (2002) Aydın, S. ve Zengin, B. (2008) tarafından yapılan araştırmalar, kaygının yabancı dil öğrenimi üzerinde ciddi etkilere sahip olduğunu göstermektedir.

Çetintaş, B. (2010) ise, dil öğreniminde kalıcılığı sağlamanın, ancak süreklilik arz eden çalışmalarla mümkün olduğu görüşündedir.

Tüm bu etkenlerden yola çıkılarak başlatılan araştırmanın konusu, katı-

İlmcilerde yanlış yöntem ve yaklaşımların etkisiyle önceden yerleşmiş olan dil öğrenememe algısını kırarak dili doğal süreç içinde öğretebilmektir. Araştırmanın genel amacı; eğlenceli ve akılda kalıcı yöntemler yoluyla hedef kitleyi dile maruz bırakmak, dili edinim yoluyla kazanmalarını ve doğal iletişim ortamında farkında olmadan dili kullanmalarını sağlamaktır.

Araştırma Soruları

Yapılan araştırmayla aşağıdaki sorulara cevaplar aranmıştır ;

Araştırma grubunda yer alan öğrenciler ,

1. İngilizce'yi etkin şekilde kullanabilmekte midir ?
2. Dili kullanım esnasında özgüven eksikliği , aşırı stres, iletişim kurmaktan kaçınma gibi olumsuz davranışlar sergilemekte midir?
3. İngilizceyi aktifkullanan farklı kültür ve insanları yeterince tanımakta mıdır?
4. İngilizce öğrenmekten ve kullanmaktan zevk almakta mıdır?
5. İngilizce öğreniminin sahası ve akademik başarıdaki önemi ve dileğitiminin zorunlu oluşu nedeniyle başarısız olma korkusu yaşamakta mıdır?
6. Yabancı dillerini geliştirme açısından istekli midir?

YÖNTEM ¹

Araştırmada nicel araştırma yöntemi olan tek gruplu ön testson test desen kullanılmıştır. Deneysel işlemin etkisi tek bir grup üzerinde test edilmiştir. Bağımlı değişkene ilişkin ölçümler araştırma öncesinde ön test, araştırma sonrasında son test olarak aynı denekler ve aynı ölçme araçları kullanılarak elde edilmiştir. Seçkisizlik ve eşleştirme yer almamaktadır. Türkiye'den 8 , yurtdışından 5 katılımcı okulla 9 ay süresince yürütülen araştırmada örnekleme , 12-18 yaş aralığında Türkiye, Azerbaycan , Ürdün , Ukrayna ve İspanya'da eğitim gören ortaokul ve lise öğrencileri oluşturmaktadır.

Araştırmada ; hobilerve kişisel tercihleri ifade etme , geleceğe yönelik tahminlerde bulunma, kültürel yemeklerin tanıtmaya , ünlü filmler üzerinden dil çalışmaları, şiir tamamlama, başarılı ünlü kişilerin biyografilerini çalışma, bir günlük rutinini anlatma, özel gün etkinlikleri , çevre kirliliği ve doğanın önemi gibi konu başlıkları üzerinden karışık takım çalışmalarıyla İngilizce akrostiş şiir , takvim oluşturma , hikaye tamamlama , mozaik harf kolajları , codelweek çalışmaları , ortak eğitsel oyunlar , video birleştirme

[1] Bu desende işleme etkisi tek grup üzerinde yapılan çalışma ile test edilir:Seçkisizlik ve eşleştirme yoktur. (Ankara Üniversitesi, 2017)

gibi işbirlikçi ortak ürün tasarımlarına ağırlık verilmiş ; Pixton , Bitmoji , Dollify ile kendini tanıtmaya , Chatterpix , Vivacut , Capcut , Renderforest ile film fragmanları ve video hazırlama; Padlet ile ortak ürünler; Emaze ile sanal sergiler ve oyun kitapçıkları, codeweek etkinliği , Canva ile her ülkenin kültürel yemek tariflerinden oluşan ortak e-book kitapçığı hazırlama; Flashcard.online uygulamasıyla hobiler üzerine kelime flaş kartları hazırlama ; Mentimeter ile kelime bulutları ve anketler ; Wordwall, Kahoot, Quiziz ile ortak oyun etkinlikleri yapılmıştır.

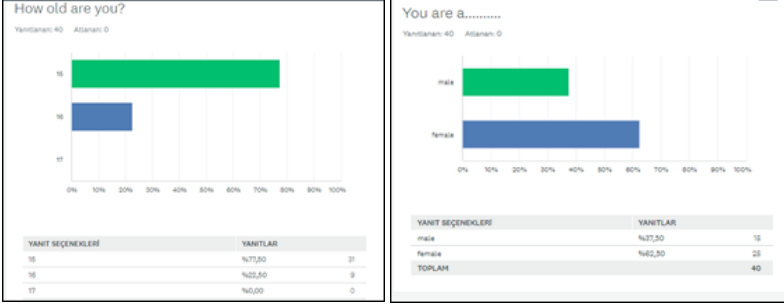
Araştırmada Grammar translation metodundan farklı olarak ' the Natural , Audio-lingual, Oral Approach / Situational Language Teaching, Cognitive-code , Credif/St.Cloud , Communicative , Direct Method ve Eclectic Method ' gibi yaygın yöntem ve metotlardan da faydalanılmıştır.

- The Natural method ; dilin temel işlevi olarak iletişime odaklanır.
- Audio-lingual method ; İşitsel-dilsel yöntem, hedef dilde yeni kelimeleri veya dil bilgisini açıklamak için öğrencinin ana dilini kullanmadan, öğrencilere bir dilin doğrudan öğretilmesi gerektiğini önerir.
- Oral Approach / Situational Language Teaching ; Sözlü yaklaşım, çocukların çevreden duydukları her şeyi kullandıkları bir yöntemdir.
- Communicative method ; İletişimsel dil öğretimi, öğrencilerin gerçek hayattaki durumlarda iletişim kurma yeteneğini geliştirmeye odaklanır.
- Direct Method ; Talimatların yalnızca hedef dilde verilmesidir, Dil bilgisi tümevarımsal olarak öğretilir, günlük kelime ve cümleler öğretilir.

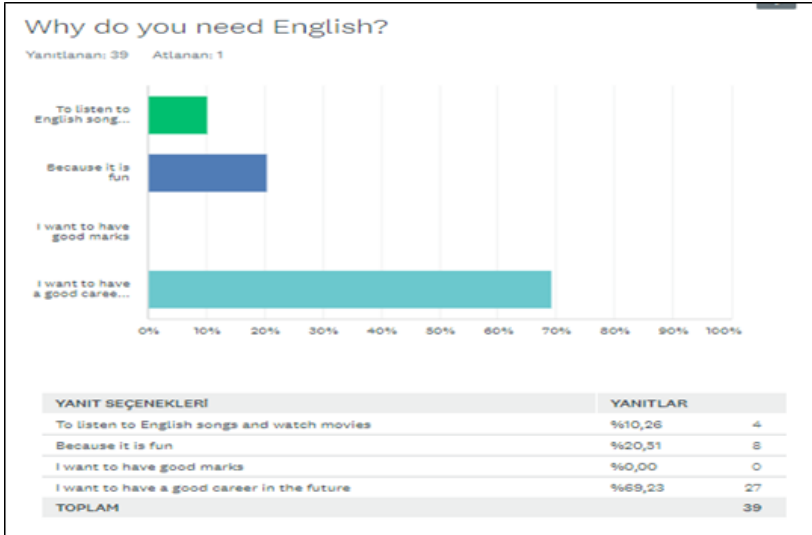
(Approaches and Methods in Language Teaching , Manuel Campos , July 62023)

BULGULAR

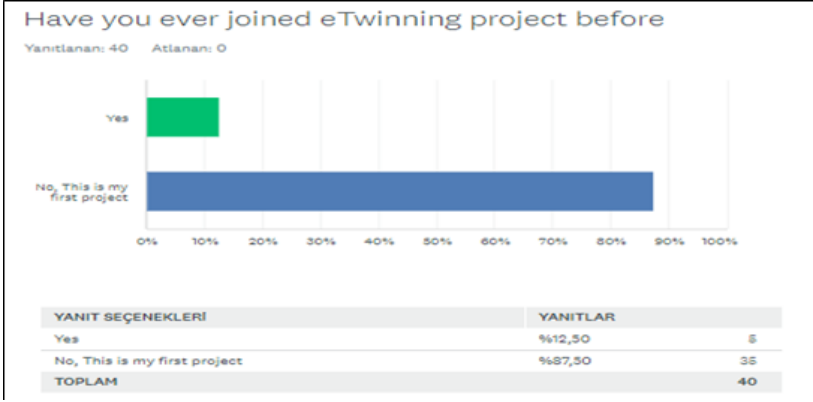
Tablo 4.(1.2.3.4.5.6.7.8) Katılımcı Öğrencilere Uygulanan Ön Test Grafik Sonuçları



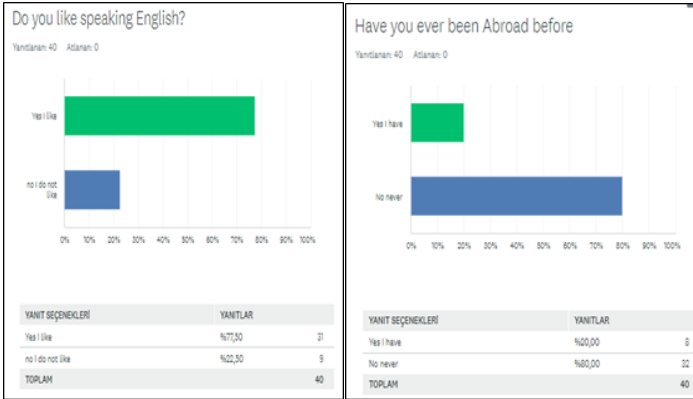
Araştırmaya katılan öğrencilerin çoğunluğunun 15-16 yaş grubu ve kız öğrencilerden oluştuğu görülmektedir.



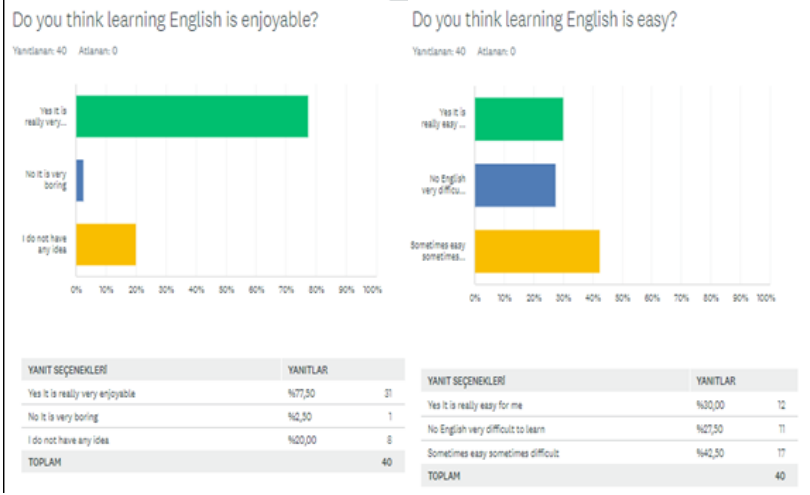
İngilizceyeneden ihtiyaç duyuyorsunuz? sorusunda,katılımcılar tarafından %69,23 oranla en çok ' iyi bir kariyer için ' cevabı tercih edilmiştir.



Daha önceden bir e-twinning projesine katılan öğrencisayısı%20 'nin altındadır.

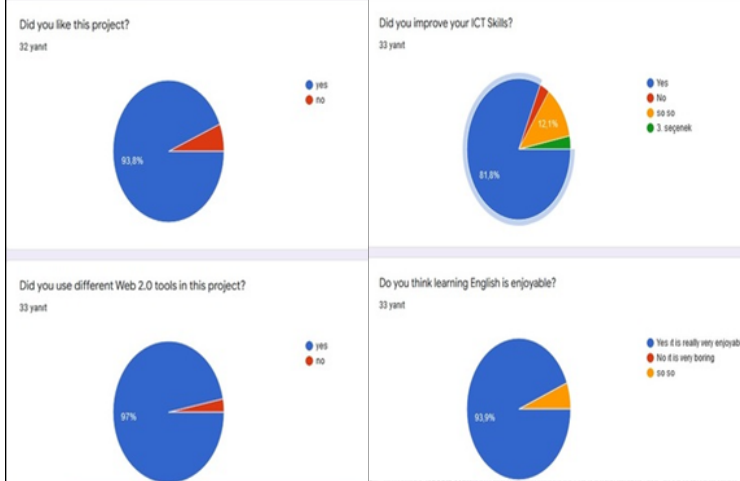


İngilizce konuşmayı sever misiniz? sorusuna%77,50 olumlu yanıt verilirken, hiç yurtdışındabulundunuz mu ? sorusuna %80 oranında olumsuz yanıt verilmiştir.



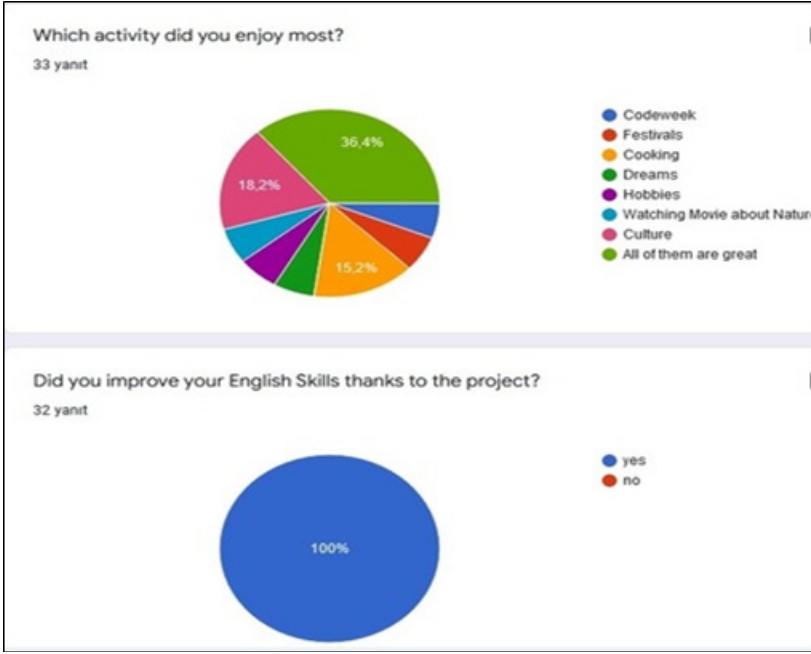
İngilizce öğrenmeyi eğlenceli buluyor musunuz? Sorusuna 'gerçekten çok eğlenceli' cevabını verenlerin oranı %77,50, 'çok sıkıcı' yanıtını verenlerin oranı %2,50 iken, fikir beyan etmeyenlerin oranı %20'dir. İngilizce öğrenmenin kolay olduğunu düşünüyor musunuz? sorusunda en çok tercih edilen cevap %42,50 oranıyla 'bazen kolay bazen zor' yanıtı olmuştur.

Tablo 4.(9.10.11.) Katılımcı Öğrencilere Uygulanan Son Test Grafik Sonuçları



Son testte, İngilizce'yi seviyor musunuz? sorusuna verilen olumlu yanıt oranı % 91,8 iken ; bu çalışma ICT becerilerinizi geliştirdi mi ? sorusuna olumlu yanıt oranı %81'dir. Araştırmada farklı web 2.0 araçları kullandınız

mı? sorusuna % 97 oranında olumlu yanıt verilirken ; İngilizce öğrenmenin eğlenceli olduğunu düşünüyor musunuz? sorusuna 'evet , gerçekten çok eğlenceli' yanıtı oranı % 93,9 'dur.



En çok hangi etkinlikten hoşlandınız ? sorusuna ' tamamı harika ' seçeneği %36,4 oranıyla en çok tercih edilen seçenek olurken ;bu araştırma sayesinde İngilizce becerilerinizi geliştirdiniz mi ? sorusuna katılımcılar tarafından %100 oranında ' evet ' yanıtı verilmiştir.

SONUÇ

Araştırmada , öğrencilerin 4 temel beceride kendilerini geliştirmelerive yabancı öğrenci ve öğretmen katılımcılarla dijital platformlar üzerinden devamlı iletişimde kurularak farklı yaşam ve kültürleri tanımaları sağlanmıştır. Araştırmanın verimliliğini ölçme amacıyla platform üzerinde öğrencilereve öğretmenlere uygulanan tartışma , mülakatve anket sonuçları değerlendirildiğinde; öğrencilerin % 97 oranında web02 araçlarını kullanmayı öğrendikleri , %93,9 oranında sosyalleştiklerive dili eğlenceli buldukları ,projenin% 100 oranında derslerini ve okul yaşantılarını olumlu etkilediği görüşünde oldukları anlaşılmıştır. Öğrencilerde gözlemlenen araştırarak öğrenme, yaratıcı ve eleştirel düşünme ,fikirlerini ifade ede-

bilme, işbirliği ile problemlere çözüm bulma, eğitselfikirler üretme gibi farklı kazanımlar görüşmelerde öğrencilerin beyanlarıyla ve elde edilen ulusal ve uluslararası kalite etiketleriyle doğrulanmıştır.

Araştırmada dijital ve okul panoları , okul web siteleri, sosyal medya paylaşımları ve tanıtım seminerleriyle yaygınlaştırma faaliyetleri yapılmış ; ayrıca İspanyol katılımcı tarafından geniş çaplı bir eğitim sempozyumunda araştırma, İspanya'ya tanıtılmıştır. Araştırmanın ön test ve son test kıyaslamasında, öğrenci memnuniyetinin %95 , veli değerlendirmelerinde ise veli katılımcıların memnuniyet oranının %98 olduğu görülmüştür.

Araştırma Önerileri

Araştırma,konu ve çalışmaları açısından çok dinamik ve kapsamlıdır. Etkinliklerve oturumlar esnasında her bir öğrenciye söz hakkı tanınması ve gerekirse çekingen öğrencilerin iletişime mecbur bırakılması gerekmektedir. Bunun için ya çalışmanın kapsamı daraltılarak konu ve etkinliklerinden farklı projeler türetilabilir ya da uygulama süresi uzatılabilir.

Etkinliklerin öncesinde ve sonrasında uygulanan testler araştırmacılar tarafından farklı sorulardan oluşan yeni desenlerle uygulanabilir.

Çalışma yurtdışında ses getirmiştir ancak aynı ilginin Türkiye'deki yaygınlaştırma faaliyetlerine gösterilmediği fark edilmiştir. Bu açıdan araştırma, farklı branş öğretmenlerine de tanıtılarak yaygınlaştırma faaliyetleri daha etkili duruma getirilebilir.

KAYNAKLAR

- Maden, S. ve Önal, A. (2020). Türkçe ve İngilizce ders kitapları üzerine karşılaştırmalı bir analiz: 7. sınıf örneği. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 8(3), 732-752
- Kachru, B. (1985). *Standards, Codification and Sociolinguistic Realism: English Language in the Outer Circle. English in the world: Teaching and learning the language and literatures.* (eds. R. Quirk and H. Widowson). Cambridge: Cambridge University Press.<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1239144.pdf> adresinden erişildi.
- Soner, O.(2007). Türkiye’de yabancı dil eğitiminin dünü bugünü. Marmara ÜniversitesiYabancı Diller Yüksekokulu. Öneri. 7 (28),397-404. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/956248> adresinden erişildi.
- Çağır, S., & Oruç, Ş. (2018). 5. Sınıf Öğrencilerinin Drama Yöntemini Kullanımının İncelenmesi. *International Journal of Social Science Research*, 7(1), 154-174.
- Şaş, A. K. (2022). Yeni Sömürü Düzeninde Diller: Türkçenin İngilizceyle İmtihani. *Korkut Ata Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, 9, 722-738.
- Doğançay-Aktuna, 1998.
- İ. Yaman (161-175. s.) .Türkiye’de İngilizce Öğrenmek: Zorluklar ve Fırsatlar.
- Çetintaş, B. (2010) Türkiye’de yabancı dil eğitim ve öğretiminin sürekliliği. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 6(1).
- Acat, B. ve Demiral, S. (2002) Türkiye’de yabancı dil öğreniminde motivasyon kaynakları ve sorunları. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*, 31, 312-329.
- Demirel, Ö. (1993). *Yabancı dil öğretimi: İlkeler yöntemler teknikler.* Ankara: Usem Yayınları
- Erdem, M.D. ve Memiş, M.R. (2013) Yabancı dil öğretiminde kullanılan yöntemler, kullanım özellikleri ve eleştiriler. *Turkish Studies International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 8(9), 297-318, Ankara .
- Broughton, G., Brumfit, C., Flavell, R., Hill, P., & Pincas, A. (1980). *Teaching English as a Foreign Language.*
- Aydın, S., & Zengin, B. (2008). Yabancı Dil Öğreniminde Kaygı: Bir Literatür Özeti. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 4(1), 0-94.
- Manuel Campos (July 6, 2023) .Approaches and Methods in Language Teaching .
- İpek Eğilmez, N. & Özşavli, G. (2018). Kitap Okumaya Yönelik Tutum Ölçeği'nin Geliştirilmesi : Geçerlik ve Güvenirlilik Çalışması. *Turkish Studies Educational Sciences Dergisi*.727-744. <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.13165> adresinden erişildi.

EKLER

Şekil 7.1. Katılımcı öğrenciler tarafından hazırlanan proje tanıtım posterleri



Şekil 7.2. Takım 2'nin hayalleri hakkında hazırladıkları poster cümleleri ve kelime bulutlarıyla oluşturdukları harf çalışmaları,



Şekil 7.3. Katılımcıların kendi ülkelerindeki ünlü kişiler hakkında hazırladıkları biyografi çalışmaları,



Şekil 7.4. Katılımcıların online olarak katıldığı ünlü İspanyol aşçının yemek tarifi programı



Şekil 7.5. Katılımcı ülkelerden öğrenci tanıtım posterleri & Azerbaycanlı ortaokul öğrencilerinin etkinlik yaparken çekilmiş fotoğrafları



Şekil 7.6. Kurabiyelerden oluşturulmuş harf kolajı & Kültürel yemeklerin tanıtım soruları e-kitabı



Şekil 7.7. Türkiye ve yurtdışından katılımcı öğrencilerin çalışma ve eğitimlerinden kareler



ART IN MY POCKET (CEBİMDEKİ SANAT)

Uzman Zeynep ÇELİK SOYSAL
Refika Aksoy İlkokulu, Ankara, Türkiye
ORCID ID: 0000-0002-8577-4560

Uzman Hatice Hilal ARSLANOĞLU
Şehit Eyyüp Oğuz Anaokulu, Ankara, Türkiye
ORCID ID: 0009-0002-3420-9454

Rafel SERRA
CEIP VIALFAS, Sa Pobla, Spain
ORCID ID: 0009-0006-0487-5017
Danijela Kužet
OŠ"Mića Stojković" Beograd / Beograd, Serbia
ORCID ID: 0009-0005-8817-3065

Itziar Diaz Jimenez
Colegio Compañía de María, Tudela, Spain
ORCID ID: 0009-0004-8355-2018

Georgiana-Diana Ilioiu
ȘCOALA GIMNAZIALĂ" ALEXANDRU ODOBESCU" Urziceni, Romania
ORCID ID: 0009-0005-1003-9878

ÖZET

Sanat, insanın duygu, düşünce ve hayallerini, somut ve soyut malzemelerle yaratıcı gücünü kullanarak kişiyi etkileyecek biçimde anlatmasıdır. Tarih boyunca neyin sanat olarak adlandırılacağına dair fikirler sürekli değişmiş, yeni tanımlar yaratılmıştır. Bu tanımlardan en yaygın olanı sanatın edebiyat, resim, müzik, tiyatro, sinema, mimari ve heykel alt türlerinden oluştuğu görüşüdür. Sözcüğün bugünkü kullanımı, İngilizcedeki "art" sözcüğüne yakın olsa da halk arasında sanat sözcüğü genelde görsel sanatlar anlamında kullanılır. Yeni nesil öğrencilerin dijital dünyada kolayca ulaşabildiği fakat içerik olarak uzak durdukları bu alana dokunarak, gerçek yaşamla ilişkilendirilerek tanımalarını sağlamak gerektiği öngörüsünden yola çıkılarak, bunu keşfetmeye olanak vermek gerekliliği çerçevesinde proje amaçları oluşturulmuştur. Sanatı cebimizde taşıyabilme düşüncesini hayal dünyasıyla birleştirerek, öğrencilerin sanatı keşfetmesine yönelik proje çalışması gerçekleştirilmiştir. Projede nitel araştırma yöntemlerinden literatür taraması kullanılmıştır. Literatür; sanatçılara ait mesleki dergi-

leri, sanat eserlerini, bilimsel kitapları, bir yazarın, sanatçının yaşamını ve yapıtlarını ya da herhangi bir alanda tek bir konuyu ele alan özgün bir görüşle inceleyen uzunca inceleme yazısı olan monografileri içermektedir (Balcı, 2001, 64). Literatür taraması ile veri toplama ve toplanan verinin öneminin tartışılması, toplanan verilerin problemle ilişkisinin kurulması ve bilginin sınıflandırılması aşamalarından oluşan bir süreç içerisinde ilerleme sağlanmıştır. Bu nedenle ilk önce katılımcı yaş grubu belirlenmiştir. Yaş grubu belirlenirken projenin uygulanacağı platform olan eTwinning'in kurallarına dikkat edilmiştir. Araştırmanın evrenini eTwinning platformu üzerinde bulunan 4-14 yaş grubu öğrenciler, örneklemini ise İspanya, Sırbistan, Romanya ve Türkiye'den gönüllülük esasıyla seçilen on iki okulun öğrencileri oluşturmaktadır. Projede sanatçılar, Osman Hamdi Bey, Pablo Picasso, Frida Kahlo, Bedri Rahmi Eyüpoğlu, Mimar Sinan, Mehmet Akif Ersoy, Necip Fazıl Kısakürek, vb. öğrenciler tarafından oluşturulan takımlar aracılığıyla Mentimeter web2 aracı ile yaptıkları anket oylamasıyla seçilmiştir. Verilerin analizi için veri toplama yöntemi olarak gözlem, geri bildirim anketleri kullanılmıştır. Gözlem tekniği ile öğrencilerin yaptıkları çalışmalar incelenmiş ve seçilen etkinliğe uygunluğu gözlemlenmiştir. Proje sonu anketleri ile öğrencilerin, velilerin, öğretmenlerin proje çalışmalarıyla ilgili görüşleri analiz edilmiştir. Bu sonuçlara göre proje, çocukların kendilerini ve dünyayı üretken ve özgün bir şekilde algılama yeteneklerini arttırırken, ilkokul ve okul öncesi dönemlerinde doğal nesnelere duygularını ifade etmelerine fırsat verilerek, estetik duygu ve üretkenliğini geliştirmesi, rengi ve dokuyu öğrenebilmesini, üretken bireyler olmasını sağlamıştır. Proje, Avrupa ve ulusal kalite etiketi ile ödüllendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Art, Proje, eTwinning, Upues, Education

ABSTRACT

Art is the expression of a person's feelings, thoughts and dreams in a way that affects the person by using his creative power with concrete and abstract materials. Throughout history, ideas about what to call art have constantly changed and new definitions have been created. The most common of these definitions is the view that art consists of subgenres of literature, painting, music, theatre, cinema, architecture and sculpture. Although the current usage of the word is close to the English word "art", the word art is generally used to mean visual arts among the public. Based on the foresight that it is necessary to enable new generation students to get to know this field, which they can easily access in the digital world but stay away from in terms of content, by associating it with real life, the project objectives were created within the framework of the necessity of allowing them to discover it. By combining the idea of being able to carry art in our

pockets with the world of imagination, a project study was carried out for students to discover art. Literature review, one of the qualitative research methods, was used in the project. Literature; It includes professional journals of artists, works of art, scientific books, monographs, which are long review articles that examine the life and works of an author or artist, or a single subject in any field, with an original view (Balci, 2001, 64). Progress was made in a process consisting of the stages of collecting data through literature review, discussing the importance of the collected data, establishing the relationship of the collected data with the problem and classifying the information. For this reason, the participant age group was first determined. While determining the age group, the rules of eTwinning, the platform on which the project will be implemented, were taken into consideration. The population of the research consists of students aged 4-14 on the eTwinning platform, and the sample consists of students from twelve schools selected on a voluntary basis from Spain, Serbia, Romania and Turkey. Artists in the project include Osman Hamdi Bey, Pablo Picasso, Frida Kahlo, Bedri Rahmi Eyüpoğlu, Mimar Sinan, Mehmet Akif Ersoy, Necip Fazıl Kısakürek, etc. They were selected by a survey conducted by the teams formed by the students using the Mentimeter web2 tool. Observation and feedback surveys were used as data collection methods for data analysis. Using the observation technique, the students' work was examined and its suitability for the selected activity was observed. The opinions of students, parents and teachers about the project work were analyzed through end-of-project surveys. According to these results, while the project increased children's ability to perceive themselves and the world in a productive and original way, it enabled them to develop their aesthetic sense and productivity, learn color and texture, and become productive individuals by giving them the opportunity to express their emotions with natural objects in primary school and pre-school periods. The project has been awarded with the European and national quality label.

Keywords: Art, Project, eTwinning, Upues, Education

GİRİŞ

Sanat; insanın var olduğu andan itibaren varlığını sürdüren ve insanın yaşamının her anında bir parçası haline gelen olgudur. Bu nedenle insanlar sanatla iç içedir. İnsanlar duygularını ifade ederken bazen bilinçli bazen de bilinçsiz olarak sanatı günlük rutinlerine veya gelecek projelerine dahil eder. Sanatı çok yönlü gerçekleştiren insanlar birçok kavramla ilişkilendirerek sanatı farklı biçimlerde tanımını yapmıştır.

Bozkurt (1995), sanatı hayal gücünü kullanarak herhangi bir konuda oluşturulan faaliyetlerin sıra dışı veya yaratıcı şekilde ilham yoluyla

oluşturulması olarak tanımlamıştır (Bozkurt, 1995, s. 12). Sanat, ilham yoluyla sanatçının ortaya koyduğu eser, ürün olarak ortaya çıkmaktadır. Bu ürün ya da eserler kişilerin gelişim sürecine olumlu yönde katkı sağlamaktadır. Özellikle eğitim sürecinde sıklıkla başvurulan yöntemlerden biri olan sanat, öğrenme ve öğretim sürecinde bireylerin gelişim sürecine pozitif etki sağlamaktadır. Çünkü sanat, bireylerin duygu, düşünce ve hayal güçleri arasındaki bağlantıya vurgu yapmaktadır (San, 1979, s. 1). Bu nedenle sanatın kişilerin gelişimi ve eğitim sürecindeki olumlu etkisi dikkate alındığında eğitim sürecine dahil edilerek sanat eğitiminin çeşitli kademelerde yer alması gerektiği sonucu ortaya çıkmaktadır. Sanat eğitimi, küçük yaşlardan itibaren her yaşta bireyler için gerekli olan; bireylerde estetik düşünme, organize etme, gözlemeleme, iş birliği yapma, hayal gücünü geliştirme, esnek ve özgür eserler ortaya çıkarabilme, üretken olma, yeni bir şeyler üretebilme, yaratıcılığını kullanma gibi kişilerin potansiyelini destekleyerek, pratik düşünebilme becerisi geliştirerek zihinlerini bilişsel ve duygusal yönden gelişimini sağlamaktadır (Aykanat, 2018, s. 18-19).

Sanat, çok yönlü olarak yapıldığından dolayı insanların kişiliklerinin bir ürünü olması nedeniyle onların kişiliklerine de etki etmektedir. Aynı zamanda ortaya bir ürün çıkarıldığı için üreten insandır. Sanat insanın üretme ihtiyacını da karşılamaktadır. Üreten insan ürettiklerini paylaşma, duygularını anlatma ihtiyacını giderirken aynı zamanda verilen eserlerde ne anlatılmak istendiğini anlamaya çalışır ve analiz eder. Sanat yoluyla ortaya çıkarılan ürün, insanın üretebilme, kendini anlatma ve duygularını paylaşma ihtiyacına da cevap vermektedir (Kırıçoğlu, 2019, s. 52).

Teknolojinin hızla gelişmesiyle sanata bakış açısının da değişmeye başladığı 21. Yüzyılda insanların sanatı üretme biçimleri de değişime uğrayarak farklı yöntem ve teknikler geliştirmesine neden olmaktadır. Sanat eğitimi ile insan tekrar üretmeye yönelmektedir. Sanat eğitimi ile birlikte kişisel yaratma çabasını da tekrar kazanmaktadır (Artut, 2013, s.121). Üreten insan ihtiyaçlarını bilen insandır. İhtiyaçlarını bilen insan ise kendini tanıyan insandır. Böylece sanat eğitimi alan kişiler toplumsal hayatta kendine güvenen, sorumluluk sahibi kişiler olarak karşımıza çıkar. Bu kişilerin iletişim becerileri gelişmiştir, sorunlara daha çabuk çözüm bulabilme yeteneği de gelişmiştir (Artut, 2013, s. 123). Sanat eğitimi sayesinde insan ürettiği basit ve günlük olarak nitelendirebileceğimiz nesnelere bile estetik bir bakış açısı kazandırarak sıradanlıktan ve alışılmış olandan sıyrılabilmektedir.

Özellikle çocukların küçük yaşlarda hayal güçleri ve yaratıcılık düzeyleri oldukça gelişmiştir. Kimliklerini geliştirme ve karakterlerini şekillendirme aşamasında olan çocuklar da tıpkı yetişkinler gibi kendilerini ifade etme ve duygularını dışarıya vurma ihtiyacı hissetmektedirler. Bu nedenle

geleneksellikten modernliğe geçişte sanat çalışmalarıyla çocukların bakış açılarının çeşitlendirilerek hayal güçlerinin geliştirilmesine ihtiyaç vardır. Bunun nedeni ise geleneksel eğitim yöntemleri ve modern eğitim yöntemleri arasında ki farkın anlaşılmasıdır. Geleneksel eğitim yöntemlerinde öğretmen ön planda ve öğrenci pasif durumdayken, modern eğitim yöntemlerinde öğrencinin de öğretmen ile birlikte aktif olmasıdır (Avcı, Kayabaşı, 2019, s. 927).

Çocuklarda yaratıcılığı ve hayal gücünü etkileyecek çalışmalar yapılarak onlara farklı bir bakış açısı kazandırılması için okullarda modern eğitim yöntemlerinin kullanıldığı eTwinning projeleri geliştirilmeye başlanmıştır. eTwinning faaliyetinin amacı, Avrupa'daki öğretmenlerin birbirleriyle etkileşimde bulunarak kendi okullarındaki öğrencilere yönelik çalışmalar planlayarak online sistem üzerinden bir ağ oluşturmaktır. Bu ağlarda özgün projeler geliştirmeleri ve yaptıkları çalışmaları yaygınlaştırmaları beklenmektedir. Bu projeler sayesinde öğretmenler, eğitim teknolojilerini kullanarak farklı temalarda diğer öğretmenlerle ortaklıklar kurmakta ve proje tabanlı öğrenme gerçekleştirmektedirler (Başaran vd., 2020).

Carpenter ve Tanner'a (2013) göre yapılan projelerin proje tabanlı olması, öğrenme öğretme sürecinde ekip çalışmasını gerektirmektedir (Akt.Döğer,2022,s.88). Böylece, en az iki öğretmenin platformda bir araya gelerek oluşturdukları projeye ortak bulma platformu aracılığı ile çeşitli ülkelerdeki öğretmenler dahil olabilmektedirler. Papadakis'e (2016) göre eTwinning projeleri öğretmenlerin farklı okullardaki öğretmenlerle ortak olarak yürüttükleri, birkaç haftadan bir iki yıla kadar sürebilen etkileşimli alanlardır (Akt.Döğer,2022,s.88). Bu alanda, öğretmenlerin projeler oluşturarak ortaklar bulmaları, gruplar oluşturarak fikirlerini paylaşmaları, yenilikçi öğretim tekniklerini öğrencileriyle birlikte kullanmaları, ulusal ya da uluslararası düzeyde de diğer okul ve öğretmenlerle etkileşimde bulunmaları beklenmektedir (Avcı, 2021). Paz-Albo ve Hervás'a (2017) göre proje çalışmaları süresince hem öğretmenler hem de öğrenciler kendi aralarında çevrim içi toplantılar gerçekleştirmektedirler. Bu noktada, eTwinning projeleri ile öğretmenlerden ve öğrencilerden beklenen eylem, iş birliği içinde ortaklarıyla planladıkları çalışmaları yürütmeleridir (Akt. Döğer,2022,s.89). Bu projelerde öğrencilerin aktif olması, projenin özgünlüğü ve teknoloji kullanımı en önemli kriterlerin başında gelmektedir (MEB, 2022). Gilleran ve Kearney'e (2014) göre eTwinning faaliyetinin en önemli özelliklerinden olan projeler, okul kültürünün ve proje aidiyetinin kazanılması açısından önemlidir. Bu kapsamda, öğrencilerin gelişimine yönelik proje tabanlı öğrenme, öğrencilerin bağımsız öğrenebilmeleri ve yeteneklerinin gelişmesi için en uygun yöntemlerin başında gelmektedir (Akt.Döğer,2022,s.89). Gilleran'a (2019) göre yapılan projeler sayesinde,

eğitim öğretim sürecinin dışında öğrenciler, kendi kimliklerini daha iyi tanımakta, kendi yeteneklerine olan güvenleri artmakta ve ulusal ve uluslararası boyutta vatandaşlık algıları gelişebilmektedir (Akt.Döğer,2022,s.89).

Tüm bu bağlamlar dikkate alındığında, eTwinning projelerinin uygulanması sırasında projelerin eğitim öğretim sürecine yardımcı olması, projenin yapıldığı seviyedeki kazanımlarla ilişkilendirilmesi ve günlük yaşam problemlerini çözebilecek nitelikte kurgulanması gerekmektedir. Bu açıdan projelerin öğrencilerin ilgi, istek, ihtiyaç ve yönelimlerine paralel olarak tasarlanması gereklidir (Çavuş vd., 2021).

Art İn My Pocket (Cebimdeki Sanat) eTwinning Projesi de bu bağlamda gerçekleştirilmiş bir proje olup geçmişle geleceği bir araya getirmeyi, bunu yaparken de öğrencide yaratıcılığı geliştirmeyi hedefleyen bir projedir. Proje ile öğrenciler hayal dünyasını kullanarak sanat ve sanata dair çalışmalarını dijital ortamda gerçekleştirerek Türkiye, İspanya, Sırbistan, Romanya gibi ülkelerde bulunan kendi yaşlılarıyla ortak, etkileşimli, iş birliğine dayalı ürünler ortaya koymayı amaçlamışlardır. Bu amaç doğrultusunda aylık periyotlarla çalışılarak çalışmalar tamamlanmıştır.

KURAMSAL ÇERÇEVE

Eğitim bireyin yaşamını devam ettirmek için ihtiyacı olan deneyim, donanım, bilgi, birikim, davranış gibi yeterlilikleri çeşitli yollardan edinme süreci olarak tanımlanmaktadır. Bazı yetkinlikler doğuştan ve içgüdüler vasıtasıyla bireyde bulunurken bazı yetkinlikler ise aileden başlamak üzere çevreden öğrenilmektedir. Bireylerin farklılıklarına ve kapasitelerine göre farklılık gösteren eğitim aynı zamanda bir bilimdir. Eğitimin ana parçaları ise algılama, kavrama, tekrar, imgeleme, deneyimleme ve içselleştirmedir (Yılmaz, 2013, s.1). Okullarda verilen eğitim bu amaçla yapılmaktadır. Fakat zamanla eğitime sanat da eklenmiştir. Sanat eğitimi okullarda öğrencilerin kendini keşfetme yolu olarak görülmektedir.

Eğitimin genel amacı öğrenciyi her yönden geliştirmek ve insanlığa yararlı hale getirmek iken, sanat eğitiminin amacı; öğrencilerin çok yönlü düşünmelerini, duygu, tasarım ve hayal etme yeteneklerini geliştirmelerini ön plana almaktır (Eroğlu & Şentürk Tosun, 2019, s. 158). Sanat çocukların dünyayı tanımak için ihtiyaç duyduğu bir alandır. Sanatı anlamak, sanatsal etkinliklerde bulunmak, sanata ilgi duymak her birey için bir gereksinimdir. Sanat gerçek dünyayı anlamanın, anlamlandırmanın bir yoludur (Artut, 2013, s.105). Gerçek dünyayı anlamlandırmak amacıyla çocuklara sanat eğitimi verilmektedir. Sanat eğitiminin çocuklar üzerinde olumlu etkileri olduğu gözlenmektedir. Fakat bu durum çeşitli soruları da beraberinde getirmektedir. Bu nedenle sanatsal faaliyetlerin çocuk gelişimi üzerinde

ne kadar etkili olduğu uzun yıllar boyunca tartışılmıştır. Zaman içerisinde sanatsal faaliyetlerin çocuğun eğitiminde aldığı rol üzerinde de durulmuştur. J. Dewey'e göre, sanat eğitimi çocukların gelişimi için oldukça önemlidir (Temiz, 2017, s. 57). Bu nedenle sanat eğitimi sadece sanata yatkın olan çocukların alması gereken bir eğitimden ziyade tüm çocukların alması gereken bir eğittir.

Göktepe'ye (2015) göre sanat, duyguların dışa vurulma yollarından en önemlisi olduğu belirtilmektedir. Eğer çocuklara sanatsal yeterlilikler tam anlamıyla kazandırılırsa onların hem keşfetme becerilerini artırmasını hem de sorunlarını çözme yollarını öğrenmelerini sağladığını vurgulamaktadır (Akt., Öz Çelikbaş, 2019, s. 24). Sanatın her branşı çocukların gelişimine katkı sağlamaktadır. Örneğin Özbey'e (2019) göre müzik, çocukların huzur kaynağıdır. Müzik çocuğun bedensel rahatlığını sağlar (Akt., Öz Çelikbaş, 2019, s. 26). Bunun en iyi örneklerinden birisi bebeklikte dinlenen ninniye karşı verilen tepkilerdir. Bu sebepten sanat, çocuklar için önemli bir gelişim aracıdır. Sanatsal faaliyetlerin özellikle bebeklik ve çocukluk döneminde bireylerin gelişimini her alanda olumlu etkilediği öngörülmektedir. Sanatsal faaliyetlerden uzak olan çocukların gelişimlerinin sanatsal faaliyetler ile desteklenen bebek ve çocuklardan farklı olduğu görülmüştür. Çocuk eğitiminde sanat nasıl ve ne zaman kullanılmalıdır? Bu sanatsal aktiviteler nelerdir ve çocuk eğitimindeki yeri nedir? Bu bağlamda sanat çalışmaları irdelenerek çocuk için ne ifade ettiği araştırıldığında sanat eğitimine başlanması gereken zamanın Yılmaz'a göre doğumdur (Yılmaz, 2013, s. 1). Doğumla birlikte sanat ve eğitim birlikte her bireyin hayatında yer almaktadır. Kimi zaman bir müzik enstrümanı, kimi zaman yeni, özgün bir tasarımla ortaya çıkmaktadır.

Zaman içinde sanatsal faaliyetler teknolojinin gelişmesiyle kendini farklı bir şekilde kategorize ederek yenilenmeye gitmiş ve sanatçı üretiminde teknolojiden de faydalanmaya başlamıştır. Teknolojiyle birlikte sanat eğitimi, birlikte kişisel yaratma çabasını tekrar kazanmıştır. (Artut, 2013, s.121). Sanat teknolojiyle tekrar tanımlanarak yeni bir felsefe geliştirmeye başlamıştır. Bu gelişim yeni fikirleri beraberinde getirerek projelerin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu projelerden biri olan eTwinning projeleri okullarda gönüllü olarak çalışan öğretmenler tarafından öğrencilerin ufkunu geliştirerek, yeni yorumlar katmalarına aracılık etmektedir. Bu projelerden biri olan 'Art in my pocket (Cebimdeki Sanat)' öğrencilerin sanata ilişkin duygu, düşünce ve hayal gücü ürünü olan çalışmalarının farklı ülkelerle birlikte gerçekleştirilerek sanal ortamda görünür olarak kalmasını sağlamayı amaçlamıştır.

Sanatın tanımı ve evrimi, felsefesi ve sanat tarihi üzerindeki tartışmaların bir tanımını yapmak ve sanata dair özgün fikirlerden oluşan akımlardan

ve düşüncelerden yararlanmak adına projede bilimsel birçok kaynaktan ve bilimsel makaleden yola çıkılmıştır. Bunlardan en özgün eserlerden biri olan “Sanatın Yapısı” adlı makalesinde Morris Weitz (Özgün adı: Estetikte Kuramın Rolü,1956) beklenen doğru sanat kuramının hiçbir zaman gelmeyeceğini ve felsefecilerin “sanatın doğası nedir?” sorusunu başka sorularla değiştirmeleri gerektiğini savunmaktadır. Bu açıdan öğrencilere kalıplaşmış bir sanat felsefesi yerine kendilerine ait bir sanat doğası kapsamında çalışmalar yapmaları desteklenmiştir. Göktepe’ye (2015) göre sanat, duyguların dışı vurulma yöntemlerinden en etkili olanıdır. Çocukların sanatsal duygularını dışı vurmaları sağlandığında keşfetme ve yaratıcılığa dair oldukça önemli katkılar sağlayacağı öngörülerek öğrencilerin bu çalışmalarda kendi tutkularını ortaya çıkarılması yönünde çalışmalar planlanmıştır. Sanat eğitiminin, çocuklarda zihinsel süreçleri çalıştırarak, hayal dünyalarının artmasına neden olmaktadır. Bu nedenle bilişsel gelişime katkıda bulunan sanat çalışmaları zihnin gelişimini artırdığı ve duygusal gelişmeyi öne çıkardığı için birçok alanda faydalı çalışmalar yapmasına yol açmaktadır (Aykanat, 2018, s. 18-19). Sanat ve sanata dair çalışmalar konusunda bilgi sahibi olmaları ve sanat eserleri tasarlamaları sağlanmıştır.

Araştırmanın problemi; ana okulları, ilkokul ve ortaokul öğrencilerinin sanata bakış açısı ve sanata ilişkin duygu durumlarına yönelik gelişmelerini ortaya çıkarmaktır. Bu nedenle aşağıdaki problem durumları belirlenmiştir.

1. Sanat nedir?
2. Ülkelere ait sanat tarihi nelerdir? Sanatçılar kimlerdir?
3. Ne tür sanatsal faaliyetler yapabiliriz?
4. Atık malzemeleri sanat olarak nasıl değerlendirebiliriz?

AMAÇ VE ALT AMAÇLAR

Projenin amacı: Gelecek kuşaklara sanatı tanıtmak ve sanatsal faaliyetlerde kendi becerilerini sunabilme fırsatını yaratmak amaçlanmıştır.

Alt Amaçlar:

1. Sanata ilişkin araştırmalar yaparak sanatın ne olduğunu anlamalarını sağlamak.
2. Projede bulunan ülkelere sanat tarihini ve bu ülkelerin sanatçılarını tanımlarını sağlamak.
3. Eğlenceli etkinlikler ile yeni bir bakış açısı kazanmalarını sağlamak.

4. Atık malzemeleri değerlendirerek sanatsal ürünler ortaya çıkarılmalarını sağlamak.
5. Alfa Kuşağı olarak tanımlanan öğrencilerin dijital dünyada sanatı ve sanatçıları kucaklayarak geleceğe taşımalarını sağlamak.
6. Sanatçıları ve eserlerini keşfederek dijital dünyada görünür olmalarını sağlamak

YÖNTEM

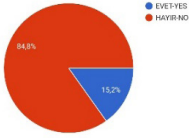
Nitel araştırma yöntemlerinden literatür taraması ile veri toplama ve toplanan verinin önemini tartışılması, toplanan verilerin problemle ilişkisinin kurulması ve bilginin sınıflandırılması aşamalarından oluşan bir süreç içinde ilerleme sağlanmıştır. Bu nedenle ilk önce katılımcı yaş grubu belirlenmiştir. Yaş grubu belirlenirken projenin uygulanacağı platform olan eTwinning'in kurallarına dikkat edilmiştir. Araştırmanın evrenini eTwinning platformu üzerinde bulunan 4-14 yaş grubu öğrenciler, örneklemini ise İspanya, Sırbistan, Romanya ve Türkiye'den gönüllülük esasıyla seçilen on iki okulun öğrencileri oluşturmaktadır. Proje çalışmasında öğrenci, öğretmen ve velilere proje ile ilgili soruların yer aldığı ve online(çevrimiçi) olarak Google formlarda hazırlanan anketler ön test-son test olarak uygulanırken, proje uygulaması sırasında da öğrenci ve öğretmenlere mentimeter, answergarden ve wordcloud web 2.0 araçları kullanılarak proje etkinliklerinin şekillenmesi sağlanmıştır. Kullanılan veri toplama araçlarından elde edilen veriler frekans ve yüzde analizi alınarak istenilen bulgulara ulaşılmıştır.

BULGULAR

Proje öncesinde ve sonunda öğrenci, öğretmen ve velilere Google Forms'da hazırlanan anketler uygulanmış, veri analizi gerçekleştirilmiştir.

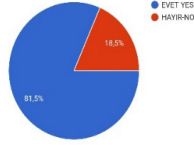
Grafik1

1-Projeye başlamadan önce ülkelerin sanat tarihi hakkında bilginiz var mıydı?Did you know about the art history of countries before starting the project?
 66 yanıt



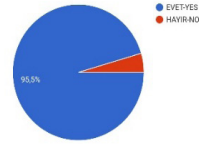
Grafik2

2-Ülkeler ve sanat tarihi konusunda bilgilendiğinizi düşünüyor musunuz? Do you think you are informed about countries and art history?
 65 yanıt



Grafik3

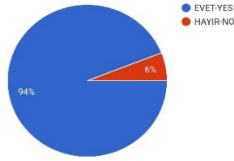
3-Farklı okullardan öğrencilerle tanışmak sizi mutlu etti mi?(Have you been happy to meet students from different schools?)
 66 yanıt



Okul öncesi ve ilköğretimde henüz okuma yazma bilmeyen öğrenciler öğrenci anketine dahil edilmemiştir. Anketlere dahil edilmemiştir. Buna göre 66 öğrenci ankete katılmış ve aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır:

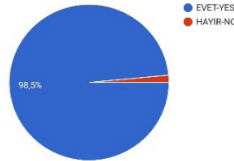
Grafik4

4-Projenin önümüzde yıl devam etmesini ister misiniz?(Would you like the project to continue for the next year?)
 67 yanıt



Grafik5

5-Projemizin etkinliklerini yapmaktan keyif aldınız mı?Did you enjoy doing the activities of our project?
 67 yanıt



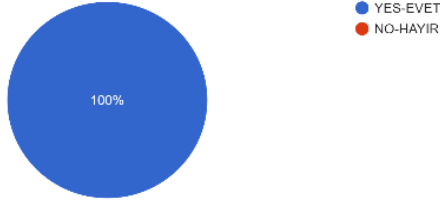
Öğrenci son anketi sonucuna göre; öğrencilerin büyük çoğunluğu projeye başlamadan sanat ve sanat tarihi hakkında bilgi sahibi olmadığını, proje sonunda bu yetkinliklerinin arttığını, çeşitli etkinliklerle farklı ülke ve okullardan arkadaşlarının olmasının onları mutlu ettiğini belirtmiştir. Bu sonuç öğrencilerin sanat dünyasına çeşitli yollarla adım attıktan sonra projenin onlara oldukça katkı sağladığının göstergesidir.

Projede yer alan 13 öğretmene gönderilen anket sorularına 15 yanıt alınmış olup 2 yanıtın sehven verildiği yapılan görüşmeler sonucunda tespit edilmiş, verilen yanıtların genel sonucu etkilemediği görülmüştür.

Grafik 6

1-Are our activities related to the expected results of the project? (Etkinliklerimiz projenin beklenen sonuçları ile ilişkili midir?)

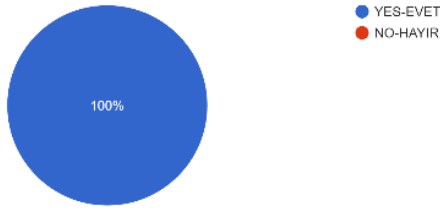
15 yanıt



Grafik 7

2-Do you think that the project activities are beneficial to students? (Proje etkinliklerinin öğrencilere faydalı olduğunu düşünüyor musunuz?)

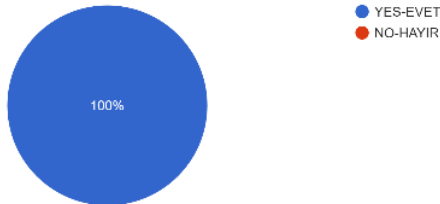
15 yanıt



Grafik 8

3-Has the relevance of the project activities to the achievement of the lessons helped the student's social and academic succes? (Proje etkinliklerinin ...in sosyal ve akademik başarısına faydalı oldu mu?)

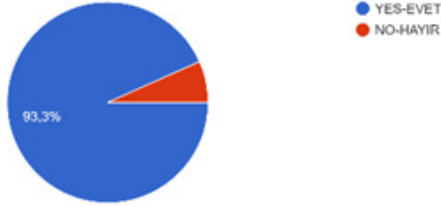
15 yanıt



Grafik 9

4-Are Web 2.0 tools used in project useful for students?(Projemizde kullandığımız Web 2.0 araçları öğrenciler için faydalı mı?)

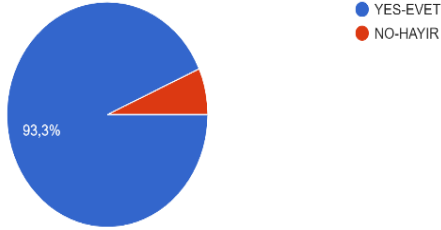
15 yanıt



Grafik 10

5-Did your students have the opportunity to recognize different languages and cultures? (Öğrencileriniz farklı dil ve kültürleri tanıma imkanı buldular mı?)

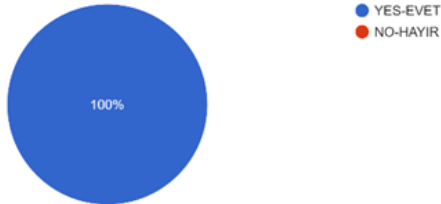
15 yanıt



Grafik 11

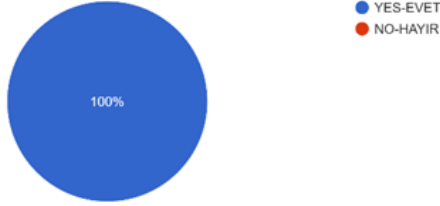
6-Did your students realize that they could use technology for educational purposes? (Öğrencileriniz teknolojiyi eğitim amaçlı kullanabileceklerini fark ettiler mi?)

15 yanıt



7-Has the project been disseminated effectively? (Projenin yaygınlaştırılması etkin bir şekilde yapıldı mı?)

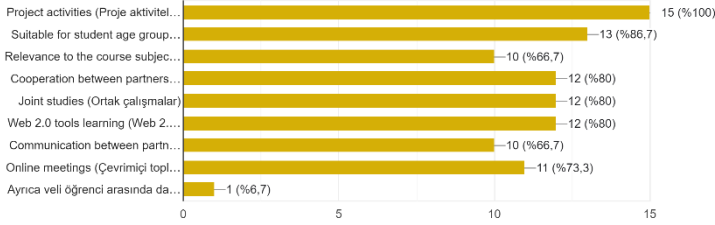
15 yanıt



Grafik 13

8-What did you like about this project? (Bu projede neyi beğendiniz?) *

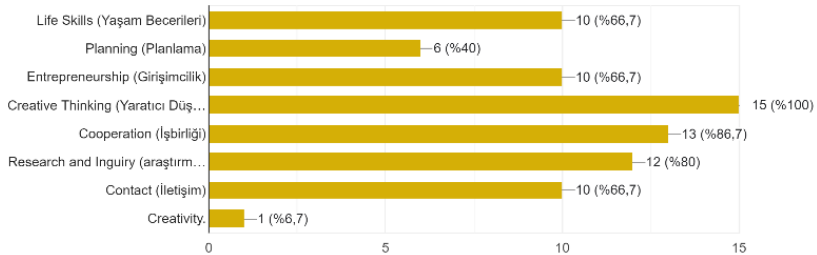
15 yanıt



Grafik 14

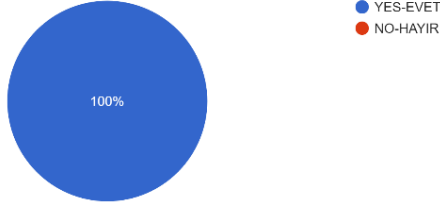
9-What skills do you think the students developed with our project?(Projemiz ile öğrencilerde hangi becerilerin geliştiğini düşünüyorsunuz?)

15 yanıt



Grafik 15

10-Do you think that eTwinning projects improve your personal and professional development?
(eTwinning projelerinin kişisel ve mesleki gelişiminizi geliştirdiğini düşünüyor musunuz?)
14 yanıt

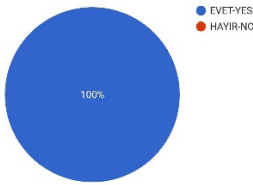


Öğretmen son anketine göre; ankete katılan öğretmenlerin tamamı proje sırasında gerçekleştirilen etkinliklerin projenin beklenen sonuçları ile ilişkili ve öğrencilere faydalı olduğunu, öğrencilerin teknolojiyi eğitim amaçlı kullanabileceklerini fark ettiklerini, projenin etkin bir şekilde yaygınlaştırılmasının yapıldığını, öğrencilerde yaratıcı düşünme becerilerinin geliştiğini, eTwinning projelerinin kişisel ve mesleki gelişimlerini geliştirdiğini belirtmiştir.

Veli son anketine 91 veli katılmış ve aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır.

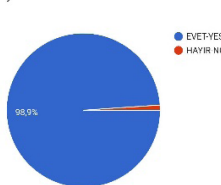
Grafik 16

3. Çocuğunuzun yaptığı sanatsal etkinliklere yardımcı olmaktan mutlu oldunuz mu?(Were you happy to help your child's artistic activities?)
89 yanıt



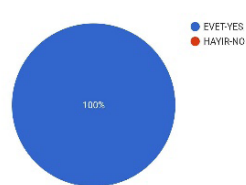
Grafik 17

2. Çocuğunuzla proje etkinliklerinde beraber çalışmak aile iletişiminizde etkili oldu mu?(Has working with your child in project activities been effective in your family communication?)
91 yanıt



Grafik 18

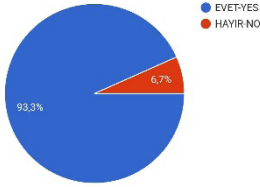
1. Proje etkinliklerinin çocuğunuza yararlı olduğuna inanıyor musunuz?
(Do you believe that the project activities are beneficial for your child?)
91 yanıt



Grafik 19

6. Çocuğunuzun başka eTwinning projelerinde de çalışmasını ister misiniz?(Would you like your child to work on other eTwinning projects?)

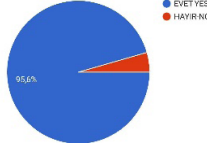
90 yanıt



Grafik20

4.Çocuğunuzun farklı okullardan arkadaşlar edinmesini ve canlı bağlantılarla iletişim kurmasını olumlu karşılıyor musunuz?(Do you welcome your child making friends from different schools and communicating with live connections?)

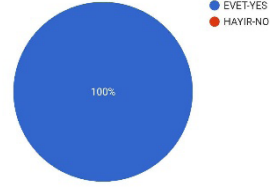
90 yanıt



Grafik21

5. Çocuğunuz proje etkinliklerini yapmaktan mutlu oldu mu?(Was your child happy to do the project activities?)

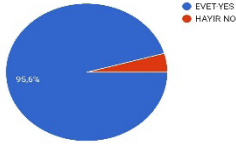
90 yanıt



Grafik 22

8.Cebimdeki Sanat projesinin ders kazanımlarına paralel olarak işlenmesi, öğrencilerimizin akademik açıdan daha başarılı olmasını sağladı mı?(Did the Art in My Pocket project be processed in parallel with the course outcomes, and did our students become more successful academically?)

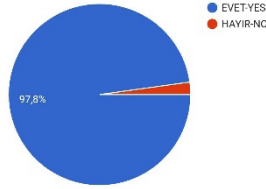
90 yanıt



Grafik 23

7. Proje sayesinde çocuğunuzun daha özgüvenli olduğunu düşünüyor musunuz?(Do you think your child is more confident thanks to the project?)

91 yanıt



Buna göre; ankete katılan velilerin tamamı proje etkinliklerinin çocuğuna yararlı olduğunu, çocuğunun yaptığı sanatsal etkinliklere yardımcı olmaktan mutlu olduğunu, çocuğunun da proje etkinliklerini yapmaktan mutlu olduğunu belirtirken ankete katılanların büyük çoğunluğu proje etkinliklerinde çocuğu ile beraber çalışmanın aile iletişimini olumlu etkilediğini, farklı okullardan arkadaş edinmesini olumlu karşıladığını, çocuğunun başka eTwinning projelerinde de çalışmasını istediğini, projenin çocuğunun özgüvenini artırdığını belirtmiştir.

TARTIŞMA, SONUÇ

Proje başında ve sonunda öğrenci, öğretmen ve velilere Google Forms'da hazırlanan anketler uygulanmış, veri analizi gerçekleştirilmiştir. Buna göre 66 öğrenci ankete katılmış ve aşağıdaki nicel sonuçlara ulaşılmıştır:

Öğrenci ön ve son anketi sonuçlarına göre; öğrencilerin büyük çoğunluğu projeye başlamadan sanat ve sanat tarihi hakkında bilgi sahibi olmadığını,

proje sonunda bu yetkinliklerinin arttığını, çeşitli etkinliklerle farklı ülke ve okullardan arkadaşlarının olmasının onları mutlu ettiğini belirtmiştir. Bu sonuç öğrencilerin sanat dünyasına çeşitli yollarla adım attıktan sonra projenin onlara oldukça katkı sağladığının göstergesidir.

Projede yer alan 13 öğretmene gönderilen anket sonuçlarına göre öğretmen ön ve son anketlerine göre; ankete katılan öğretmenlerin tamamı proje sırasında gerçekleştirilen etkinliklerin projenin beklenen sonuçları ile ilişkili ve öğrencilere faydalı olduğunu, öğrencilerin teknolojiyi eğitim amaçlı kullanabileceklerini fark ettiklerini, projenin etkin bir şekilde yaygınlaştırılmasının yapıldığını, öğrencilerde yaratıcı düşünme becerilerinin geliştiğini, eTwinning projelerinin kişisel ve mesleki gelişimlerini geliştirdiğini belirtmiştir.

Veli ön ve son anketine 91 veli katılmış ve analizler sonucunda verilere ulaşılmıştır. ankete katılan velilerin tamamı proje etkinliklerinin çocuğuna yararlı olduğunu, çocuğunun yaptığı sanatsal etkinliklere yardımcı olmaktan mutlu olduğunu, çocuğunun da proje etkinliklerini yapmaktan mutlu olduğunu belirtirken ankete katılanların büyük çoğunluğu proje etkinliklerinde çocuğu ile beraber çalışmanın aile iletişimini olumlu etkilediğini, farklı okullardan arkadaş edinmesini olumlu karşıladığını, çocuğunun başka eTwinning projelerinde de çalışmasını istediğini, projenin çocuğunun özgüvenini artırdığını belirtmiştir. Analizler sonucunda istenilen sonuca ulaşıldığı ortaya çıkmıştır. Proje sonuç olarak ulusal ve uluslararası kalite etiketiyle ödüllendirilmiştir. Projede yer alan tüm paydaşlar bu ödülü almıştır. Proje %100 başarıya ulaşmıştır.

ÖNERİLER

Uygulayıcılara Yönelik

1Proje, sanatın sadece resim öğretmenleri ya da farklı beceriler gerektiren unsurlara sahip olunmadan da yapılabileceğini kanıtladığı için bu tür çalışmalara örnek teşkil etmektedir. O nedenle öğrencilerle bu konuları çok yönlü çalışabileceklerini ortaya çıkarmıştır ve tüm derslerde kullanılabilirliğini öngörülmektedir.

2Projede yer alan farklı ülkelerin sanat dallarını ve sanatçılarını öğrenilmesini sağladığı için kültür ve tarih konularını çalışırken kullanılabilirliğini öngörülmektedir.

3Özellikle ilkokul kademesinde resim, müzik derslerine ilişkin çalışmaların aksatılması öğrencilerin hayal dünyalarını azalttığı için bu tür çalışmalar yaparak ufuklarını geliştirebilmeleri için fırsat yaratmalarına neden olacaktır. Bu nedenle çeşitli projeler yapılarak kullanılması öngörülmektedir.

Arařtırmacılara Yönelik

1Özellikle akademik çevreler ve üniversiteler bünyesinde açılacak atölyelerle bu alanda çalışmaların artırılması öğrencilere ve gelecek kuşaklara yeni dünyaları aralamalarını sağlayacaktır.

2Sanat ve sanatçının dijital ortamlarda yaşamalarını sağlayacak kültür tanıtımına ilişkin makale ve tezlerin artırılması sağlanabilir.

3Üniversiteler bünyesinde kulüpler açılarak hayal dünyalarını geliştirerek motivasyon kaynakları oluşturulabilir.

KAYNAKLAR

- Balcı, A. (2001). Etkili Okul ve Okul Geliştirme (Kuram Uygulama ve Araştırma). Ankara: PEGEM Yayıncılık.
- Artut, K. (2013). Sanat Eğitimi, Kuramları ve Yöntemleri. Ankara: Anı Yayınları.
- Avcı, E & Kayabaşı, Z. (2019). Sınıf öğretmenlerinin derslerinde kullandıkları yöntem ve tekniklere ilişkin görüşleri: bir olgubilim araştırması. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi. 34(4).926-942.
- Avcı, F. (2021). Çevrimiçi bir öğrenme ortamı olarak etwinning platformuna ilişkin öğretmenlerin görüş ve değerlendirmeleri. Cumhuriyet International Journal of Education, 10 (1), <http://dx.doi.org/10.30703/cije.663472>
- Balkaş, G. (2020). Çocuk ve sanat ilişkisi üzerine bir inceleme (Yüksek lisans tezi). Kırıkkale Üniversitesi.
- Başaran, M., Kaya, Z., Akbaş, N., Yalçın, N. (2020). Proje Tabanlı Öğretim Sürecinde eTwinning Faaliyeti'nin Öğretmenlerin Meslekî Gelişimlerine Yansıması. Eğitim Kuram ve Uygulama Araştırmaları Dergisi, 6(3), 373-392, DergiPark, <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1480605>
- Bozkurt, N. (1995). Sanat ve Estetik Kurumları (2. b.). İstanbul: Sarmal Yayınevi.
- Çavuş, R., Balçın, M. D., Yılmaz, M. M. (2021). Fen bilimleri öğretmenlerinin eTwinning proje süreçlerindeki deneyimlerine yönelik görüşleri. Cumhuriyet International Journal of Education, 10(1), 246-272, <http://dx.doi.org/10.30703/cije.714843>
- Döğer, M. F. (2022). Sosyal ağların eğitimde dönüştürücü rolü eTwinning faaliyeti örneği. KSÜ Eğitim Dergisi, 4(2), 83-103.
- Eroğlu, T. & Sinem Şentürk Tosun, S. (2019). Sanat Akımlarının Öğretilmesinde Yaratıcı Drama Yönteminin Başarı ve Tutuma Etkisi. ZfWT Journal of World of Turks. 11(3): 157-168.
- Kırıçoğlu, O. T. (2019). Sanatta Eğitim. Ankara: Ütopya Yayınları.
- MEB, (2022). Adım Adım eTwinning, MEB Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü, ISBN: 978-975-11-6391-2
- Öz Çelikkbaş, E., (2019). Dışavurumcu Sanat Terapisi. Safran Kültür ve Turizm Araştırmaları Dergisi, 2(1): 20-37.
- Temiz, Z. (2017), Hangisi Daha Güzel? Yaratıcı Sanata Karşı Kalıplaşmış Sanat Etkinlikleri, Araştırma Temelli Etkinlik Dergisi (ATED), 7(2). 51-61.
- Yılmaz, Y. (2013). Eğitim Nedir? Öğretim Nedir? Çocuk Sağlığı ve Gelişimi Dergisi, Sayı: 6. 1-9.
- Weitz, M. [1956] (2005) "The Role of Theory in Aesthetics" *Aesthetics and The Philosophy of Art. The Analytic Tradition. An Anthology içinde. Peter Lamarque and Stein Haugom Olsen (editörler). Oxford: Blackwell Publishing*

ENGLISH4FUN

İngilizce Öğretmeni Fatma Nur AKAR
Karaaslan Atatürk İmam Hatip Ortaokulu
ORCID ID: 0009-0003-5478-4672

İngilizce Öğretmeni Betül EKİZER
Seydişehir Gazi Ortaokulu
ORCID ID: 0009-0008-6457-5491

İngilizce Öğretmeni Betül İNANIR
İTO Şehit Muhterem Ak Ortaokulu
ORCID ID: 0009-0002-7454-3297

İngilizce Öğretmeni Gülseren ÇOKER
Sezai Karakoç İmam Hatip Ortaokulu
ORCID ID: 0009-0006-3111-300X

İngilizce Öğretmeni Zühal YILDIRIM
Prof.Dr.Fuat Sezgin Ortaokulu
ORCID ID: 0009-0002-5820-6127

MEB Eğitim Yöneticisi Murat BAĞ
Yarma İlkokulu
ORCID ID: 0009-0007-5338-4553

English Teacher Mariangela CATANZARO
ICS "G. Casalinuovo" Sud di Catanzaro
ORCID ID: 0009-0005-5277-6032

French Teacher Popescu GRATİELA
Scoala Gimnaziala nr.7 Buzau
ORCID ID: 0009-0007-6375-7595

ÖZET

Proje 8 farklı ülkeden 17 öğretmen ve 200 öğrencinin katılımıyla uygulanan ve dili İngilizce olan bir E-Twinning projesidir. Projenin ana hedefleri; öğrencilerin İngilizce dil becerisini geliştirmek, eğlenceli etkinliklerle bu derse karşı önyargıları kırarak kalıcı öğrenmeyi gerçekleştirmek, İngilizcenin bir dünya dili olduğu farkındalığını kazandırarak öğrencilerin bu dilin önemini kavramalarını sağlamak ve farklı kültürle, dillerle iletişim kurarken saygılı davranma bilincini geliştirmektir. Projede hedeflenen amaca ulaşılması, öğrencilerde 21yy. bilgi ve becerilerinin gelişmesi açısından önemlidir. Bu kapsamda proje ile dil, iletişim, bilişim becerileri,

akıl yürütme becerileri, yaratıcılıkları, sorumluluk bilinci geliştirilmeye çalışılmıştır. Proje ilköğretim İngilizce programı ile direkt olarak bağlantılı olup aynı zamanda Sosyal Bilgiler, Türkçe, Bilişim, Görsel Sanatlar derslerinin öğretim programlarındaki kazanımlara entegre edilmiştir. İletişimsel İngilizce öğretim yöntemi başta olmak üzere, çoklu zekâ kuramı, oyun temelli öğretim ve web destekli öğretim gibi çeşitli öğretim yöntem ve teknikleri kullanılmıştır. Projede öğrencilerin pedagojik bilgi ve becerileri düşünülerek oluşturulan etkinlikler, aktif öğrenci katılımları ile sürdürülmüştür. Projede belirlenen amaçlara ulaşılma düzeyinin belirlenmesinde nitel yöntemler kullanılmıştır. Öğrenciler üzerinde gözlem ve görüşmeler yapılmıştır. Bu görüşmeler sonucunda öğrencilerin etkinlikler ve oyunlarla İngilizceyi daha kolay ve eğlenceli bir şekilde öğrendiği gözlemlenmiştir. Öğrenciler teknolojiyi daha doğru kullanmayı ve internette bilgiye doğru bir şekilde nasıl ulaşacaklarını öğrenmişlerdir. İngilizce dili, farklı kültürler ve toplumlar arasında bir köprü görevi gördüğü için kültürlerarası anlayış ve kişisel gelişim açısından birçok fırsatı beraberinde getirmiştir. Bir ülkenin kültürünü öğrenmenin iletişim açısından öğrencilere yarar sağladığı görülmüştür. Ayrıca öğrencilerde öğretim programımızda yer alan anadilde yetkinlik, yabancı dilde yetkinlik, eleştirel ve yaratıcı düşünme, araştırma-sorgulama becerisi, problem çözme becerisi, girişimcilik, dijital yetkinlik, öğrenmeyi öğrenme yetkinliklerinin geliştiği gözlemlenmiştir. Öğrenci ve velilerden elde edilen dönütlerden yabancı dile karşı ilgi ve isteklerinin arttığı ve öğrencilerin İngilizce dersine karşı motivasyonun sağlandığı tespit edilmiştir. Öğrencilerde yabancı dildeki 4 temel becerinin, sosyal ve duyuşsal becerilerinin geliştiği gözlemlenmiştir. Proje sonunda projede görev alan öğretmenlerin 21.yy. mesleki ve akademik bilgi ve becerilerinin geliştiği proje sonunda uygulanan öğretmen değerlendirme anketinden elde edilen verilere dayalı olarak ortaya konulmuştur.

Anahtar Kelimeler: E-Twinning Projesi, İngilizce Dil Becerisi, Öğretmenler, Öğrenciler

ENGLISH4FUN

ABSTRACT

The project is an eTwinning initiative conducted with the participation of 17 teachers from 8 different countries and 200 students. The language of the project is English. The main objectives of the project are to enhance students' English language skills, achieve lasting learning by breaking down prejudices towards the subject through fun activities, instill an awareness of English as a global language, and develop students' respectful

communication consciousness when interacting with different cultures and languages. Achieving the goals set in the project is crucial for the development of 21st-century knowledge and skills in students. In this context, the project aims to develop language, communication, information technology skills, reasoning skills, creativity, and a sense of responsibility. The project is directly linked to the primary school English curriculum and is also integrated into the curriculum achievements of Social Studies, Turkish, Information Technology, and Visual Arts lessons. Various teaching methods and techniques, such as Communicative English teaching method, multiple intelligence theory, game-based teaching, and web-supported teaching, have been employed. Activities tailored to students' pedagogical knowledge and skills have been implemented with active student participation. Qualitative methods have been used to determine the level of achievement of the project's objectives. Observations and interviews were conducted with students, revealing that students learned English more easily and enjoyable through activities and games. Students have learned to use technology more accurately and how to access information on the internet correctly. Since the English language serves as a bridge between different cultures and societies, it has brought many opportunities for intercultural understanding and personal development. Learning the culture of a country has been found to be beneficial for students in terms of communication. Additionally, students have shown improvement in the competencies outlined in our curriculum, including proficiency in the native language, foreign language proficiency, critical and creative thinking, research and inquiry skills, problem-solving skills, entrepreneurship, digital literacy, and learning-to-learn competencies. Feedback from students and parents indicated an increased interest and desire for foreign language, and motivation for English lessons was achieved. The development of the four basic language skills and social-emotional skills in a foreign language has been observed in students. Finally, based on the data obtained from the teacher evaluation survey conducted at the end of the project, it has been concluded that the participating teachers have developed 21st-century professional and academic knowledge and skills.

Keywords: E-Twinning Project, English Language Skills, Teachers, Students

GİRİŞ

Geçmişten günümüze yabancı dil eğitim sürecinin aktif tüm unsurları değişimin bir parçası olmuştur. Teknolojik gelişmelerle birlikte yabancı dil öğretiminin önemli bir unsuru olan yöntem ve teknikler geleneksel modelden yapılandırmacı bir yaklaşıma doğru yol almıştır. Öğrenme

ortamlarında öğrencilerin aktif katılımcı olmalarının ve içeriğe katkıda bulunmalarının teşvik edildiği günümüzde Web 2.0 araçlarının öğrencilerin içerik oluşturma, içeriğe müdahale etme, içeriği denetleme ve sosyalleşme imkânları sağlaması (Altıok, Yükseltürk ve Üçgül, 2017, s.1) yapılandırmacı bir öğrenme yaklaşımını da desteklemektedir. Bu kapsamda öğrenme ortamlarının oyun temelli içerikler ve öğrenme sürecinde bireylerin bire bir katkıda bulunabilecekleri Web 2.0 araçları ile zenginleştirilmesikaçınılmaz olmuştur. Özellikle ilköğretim çağındaki çocuklar için oluşturulan oyun temelli içerikler dil öğrenimini eğlenceli hale getirerek kalıcı öğrenmeler sağlamaktadır.

21. yüzyıl becerileri kapsamında bilgi ve becerilerin sentezlenerek hayata geçirilmesinin bireylerin öğrenme sürecini kolaylaştırdığı bilinmektedir. Dolayısıyla yabancı dil öğretimi bireylere dört temel ana beceriyi bir bütün olarak kazandırmayı ve bireylerin bu becerileri aktif olarak kullanmasını hedeflemektedir. Bu durum bireylerin bulunduğu ortamda aktif bir şekilde öğrenmesini destekleyen yöntemleri ön plana çıkarmaktadır. İngilizce öğretiminde iletişimsel yaklaşım (communicative approach), dilin günlük yaşamda, gerçek dünya iletişiminde kullanılması üzerinde duran bir yöntemdir. Bu yaklaşım, yabancı dil öğrenenlerin sürece aktif olarak katılmalarına ve bu süreçte direkt olarak iletişim kurmalarına dayanır. Şüphesiz hedef dilin kültür yansımalarını oluşturan deyim ve kalıpları öğrenmek ve gerçek yaşamda kullanmak iletişimsel yaklaşımın hedefleri arasındadır. Farklı yöntem ve teknikleri bünyesinde barındıran bu proje ilköğretim düzeyindeki öğrencilerin ilgi ve motivasyonunu artırmayı ve sürece yaparak ve yaşayarak katkıda bulunmalarını ilke edinmiştir. Öğretim faaliyetlerinde farklı deneyim ve yaşantıdan geçmiş olan öğrencilerin bir bilgiyi farklı açılardan ele aldığı görülmüştür. Elbette bu durum dil öğrenme sürecini de etkileyecektir. Yapılan araştırmalar incelendiğinde farklı zekâ türlerine göre oluşturulan öğretim faaliyetlerinin bireylerin öğrenme düzeyini olumlu anlamda etkilediği gözlemlenmiştir. Bu sebeple; Gardner'ın Çoklu Zeka Kuramı çerçevesinde projedeki faaliyetlerin öğrencilerin farklı zeka türlerine uyarlanarak yapılmasının projeye olumlu katkı sağlayacağını düşünüldü. Aynı zamanda yürütmüş olduğumuz bu proje; İngilizce dersinde öğrencilerin İngilizce dil becerisini geliştirmelerinin yanı sıra eğlenceli faaliyetlerle öğrenmeyi kalıcı hale getirmeyi ve hedef dil vasıtasıyla iletişim sürecinde saygılı davranma bilincini geliştirmeyi hedeflemiştir. Mesleki gelişim açısından düşünüldüğünde; değişen ve gelişen sistem içerisinde İletişimsel Yaklaşım, Yapılandırmacı Yaklaşım ve Çoklu Zekâ Kuramındaki öğretim temellerinden İngilizce derslerinde nasıl yararlanıldığı ve yararlanılabileceğini tespit etmek amaçlanmıştır.

KURAMSAL ÇERÇEVE

İngilizce öğretiminde oyunlar, web 2.0 araçları ve motivasyon, dil öğrenim sürecini zenginleştiren ve öğrencilerin başarılarını artıran temel unsurlardır. Bu unsurlar, dil edinimi teorileri, iletişim becerileri, bilişsel teoriler, motivasyon teorileri, sözcük bilgisi gelişimi ve dil yapısı anlayışı gibi farklı alanlarda temellendirilen bir kuramsal çerçevede incelenebilir. Oyunlar, etkileşim, iletişim, bilişsel gelişim ve motivasyon gibi önemli alanlarda öğrenci merkezli bir öğrenme deneyimi sunabilir ve dil öğrenimini daha etkili ve keyifli hale getirebilir.

Dil Edinimi Teorileri

Dil edinimi teorileri, dilin nasıl öğrenildiği konusunda geniş bir bakış açısı sunar. Oyun tabanlı öğrenme, öğrencilerin dil edinimi sürecinde etkili bir şekilde katılım sağlamalarına olanak tanıyan bir yöntem olarak çeşitli dil edinimi teorileriyle uyumludur. Özellikle Vygotsky'nin sosyal öğrenme teorisi, dilin sosyal etkileşim yoluyla öğrenildiğini vurgular ve oyunların bu etkileşimi artırmadaki rolüne odaklanır. Chomsky'nin dil edinimindeki doğuştan gelen yetenek teorisi ise dilin biyolojik bir temeli olduğunu savunur. Oyunlar, dil bilgisini geliştirmeye yönelik doğal bir eğlenceli platform sunarak bu teoriyle de uyumludur.

İletişim Becerileri

İletişim becerileri, dil öğreniminde temel bir hedeftir. Oyunlar, öğrencilere gerçek dünya iletişimini simüle etme fırsatı sunarak dilin pratik kullanımını teşvik eder. Hymes'in İletişimsel Yetenekler Modeli, dilin iletişimsel bir araç olarak nasıl kullanılması gerektiğini vurgular ve oyunlar bu becerilerin gelişimine katkı sağlayabileceği bir çerçeve sunar. Oyunlar, bu modeli destekleyerek öğrencilerin etkileşim ve iletişim becerilerini geliştirmelerine katkıda bulunabilir.

Bilişsel Teoriler

Web 2.0 araçları ve oyunlar, öğrencilerin bilişsel gelişimine katkı sağlar. Piaget'nin bilişsel gelişim teorisi, öğrenmeyi etkileşimli ve deneyimsel bir süreç olarak ele alır. Web 2.0 araçları, öğrencilere interaktif öğrenme deneyimleri sunarak bilgiyi derinlemesine anlamalarına ve uygulamalarına yardımcı olabilir.

Motivasyon Teorileri

Dil öğrenme motivasyonu, öğrencilerin dil becerilerini geliştirmeye yönelik istek ve çabalarını belirleyen kritik bir faktördür. Deci ve Ryan'ın İnsana Saygı Teorisi (Self-Determination Theory), öğrencilerin içsel motivasyonlarını anlamada önemli bir araç olarak kullanılabilir. Oyunlar, öğrencilerin öz-determinasyonunu artırabilir, bu da onların dil öğrenme sürecine daha fazla bağlanmalarına yardımcı olabilir. Dil öğreniminde motivasyon, öğrencilerin başarıya ulaşma isteğiyle doğrudan bağlantılıdır.

Sözcük Bilgisi Gelişimi

Oyunlar, öğrencilerin sözcük bilgisini genişletmelerine yardımcı olabilir. Nation'ın Sözcük Bilgisi Gelişim Modeli gibi teoriler, oyunların etkileşimli ve eğlenceli doğası nedeniyle sözcük öğrenimine pozitif bir etkisi olabileceğini öne sürer.

Dil Yapısı Anlayışı

Dil yapısı, dilin temel bileşenlerinden biridir. Chomsky'nin Dil Evrimi Teorisi gibi teoriler, dilin doğuştan gelen bir yetenek olduğunu savunur. Oyunlar, dil yapısının anlaşılması için pratik ve interaktif bir platform sağlayarak öğrencilere dilin yapısal öğelerini kavrama konusunda yardımcı olabilir.

YÖNTEM

Çalışmanın bu kısmında, araştırmanın yöntemi ele alınmıştır.

Araştırmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı İngilizcenin yabancı dil olarak öğreniminde kullanılabilecek web2 araçlarının neler olduğunu açıklamak, bu araçları öğrencilerin kullanmasını sağlamak, İngilizce öğrenirken yararlanabilecek etkili ve öğretici web2 araçlarının işlevlerini açıklamaktır. Çalışmada bu araçları tanıtmak ve uygulamaların İngilizce dil becerilerinin gelişiminde ve kelime öğretimi gibi öğrenme hedefine yönelik kullanımı ile ilgili bilgileri oyunlaştırarak aktarmak amaçlanmaktadır.

Araştırmanın Modeli ve Veri Toplama Araçları

Bu projeye başlarken ilk olarak literatür taranmıştır. Yabancı dil öğretiminde kullanılabilecek web2 araçlarının kullanımı ve bunlarla ilgili yapılan çalışmalar araştırılmıştır. Alan yazın incelenerek, web 2.0 araçlarının yabancı dil öğretiminde kullanımı ile ilgili güncel araştırmalar tespit edilmiştir (Aras, 2016; O'Reilly, 2005; Boz ve Çoban, 2015; Özerbaş ve Mart, 2017; Kaynar, 2019; Baş ve Yıldırım, 2018; Balbay ve Doğan, 2018; Meyers, 2014; Lornsen, 2010; Yükselir ve Özer, 2018; Prenskey, 2009; Yazar, 2019; Sarıtepeci, 2018; Goertler, 2009; Peachey, 2015; Kuşçu, 2019). Projede kullanılacak web2 araçları tespit edilmiş ve öğrenciler tarafından kullanılması sağlanmıştır

Bu projede nitel veri araçları kullanılmıştır. Öğrencilerle görüşmeler yapılmış ve web2 araçları ile oyunlar oynayarak İngilizceyi daha iyi öğrendiklerini ifade etmişlerdir

BULGULAR

Çalışmanın bu kısmında, araştırmanın bulgularına ve İngilizce Öğreniminde Kullanılabilecek Web 2.0 Araçlarına yer verilmiştir.

Tim O'Reilly web 2.0'i, internetin olanaklarının daha çok insan tarafından aktif biçimde kullanılabilmesi amacıyla geliştirilen programlar ve teknolojiler olarak tanımlar (aktaran Yazar, 2019: 614). O' Reilly (2005) web 2.0 'ın daha çok insanın kullanmasıyla zenginleşen bir veri kaynağı olduğunu ve ortamdaki kullanıcılara güvenilen yerler olduğunu belirtmiştir.

Web 2.0 özellikle öğrenen özerkliğinin desteklenmesi, etkileşimin ve işbirliğinin artırılması açısından ikinci dil edinimi için birçok avantaj sağlamaktadır (Liu, Abe, Cao, Liu, Ok, Park, Parrish ve Sardegna, 2015: 114). Web 2.0 araçları; görsel, işitsel ve kinestetik gibi farklı duylara ve farklı öğrenme stillerine hitap ederek öğrenmeyi desteklemektedir. Web 2.0 araçları öğrenciyi olduğu kadar öğretmeni de canlı tutar. Öğretmen bu araçlar aracılığıyla derslerde daha güncel ve işlevsel içerikler kullanabilir (Kaynar, 2019: 25-27). Web 2.0 araçlarının öğretim sürecine entegre edilmesi, öğrenme ortamını zenginleştirerek öğrencilerin motivasyonlarını ve yaratıcılıklarını geliştirmektedir (Baş ve Yıldırım, 2018).

Web 2.0 uygulamaları daha çok insanın kullanımıyla verim sağlayan kaynaklardır. İngilizce öğretimi açısından daha çok öğrenciye ulaşmak ve bu uygulamaların potansiyelini daha iyi anlayabilmek için, web 2.0 araçlarını incelemek önem arz etmektedir. Bu teknolojik uygulamaların İngilizce öğretimi için öne çıkanları başlıklar halinde ele alınmıştır.

Padlet

Padlet sınıf içinde oluşturulabilecek pano çalışmalarının sanal versiyonu olan bir web aracıdır. Bu uygulama ile etkileşimli pano ve kavram haritaları oluşturulabilir. Padlet dijital panoyu oluştururken sürükleyip bırak yöntemiyle resim, video, bağlantı ve metinler hazır olan şablonlara eklenebilir. Öğretmen panonun linkini oluşturabilir. Öğrenciler, öğretmenin paylaştığı linke tıklayarak verilen görevleri yapabilirler. Pano herkese açık konumda olduğu için öğrenciler birbirlerinin cevapları ile ilgili yorumlarda bulunabilirler

Padlet, öğretmenin öncülüğünde geliştirilebilecek tematik uygulamalarla temel dil becerilerini geliştirmeye ve pekiştirmeye önemli katkı sağlayabilecek uygulamalardandır (Yazar, 2019: 620-621).

Kahoot

Kahoot sınıfta çevrimiçi ve etkileşimli yarışmalar düzenlenebilen oyun tabanlı ve eğlenceli bir web 2.0 aracıdır. Bu uygulamada öğretmen bilgisayardan önceden hazırlamış olduğu soruları sınıfta ekrana yansıtıyor ve öğrenciler telefon veya bilgisayar ile Kahoot uygulamasına bağlanarak soruları cevaplayabiliyorlar. Uygulama üzerinden sınıfta kaç kişinin soruyu doğru cevapladığı; soruyu en hızlı ve doğru cevaplayan ilk 5 öğrencinin isimleri görülebiliyor. Bu uygulama için öğretmen hesabı olması gerekmektedir. Bu hesap ile öğretmen öğrencileri uygulamaya dâhil edebilmektedir (<https://kahoot.com/>). 2013 yılından beri ücretsiz kullanılabilen ve sürekli gelişen uygulamada önceden hazırlanan sorulara ulaşmak mümkündür. Dersin hedefine göre bu sorular yeniden düzenlenebilir veya mini değerlendirme ve tekrar etme oyunları hazırlanabilir. Kahoot ders başında kullanılarak öğrencinin var olan bilgisini harekete geçirmek ve ölçmek için kullanılabilir. Aynı şekilde uygulama, dönem başında sınıf ortamında bir kaynaşma aracı olarak kullanılabilir. Böylece öğrenciler ders sürecinde pasif dinleyici olmaktan öte aktif katılımcı konumuna gelirler (Balbay ve Doğan, 2018: 28).

Bu uygulama ders sürecini oyunlaştırarak öğrencilere eğitici ve eğlenceli bir öğrenme ortamı ve aynı zamanda bilgilerini sınama fırsatı sunarak onları motive etmektedir. İngilizce öğretiminde özellikle öğretilen konuların sınanması için kullanılacak bu uygulama ile öğretmen, sınıfta öğretici bir rekabet ortamı oluşturarak öğrencilerin İngilizce öğrenimine yönelik motivasyonunu artırabilir ve öğrenilen bilgilerin tekrarını sağlayabilir.

Canva

Çevrimiçi bir web 2.0 aracı olan Canva ile uygulama üzerinde yer alan şablonlar, resimler, efektler ve arka planlar kullanılarak veya kişisel fotoğraflar da eklenerek poster, afiş, sunum, tasarım, davetiye ve sosyal medya görselleri hazırlamak mümkündür. Uygulamanın ücretsiz versiyonu ile eğitimde etkili materyaller hazırlanabilmektedir. Uygulamanın mobil versiyonu da mevcuttur (<https://www.canva.com>). Öğrencilerin çeşitli fotoğraflardan kolaj oluşturarak afiş hazırlamalarına yardımcı olan Canva, öğrencilerin öğrenme çıktılarına uygun ders içi ve ders dışı görsel ve işitsel temelli çalışmalar yapmalarına destek olmaktadır ve aynı zamanda onların yaratıcılıklarını İngilizce öğrenmeye kanalize etmelerini sağlarken, diğer yandan öğrencileri öğrenirken eğlendirmektedir (Aras, 2016: 898).

Canva web aracının İngilizce öğretiminde kullanılması öğrenime renklilik katmak açısından yararlı olacaktır. Öğrencilere bu uygulama tanıtılarak, onlara dersin konusuyla ilgili az ama öz İngilizce ifadeler içeren afiş veya poster tasarımları istenebilir.

SONUÇ

Çalışmanın bu kısmında, araştırmanın hedef ve sonuçlarına yer verilmiştir.

Ulaşılan Genel Hedefler

Öğrenci merkezli uygulanan etkinlikleriyle proje, en başta belirlenen “eleştirel düşünme, yaratıcılık vb. 21.yy. becerilerini geliştirmek; İngilizce'nin sevdirmesi, kalıcı İngilizce öğreniminin sağlanması, öğrencilerin iletişim, bilişim ve dil becerilerinin geliştirilmesi; dil ve kültür konusunda farkındalık oluşması gibi amaçlara ulaşmıştır. Yapılan ön-test/ son-test ve değerlendirmelerle bu amaçlara ulaşıldığı tespit edilmiştir. Elde edilen verilere göre, öğrencilerin de öğretmenlerin de farklı, işbirlikçi yöntemleri öğrenip uyguladıkları ve derslerde bu uygulamalardan yararlandıkları ve olumlu sonuçlar elde ettikleri görülmüştür. Bu kapsamda, öğrencilerin yaratıcılık, yenilikçilik ve problem çözme gibi becerilerinin geliştiği gözlemlenmiştir.

Projenin Ele Aldığı Problemin Çözümüne İlişkin Sonuçlar

Yabancı dil öğretiminde öğrencilerin yeni öğrendikleri kelimeleri hemen hatırlayamadıkları fark edilerek hedef dildeki bu kelimelerin hangi teknik ve yöntemle öğretilerek kalıcı hale getirilebileceği ile ilgili düşünülerek, derslerin daha interaktif ve eğlenceli geçmesini sağlayacak yöntemler belirlenmiştir. Oyunlar aracılığıyla öğrenilen kelimelerin öğrencilerin kelime

dağarcığını kazanmalarını teşvik ettiği görülmüştür. Oyunlar, öğrenme sürecine eğlence ve rekabet unsurları ekleyerek öğrencilerin dikkatini çekmiş ve öğrenmeyi daha kalıcı hale getirmiştir.

Geleneksel dilbilgisi odaklı yöntemlerin, öğrencilerin ilgi alanlarını çekmekte ve teknolojiyle büyümüş öğrencilere hitap etmekte yetersiz kaldığı, öğrencilerin çoğu zaman yabancı dil derslerini sadece geçmek zorunda oldukları bir okul dersi olarak algıladığı ve bu durumun içsel motivasyonlarını engellediği görülmüştür. Projenin öğrencilerin tüm yabancı dil becerilerinin gelişmesinin yanı sıra oyun tabanlı etkinliklerle ve web tabanlı araçların da desteğiyle motivasyonlarının da artmasına katkı sağladığı görülmüştür.

Proje, sadece öğrenciler arasında iç iş birliğini değil, aynı zamanda ebeveynler ve diğer paydaşlarla ortak çevresel etkinlikler için dış iş birliği fırsatları sunmuştur. Ayrıca, öğrenciler yabancılara İngilizce sunum yapma ve ülkelerini olumlu bir şekilde temsil etme fırsatı bulmuşlardır.

Proje sonunda, öğrencilerin kendi öğrenimleriyle ilgili daha fazla sorumluluk aldıkları gözlemlendi; sağlıklı ilişkiler geliştirmek için iletişimin öneminin daha fazla farkına varılmıştır.

Proje, öğrencilere saygı, sevgi, hoşgörü, sabır, iş birliği gibi değerler eğitimi açısından olumlu bir bakış açısı kazandırmıştır. Katılımcılar, farklı kültürleri, yaşam tarzlarını, inançları ve hobileri anlamayı iletişim yoluyla öğrenmiştir. Kaygının ve güvensizliğin merkezinde yer alan birtakım engeller, bu etkileşim yardımıyla azalmıştır. Proje, Avrupa'nın dilsel çeşitliliğinin bir kısmını tanımamıza ve müfredatlarımıza uygun olarak ana dil ve yabancı dilin farklı yönleri üzerinde çalışmamıza olanak sağlamıştır.

Öğrencilerle İlgili Edinimler

Proje etkinliklerinin tamamı, İngilizce dersinde öğrencilerin dört temel dil becerisini geliştirecek şekilde uygulanmıştır ve bu çerçevede planlanan hedefe ulaşılmıştır. Etkinlikler disiplinler arası bir yaklaşımla, başta İngilizce dersi öğretim programı olmak üzere farklı derslerin konu ve kazanımlarına entegre edilerek yürütülmüştür ve bu kazanımlarla öğrencilerde hedeflenen olumlu yöndeki davranış değişikliklerinin gerçekleştiği gözlemlenmiştir. Projeye katılan öğrenciler, multidisipliner etkinlikler aracılığıyla sanatsal ve yaratıcı düşünce becerilerini geliştirmiş, özellikle sosyal açıdan dezavantajlı olan katılımcılara olumlu deneyimler sunulmuştur ve öğrenciler web2 araçlarını doğru, özgün ve etkin bir biçimde nasıl kullanacaklarını öğrenmişlerdir.

İngilizce dil öğretiminde başarının sağlanabilmesi için öğrenci merkezli, yaparak yaşayarak öğrenme ve teknoloji destekli öğretim yöntemlerinin benimsenmesi gerekmektedir ve projede de bu benimsenip uygulanmıştır.

“Deyimler Kitabı” etkinliği başta olmak üzere farklı etkinlikler ile ana dile hakimiyetin önemi vurgulanmıştır ve öğrenciler kendi dillerine ne kadar hâkim olurlarsa hedef dili o kadar iyi öğrenebileceklerini kavramışlardır.

İnterneti güvenli şekilde kullanmayı öğrenmişlerdir. Öğrencilerin akademik başarısında ve sosyal becerilerinde olumlu gelişimler görülmüştür. Öğrencilerin 21 yy. becerileri gelişip, özgüvenleri artmıştır.

Yaygınlaştırma ve Görünürlükle İle İlgili Edinimler

Proje boyunca elde edilen tüm sonuçlar, sosyal medya platformları ve proje web siteleri aracılığıyla paylaşılarak kurumsal, bölgesel, ulusal ve uluslararası düzeyde geniş bir kitleye ulaşım sağlanmıştır.

İngilizce dersinde, Proje Tabanlı Öğrenme Metodunu temel alan disiplinler arası çalışmalarla yenilikçi yaklaşımların uygulanmasını ve 21. Yy becerilerinin kazanılmasını sağlayan projemiz projede yer almayan zümrelerimiz tarafından da uygulama yönünden kabul görmüştür.

Konya eTwinning ekibi tarafından düzenlenen yaygınlaştırma webinarlarına katılarak projemiz tanıtılmıştır. Tüm proje çıktıları, ortak ürünleri öğrencilerle, velilerle ve diğer öğretmenlerle paylaşılmıştır. Böylece proje çalışmalarının yaygınlaştırılması sağlanmış ve görünürlüğü arttırılmıştır.

Mesleki gelişim

English4Fun eTwinning projesinin, katılımcı öğretmenlerin mesleki gelişimlerine önemli katkılar sağladığı düşünülmektedir.

Proje; farklı ülkelerden öğretmenlerin mesleki deneyimlerini birbirleriyle paylaşmalarına ve farklı yöntem ve teknikleri birbirleriyle paylaşarak öğrenmelerine, yenilikçi ve yaratıcı fikirlerini derslerinde uygulayabilmelerine katkı sağlanmıştır. Proje, katılımcı öğretmenlere, liderlik yetenekleri üzerinde özgüven kazanma fırsatı sunmuştur.

Projede oluşturulan işbirlikçi ürünleri, proje ortakları derslerinde kullanmışlardır ve verim aldıkları yenilikçi uygulamaları birbirleriyle paylaşmışlardır. Böylece etkili uygulamaları derslerine entegre etme becerilerini geliştirmişlerdir.

Proje kapsamında yapılan çalışmaların bir araya getirilmesi ve fikir alışverişi için de yine farklı araçlar tavsiye edilmiş, tanıtılmış ve kullanılmıştır. Bu çalışmalar aracılığıyla proje ortağı öğretmenler, dijital yetkinlik ve iş birliği içinde çalışma yetileri başta olmak üzere mesleki bilgi ve becerilerini geliştirme şansı bulmuşlardır.

Özetle, 21.yy. öğretmenleri olarak proje ortaklarının, bilgi ve becerilerini, öğretim yöntem ve tekniklerini uygulamalı olarak geliştirdikleri ve okullarının gelişimlerine katkıda buldukları düşünülmektedir.

Ödüller

Proje farklı ülkelerden Ulusal Kalite Etiketi ve Avrupa Kalite Etiketi almıştır.

ÖNERİLER

Araştırma sonucunda ortaya konulabilecek öneriler şu şekilde sıralanabilir:

- Öğrenci Merkezli Yaklaşımın Güçlendirilmesi: Benzer projelerde, öğrenci merkezli bir yaklaşımın benimsenmesi ve öğrencilere daha fazla aktif rol alma fırsatı sunulması, dil becerilerinin daha etkili bir şekilde gelişmesini sağlayabilir.
- Çeşitli Oyunlaştırma Araçlarının Kullanımı: Farklı oyunlaştırma araçları ve platformları, dil öğretiminde çeşitlilik ve esneklik sağlayabilir. Kahoot!, Quizizz gibi çevrimiçi araçlar, dil öğretiminde interaktif ve eğlenceli bir deneyim sunabilir.
- Öğrenci Geri Bildirimi ve İlerleme Takibi: Oyunlaştırılmış etkinlikler sırasında öğrenci performansı düzenli olarak takip edilmeli ve geri bildirimler sağlanmalıdır. Bu, öğrencilerin kendi ilerlemelerini görmelerine ve motivasyonlarını sürdürmelerine yardımcı olabilir.
- Öğretmen Eğitimi ve Gelişimi: Dil öğretmenleri, oyunlaştırmanın etkili bir şekilde nasıl kullanılacağı konusunda eğitilmelidir. Öğretmenler, öğrencilerinin ihtiyaçlarına ve dil seviyelerine uygun oyunlaştırma stratejilerini uygulayarak öğrenme deneyimini zenginleştirebilirler.
- Ebeveyn Katılımını Artırmak İçin İletişim Stratejileri: Ebeveynlere yönelik yapılan etkinliklerde katılımı artırmak için daha etkili iletişim stratejileri geliştirilmelidir. Ebeveynlerin öğrencilerinin dil öğrenme sürecine daha fazla dahil olmaları teşvik edilmelidir.
- Etkileşimli Eğitim Platformlarına Daha Fazla Odaklanma: Daha fazla etkileşimli eğitim platformu kullanımıyla öğrenci katılımını artırmak için, eTwinning projelerinde öğrenciler arasında gerçek zamanlı etkileşimi destekleyen platformlara odaklanılmalıdır.

- Eğitimcilerin Zaman Yönetimi ve Planlama: Eğitimciler, öğrenci ve ebeveyn katılımını artırmak ve etkinlikleri planlamak için daha etkili zaman yönetimi stratejileri geliştirmelidir. Aktivitelerin yüksek katılımı gerçekleştirilmesi için daha esnek bir planlama yapılabilir.
- Katılımcılara Seçenekler Sunma: Katılımcılara, etkinliklere katılımın zaman alıcı olabileceği gerçeğini göz önünde bulundurarak ek aktiviteleri seçmeleri için seçenekler sunulmalıdır. Bu, katılımcıların kendi ihtiyaçlarına uygun bir şekilde programa dahil olmalarını sağlayabilir.
- Kültürel Unsurların Daha Fazla İntegrasyonu: Dil öğretim materyalleri, kültürel unsurlara daha fazla vurgu yapacak şekilde tasarlanmalı ve öğrencilere farklı kültürleri anlama fırsatları sunulmalıdır.
- Dijital Araçların Etkin Kullanımı: Öğretmenlere, dil öğretiminde dijital araçları daha etkili bir şekilde kullanabilmeleri için eğitimler verilmeli ve sınıfta bu araçların aktif bir şekilde kullanımı teşvik edilmelidir.
- Çok Dillilik ve Çok Kültürlülük Farkındalığı: Öğrencilere, birden fazla dil öğrenmeye ve farklı kültürleri anlamaya yönelik farkındalık oluşturacak etkinlikler düzenlenmelidir.
- 21. Yüzyıl Becerilerinin Geliştirilmesi: Araştırma, öğrencilerin 21. yüzyıl becerilerini geliştirmeye yönelik bireysel, ikili ve grup çalışmalarını yaparak dil öğrenmelerine katkı sağlamıştır. Bu tür etkinliklerin daha yaygın bir şekilde kullanılması teşvik edilmelidir.
- Öğrenci Merkezli Yaklaşım: Öğrencilerin ilgi alanlarına ve beceri seviyelerine uygun öğrenme materyalleri ve etkinlikleri tasarlanmalıdır. Bireysel farklılıkları gözetenek, öğrencilerin öğrenme süreçlerine daha fazla katılım sağlayacak yöntemler geliştirilmelidir.
- Sürdürülebilir Değişim: Başarılı pilot uygulamaların genişletilmesi ve sürdürülebilir hale getirilmesi için ilgili paydaşlar arasında iş birliği güçlendirilmelidir. Böylece, yeni nesil öğretim metotları geniş kitlelere yayılarak dil öğretiminde kalıcı bir değişim sağlayabilir.
- Sınav ve Değerlendirme Sistemlerinin Gözden Geçirilmesi: İngilizce dil öğrenimine yönelik sınav ve değerlendirme sistemleri, öğrencilerin dil becerilerini gerçek hayatta kullanmalarını teşvik etmeli ve sadece dilbilgisi odaklı değil, aynı zamanda konuşma ve yazma yeteneklerini de değerlendirmelidir.
- Uluslararası İletişim ve Pratik Dil Kullanımı: İngilizce dilinin uluslararası bir iletişim aracı olarak kabul edilmesine rağmen, sadece

sınav kaygısı üzerine odaklanan bir öğretim anlayışından vazgeçilerek, dilin günlük yaşamda pratik bir şekilde kullanılabilmesi için fırsatlar yaratılmalıdır.

KAYNAKLAR

- Altıok, S., Yükseltürk, E. ve Üçgül, M. (2017). Web 2.0 eğitimine yönelik gerçekleştirilen bilimsel bir etkinliğin değerlendirilmesi: Katılımcı görüşleri. *Journal of Instructional Technologies & Teacher Education*, 6(1), 1-8.30 Ocak 2024 tarihinde <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/2034304> adresinden erişildi.
- Boz, M. S. ve Çoban, Ö. (2015). Yabancı dil eğitiminde teknoloji kullanımını https://yegitek.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2018_11/06104720_Yabanci-Dil-Egitiminde-Teknoloji-Kullanimi-2015_SerpilYmYr_hoca.pdf
- Boz, M. S. ve Çoban, Ö. (2015). Yabancı dil eğitiminde teknoloji kullanımını https://yegitek.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2018_11/06104720_Yabanci-Dil-Egitiminde-Teknoloji-Kullanimi-2015_SerpilYmYr_hoca.pdf
- <http://adudspace.adu.edu.tr:8080/xmlui/handle/11607/1614>
- <https://acikbilim.yok.gov.tr/handle/20.500.12812/366421>
- <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1489287>
- https://turkoloji.cu.edu.tr/YENI%20TURK%20DILI/meric_akpinar_fatma_acik_yabancilara_turkce_ogretimi_ogrenme_ogretme_aktarim.pdf
- <https://www.itnetwork.com.tr/cocuklarin-kulturel-gelisiminde-ingilizce-ogrenmenin-onemi/>
- O'Reilly, T. (2005). What is web 2.0: design patterns and business models for the next generation of software. Erişim tarihi: 27.03.2020, <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>.
- O'Reilly, T. (2005). What is web 2.0: design patterns and business models for the next generation of software. Erişim tarihi: 27.03.2020, <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>.
- Özërbaş, M. A. ve Mart, Ö. A. (2017). İngilizce öğretmen adaylarının web 2.0 kullanımına ilişkin görüş ve kullanım düzeyleri. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18(3), 1152-1167.
- Özmen, F., Aküzüm, C., Sünkür, M. ve Baysal, N. (2012). Sosyal ağ sitelerinin eğitsel ortamlardaki işlevselliği. *E-Journal of New World Sciences Academy*, 7(2), 496-506.
- Peachey, N. (2015). Tech tools for teachers: podcasting. Erişim tarihi: 10.04.2020, <http://www.onestopenglish.com/methodology/tech-tools-for-teachers/podcasting/>.
- Prensky, M. (2009). H. sapiens digital: From digital immigrants and digital natives to digital wisdom. *Innovate: Journal of Online Education*, 5(3). Erişim tarihi: 10.05.2020, <https://nsuworks.nova.edu/innovate/vol5/iss3/1>.
- Prensky, M. (2009). H. sapiens digital: From digital immigrants and digital natives to digital wisdom. *Innovate: Journal of Online Education*, 5(3). Erişim tarihi: 10.05.2020, <https://nsuworks.nova.edu/innovate/vol5/iss3/1>.
- Prensky, M. (2009). H. sapiens digital: From digital immigrants and digital natives to digital wisdom. *Innovate: Journal of Online Education*, 5(3). Erişim tarihi: 10.05.2020, <https://nsuworks.nova.edu/innovate/vol5/iss3/1>.
- Sarıtepeci, M. (2018). Dijital hikâye anlatımı araçları, Nezih Önal, (Ed.), *Etkinlik örnekleriyle zenginleştirilmiş eğitimde teknoloji uygulamaları içinde* (s. 16-41). Ankara: Pegem Akademi.

MATEMATİK BENİMLE

Uzman Öğretmen Zehra KILIÇ
Millî Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0009-0004-0406-3970

ÖZET

Matematik, hayatın hemen her yerinde karşımıza çıkmasına rağmen; soyut kavramlar içermesi nedeniyle genellikle teorik bilgiler topluluğu olarak görülmektedir. Öğretim sürecinde matematik derslerinde öğrenciler tarafından sık sık yöneltilen “Bu bilgiler gündelik yaşamda nerede işimize yarayacak?” sorusu; öğrenciler tarafından bilgilerin gündelik yaşamda karşılaşılan sorunlar karşısında kullanılmadığının fark edilmesine neden olmuştur. Bu genel probleme yönelik projenin temel hedefi, gündelik yaşamda karşımıza çıkan sorunlarla ilgili öğrencilerde farkındalık sağlamak, öğrencilerin matematik bilgilerini kullanarak sorun çözmeye becerilerini artırmak ve matematik derslerine karşı olumlu tutum geliştirmelerine katkı sağlamaktır. Ayrıca dijital becerilerin geliştirilmesinde web 2.0 araçlarından faydalanılmıştır. Projenin hedeflerine ulaşılması, matematik dersi eğitiminde kalıcı bilgiler sağlamak ve bu bilgileri kullanmak açısından önemli görülmektedir. Proje matematik dersi ile doğrudan ilişkili olsa da disiplinlerarası bir yaklaşım benimsenmiştir. Ortak çalışma etkinlikleri Türk dili ve edebiyatı, görsel sanatlar, bilişim teknolojileri dersleri kazanımları ile ilişkilendirilmiştir. Matematik Benimle projesi, Türkiye’den 10 proje ortağı ve 53 lise öğrencisinin katılım sağladığı ulusal bir eTwinning projesidir. 2021 yılı ekim ayında başlayan proje, 14-18 yaş aralığındaki öğrencilerle 5 ay boyunca sürdürülmüştür. Projede ortak çalışma olarak takvim ve e-kitap tasarımı, akrostiş şiir yazma etkinlikleri gerçekleştirilmiştir. Ayrıca tematik video çekimi, dijital pano, puzzle ve poster tasarımları yapılmış, 14 mart dünya pi günü etkinlikleri kapsamında Kendoku oyunu tanıtımı yapılarak Kendoku yarışması ve Kahoot yarışması düzenlenmiştir. Cezeri yeşil teknoloji mesleki ve teknik anadolu lisesi 9. Tübitak 4006 bilim fuarında eTwinning standı hazırlanarak öğrenciler tarafından proje sunumu gerçekleştirilmiştir. Proje, ulusal kalite etiketi ödülü almıştır. Projeye dayalı olarak yürütülen bu araştırmada nicel yöntem kullanılmıştır. Araştırmanın deseni ise tek grup, ön test-son test şeklindedir. Araştırmaya 38

öğrenci gönüllü olarak katılım sağlamıştır. Veriler google form aracılığıyla toplanmış, bu forma “Matematik Tutum Ölçeği” eklenmiştir. Matematik tutum ölçeği 5’li likert tipi bir ölçektir. Proje başlangıcında öntest olarak uygulanan ölçek projenin sonunda son test olarak uygulanmıştır. Elde edilen veriler SPSS 24.0 paket programı ile analiz edilmiştir. Öğrencilerin sınıf düzeylerine göre dağılımı 19’u 9. sınıf, 4’ü 10.sınıf, 9’u 11. sınıf, 6’sı 12. sınıf öğrencisi şeklindedir. Tutum ölçeği toplam puanlarının çarpıklık katsayısının standart hatasına oranı 0.383 ve basıklık katsayısının standart hatasına oranı 0.750 elde edilmiş olup, bu değerler -1.96 ile +1.96 aralığında olduğu için normallik varsayımı karşılanmıştır. Tekrarlı veriler için Anova sonucunda $p < 0.05$ elde edildiği için ön test toplam puan ortalaması ile son test toplam puan ortalaması arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu tespit edilmiştir. Proje ile öğrencilerin matematik dersine karşı olumlu tutum geliştirdikleri sonucuna varılmış, proje etkinlikleri gündelik hayata matematiksel bakış açısı ve farkındalık kazandırmıştır. Proje öncesi öğrencilerin en fazla 1 tane web 2.0 aracı kullanmayı bildiği, proje sonucunda bu sayının 2 ile 5 arasında olduğu belirlenerek öğrencilerin dijital becerilerine de katkı sağlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Matematik, Gündelik yaşam problemleri, Web 2.0

MATHS WITH ME

ABSTRACT

Although mathematics is encountered almost everywhere in life; it is generally seen as a collection of theoretical knowledge because it contains abstract concepts. During the teaching process, the question frequently asked by students in mathematics lessons is “Where will this information be useful to us in daily life?” the question is; It caused students to realize that the information could not be used to solve problems encountered in daily life. The main goal of this general problem-oriented project is to raise awareness among students about the problems we encounter in daily life, to increase students’ problem-solving skills by using their mathematical knowledge, and to contribute to their development of positive attitudes towards mathematics lessons. Additionally, web 2.0 tools were used to develop digital skills. Achieving the goals of the project is considered important in terms of providing permanent information and using this information in mathematics education. Although the project is directly related to the mathematics course, an interdisciplinary approach has been adopted. Collaborative study activities are associated with the achievements of Turkish language and literature, visual arts, and

information technologies courses. Mathematics with Me project is a national eTwinning project in which 10 project partners and 53 high school students from Turkey participate. The project, which started in October 2021, continued for 5 months with students between the ages of 14-18. Calendar and e-book design and acrostic poetry writing activities were carried out as joint work in the project. In addition, thematic video shooting, digital billboard, puzzle and poster designs were made, Kendoku game was introduced and Kendoku competition and Kahoot competition were organized within the scope of March 14 World Pi Day events. An eTwinning stand was prepared at the 9th Tübitak 4006 science fair of Cezeri green technology vocational and technical anatolian high school and a project presentation was made by the students. The project received a national quality label award. Quantitative method was used in this project-based research. The design of the research is single group, pretest-posttest. 38 students participated in the research voluntarily. Data was collected via Google form, and "Mathematics Attitude Scale" was added to this form. Mathematics attitude scale is a 5-point Likert type scale. The scale, which was applied as a pretest at the beginning of the project, was applied as a posttest at the end of the project. The data obtained was analyzed with the SPSS 24.0 package program. The distribution of the students according to their grade levels is as follows: 19 of them are 9th grade students, 4 of them are 10th grade students, 9 of them are 11th grade students, and 6 of them are 12th grade students. The ratio of the attitude scale total scores to the standard error of the skewness coefficient was 0.383, and the ratio of the kurtosis coefficient to the standard error was 0.750, and since these values were between -1.96 and +1.96, the normality assumption was met. Since $p < 0.05$ was obtained as a result of ANOVA for repeated data, it was determined that the difference between the pre-test total score average and post-test total score average was statistically significant. With the project, it was concluded that students developed positive attitudes towards mathematics lessons, and the project activities brought a mathematical perspective and awareness to daily life. Before the project, it was determined that the students knew how to use a maximum of 1 web 2.0 tool, and as a result of the project, this number was between 2 and 5, thus contributing to the digital skills of the students.

Keywords: Mathematics, Daily life problems, Web 2.0

GİRİŞ

Matematik, hayatın her yerinde karşımıza çıkmasına rağmen; soyut kavramlar içermesi nedeniyle genellikle öğrenciler tarafından matematik

dersleri teorik bilgiler topluluğu olarak görülmektedir. Derslerde öğrenciler tarafından sıklıkla yöneltilen “Bu bilgiler gündelik yaşamda nerede işimize yarayacak?” sorusu; öğrenciler tarafından bilgilerin gündelik yaşamda karşılaşılan sorunlar karşısında kullanılmadığı veya sorun çözümüne yaklaşım geliştirilemediğinin fark edilmesine neden olmuştur. Bu genel probleme yönelik Matematik Benimle eTwinning projesinin temel hedefi, gündelik yaşamda karşımıza çıkan sorunlarla ilgili öğrencilerde farkındalık sağlamak, öğrencilerin matematik bilgilerini gündelik yaşamda kullanarak sorun çözme becerilerini artırmak ve matematik derslerine karşı olumlu tutum geliştirmelerine katkı sağlamaktır. Ayrıca 21. yy. becerilerinden dijital yetkinliğin artırılması alt hedef olarak belirlenmiştir.

Türkiye’den 10 proje ortağı ve 53 lise öğrencisi ile yürütülmüş olan projede etkinlik olarak beyin fırtınası tekniği ile evde matematik ve sokakta matematik videolarının konseptine karar verilmiş, problem çözme tekniği ile evde veya sokakta karşılaşılabilecek problem durumları düşünülerek öğrenciler tarafından video çekimleri yapılmıştır. Sorunun çözümüne yönelik anlatımlarla birleştirilerek tematik videolar oluşturulmuştur. Öğrencilerin yaratıcı düşünme becerileri harekete geçirilerek web 2.0 araçları ile logo, afiş, tasarımları yaptırılmış, ortak çalışma olarak takvim, e-kitap oluşturulmuştur. Yine ortak çalışma ürünü olarak akrostiş şiir yazılmıştır. “İnternet Güvenliği” konusunda tüm sınıflarda proje öğrencileri tarafından sunum yapılarak farkındalık sağlanmıştır. “14 Mart Dünya Pi Günü” dolayısıyla planlanan etkinlikler için küçük grup çalışmaları yapılarak bir grup tarafından pano tasarlanmış, okulda stand kurularak pi sayısı ile ilgili sunum yapılmıştır. Gruplardan bir diğeri ise zeka oyunlarından biri olan “Kendoku” oyununu hakkında atölye çalışması yapmış ardından kendo-ku yarışması düzenlemiştir. Bir diğeri grup ise pi sayısı ile ilgili “Kahoot” yarışması düzenlemiştir.

Bu araştırmada Matematik Benimle eTwinning projesine dayalı olarak, proje etkinliklerinin öğrencilerin matematik tutumuna olan etkisini ortaya çıkarmak hedeflenmiştir. Bu hedefe yönelik “Öğrencilerin ön test son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?” sorusuna yanıt aranmıştır.

KURAMSAL ÇERÇEVE

Teknolojinin her geçen gün gelişimi ve değişen dünya koşulları her alanda yenilikleri getirirken, bu yeniliklere uyum sağlamak için güncel kalmak yeni dünya düzeninin bir gerekliliği haline gelmiştir. Günümüz eğitimcilerinden ise matematik ile gerçek dünya arasında bağ kurabilen, matematik bilgisini karşılaştığı problemlerin çözümünde etkin bir şekil-

de kullanabilen bireyler yetiştirmeleri beklenmektedir (Doruk ve Umay, 2011). Matematiksel modelleme, gerçek hayat problemlerinin matematik dünyasında kendi diliyle ifade edilmesi ile ilgili bir süreçtir (Güzel ve Uğurel, 2010). Öğrencilerin matematiksel modelleme becerisini kazanmalarında öğretmenlerinin etkisi büyüktür. Öğretmenlerin bunu gerçekleştirebilmeleri için öğretmen yetiştirme programlarında matematiksel modelleme yöntemine yer verilmelidir (Deniz ve Akgün, 2014). Matematik eğitiminde öğrencinin derste aktif olması ve motive şekilde derse katılımı önemlidir. Öğrencinin derste aktif katılımını gerçekleştirebilmek için verilen örneklerin öğrencinin yakın çevresinden, gerçek hayat problemlerinden faydalanılabilir (Kaylak, 2014). Ancak okullarda öğrenci sayısının fazla olması, müfredatın yoğunluğu ve sınav sisteminin öğrencileri test sorusu çözmeye yönlendirmesi gibi nedenler, öğrencilerin matematiği sıkıcı, gerçek dünyadan bağımsız soyut kavramlar bütünü olarak görmelerine neden olmaktadır (Deniz ve Akgün, 2014).

PISA sınavı bilişsel testi, eğitim sistemlerinin öğrencilerin gerçek hayatta karşılaşılan sorunlarla başa çıkma becerisi ve gelecek başarılarındaki etkisi ile ilgili fikir vermektedir. 2022 yılı PISA verilerine göre birçok öğrencinin, öğrenmeye imkan tanımayan disiplin şartlarında matematik öğrendiği ortaya çıkmıştır (Milli Eğitim Bakanlığı, 2022). Karataş ve Güven (2010)'e göre özellikle ortaöğretim matematik öğretiminde çoğunlukla sadece matematiksel olarak ifade edilen problemler yer almaktadır. Dolayısıyla öğrenciler gerçek yaşam ile matematik arasında bir bağlantı kuramayabilir. Öğrencilerin problem çözmede başarısız olmalarının en temel nedeni matematiksel modeli kurma aşamasında yaşadıkları sorun olarak tespit edilmiştir. Gürol (2022) yürüttüğü çalışmada gerçek hayat durumlarına analitik yaklaşımı temel alan gerçekçi matematik eğitimi yaklaşımı destekli öğretimin, mevcut öğretime göre öğrenci başarısında daha etkili olduğu sonucuna ulaşmıştır. Kaylak (2014) ise çalışmasında gerçekçi matematik eğitiminin öğrencilerin ders başarısına olumlu yönde etki ettiğine ancak öğrencilerin matematik dersine karşı tutumlarında anlamlı bir farklılık yaratmadığını tespit etmiştir.

YÖNTEM

Projeye dayalı olarak yürütülen bu çalışmada nicel yöntem kullanılmıştır. Araştırmanın deseni ise tek grup, ön test-son test şeklindedir. Araştırma sonuçları Matematik Benimle eTwinning projesinden elde edilen verilerin SPSS 24.0 paket programında analiz edilmesi ile oluşturulmuştur.

Araştırma Grubu

Araştırma grubunu Türkiye'nin 5 farklı ilinden, Matematik Benimle eTwinning projesinde görev alan, 14-18 yaş aralığında 53 lise öğrencisi arasından araştırma gönüllü katılım formuna onay veren 38 öğrenci oluşturmaktadır.

Veri Toplama Araçları

Araştırmada Eskici, Ilgaz ve Arıcak (2017) tarafından geliştirilen “Matematik Tutum Ölçeği” veri toplama aracı olarak ölçek sahibinden gerekli izinler alınarak kullanılmıştır. 13 maddeden oluşan, 5’li likert tipindeki ölçek tek boyutludur. Proje verileri google form aracılığıyla toplanmış, bu forma “Matematik Tutum Ölçeği” eklenerek araştırmaya gönüllü olarak katılmak isteyen öğrencilerin ölçek verileri toplanmıştır. Matematik Benimle etwinning proje etkinlikleri öncesinde ön test ve proje sonunda son test olarak uygulanmış, bu araştırmada ölçek güvenilirlik analizi yapılarak Cronbach’s Alpha katsayısı 0.919 elde edilmiştir.

BULGULAR

Araştırmada proje etkinlikleri öncesinde Matematik Tutum Ölçeği ön test olarak uygulanmış, proje etkinlikleri 5 ay boyunca gerçekleştirilmiş ve ardından aynı ölçek son test olarak uygulanarak araştırma verileri elde edilmiştir. Araştırmaya gönüllü katılım sağlayan 38 öğrenciden elde edilen veriler SPSS 24.0 paket programına aktarılarak öncelikle madde bazında analiz edilmiş, ardından her öğrenci için toplam madde puanı oluşturulmuştur.

Tablo 3.1. Sınıf düzeyine göre dağılım

Sınıf düzeyi	Kişi sayısı	Yüzde	Ders başarısına katkı	Sınıf düzeyine göre yüzde
9. sınıf	19	%50	17	%89,47
10. sınıf	4	%10,5	4	%100
11. sınıf	9	%23,7	9	%100
12. sınıf	6	%15,8	5	%83,33
Toplam	38	%100	35	%92,10

Araştırmaya katılan öğrencilerin sınıf düzeylerine göre dağılımları Tablo 3.1 de yer almaktadır. Öğrencilerin %50 si 9. sınıf, %10.5 i 10. sınıf, %23,7 si 11. sınıf, %15.8 i 12. sınıf düzeyinde öğrenim görmektedir. Araştırmaya katılan 9. sınıf öğrencilerinin % 89.47 si, 10.sınıf öğrencilerinin %100 ü, 11. sınıf öğrencilerinin %100 ü, 12. sınıf öğrencilerinin %83.33 ü katılım sağladıkları Matematik Benimle eTwinning projesinin matematik ders başarılarına katkı sağlayacağını düşündüklerini belirtmiştir.

Tablo 3.2. Normal dağılım analizine ilişkin veriler

		En düşük	En yüksek	Ortalama	Standart sapma	Çarpıklık		Basıklık	
	İstatistik	İstatistik	İstatistik	İstatistik	İstatistik	İstatistik	Standart Hata	İstatistik	Standart Hata
sınıf	38	9	12	10,05	1,184	,512	,383	1,371	,750
not1	38	46	100	88,03	13,662	1,372	,383	1,421	,750
ölçek1	38	20	61	46,68	11,309	,557	,383	-,527	,750
ölçek2	38	18	63	52,58	10,973	1,684	,383	2,772	,750

Tablo 3.2 de yer alan ölçek1 Matematik Tutum Ölçeği ön test toplam puanlarını, ölçek2 Matematik Tutum Ölçeği son test toplam puanlarını göstermektedir. Çarpıklık (skewness) ve basıklık (kurtosis) katsayılarının standart hatasına oranları incelendiğinde 0.383 ve 0.750 elde edilmiştir. Verilerin normal dağılım gösterdiğinin varsayılabilmesi için ve çarpıklık ve basıklık katsayılarınınbu değerlerin standart hatasına oranının 1.96'dan küçük olması gerekmektedir (Büyüköztürk, 2011). Bu değer-1.96 ile +1.96 aralığında olduğu için toplam puan dağılımlarının analiz için normallik varsayımını karşıladığı düşünülerek analizlere devam edilmiştir.

Tablo 3.3. Tekrarlı veriler için Anova analizine ilişkin veriler

	Ortalama		Kareler ortalaması	F	Anlamlılık düzeyi
Faktör 1 Green-house Geiser	ölçek1	46,68	660,211	35,568	,000
	ölçek2	52,58			

“Öğrencilerin Matematik Tutum Ölçeği ön test ve son test ortalamaları arasındaki fark istatistiksel olarak anlamlı mıdır?” sorusunun cevabına

yönelik, tekrarlı veriler için Anova analizi yapılmıştır. Tablo 3.3 te yer alan ölçek ön test ortalaması 46.68 iken, ölçek son test ortalaması 52.58 elde edilmiştir. Küresellik varsayımının karşılanmaması nedeniyle Anova tablosunda Greenhouse Geiser satırında bulunan p değerine bakılarak analiz edilmiştir. 0.05 anlamlılık düzeyinde elde edilen p değeri 0.000 olup, $p < 0.05$ olması nedeniyle ölçek ön test ve ölçek son test puan ortalamaları arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu elde edilmiştir.

SONUÇLAR

Matematik Benimle eTwinning projesinde gündelik yaşamda karşımıza çıkan sorunlarla ilgili öğrencilerde farkındalık sağlamak, öğrencilerin matematik bilgilerinin gündelik yaşamda kullanarak sorun çözme becerilerini artırmak ve matematik derslerine karşı olumlu tutum geliştirmelerine katkı sağlamak hedeflenmiştir. Etkinlikler planlanırken disiplinler arası bir yaklaşım benimsenerek Türk dili ve edebiyatı, görsel sanatlar, bilişim teknolojileri derslerine ait kazanımlar da dikkate alınmıştır. Türkiye'nin 5 farklı ilinden 10 proje ortağı ile yürütülen projenin katılımcıları 53 lise öğrencisidir. Bu öğrencilere proje etkinlikleri başlamadan önce kişisel verileri google form ile toplanırken bu forma "Matematik Tutum Ölçeği" eklenmiştir. 38 öğrenci araştırmaya katılmaya gönüllü olmuş, bu araştırma 38 öğrenciden toplanan veriler analiz edilerek oluşturulmuştur. Proje etkinlikleri olarak ortak çalışma şeklinde takvim ve e-kitap tasarımı, akrostiş şiir yazma etkinlikleri gerçekleştirilmiştir. Gündelik yaşamla bağlantılı olan konularla ilgili tematik video çekimi, dijital pano, puzzle ve poster tasarımları yapılmıştır. 14 Mart Dünya Pi Günü etkinlikleri kapsamında Kendoku oyunu tanıtımı yapılarak Kendoku yarışması ve Kahoot yarışması düzenlenmiştir. Okulda düzenlenen 9. Tübitak 4006 Bilim Fuarı'nda eTwinning standı hazırlanarak öğrenciler tarafından proje sunumu gerçekleştirilmiştir.

Gündelik yaşamda kullanılan matematiğin farkına varılmasından yola çıkılarak planlanan etkinliklerin öğrencilerin matematik dersi tutumlarında anlamlı bir artış sağlayıp sağlamayacağını ölçmek için Eskici, Ilgaz ve Arıcak (2017) tarafından geliştirilen "Matematik Tutum Ölçeği" ölçek sahibinden gerekli izinler alınarak veri toplama aracı olarak kullanılmıştır. 13 maddeden oluşan, tek boyutlu ölçek proje etkinlikleri başlamadan önce ön test olarak uygulanmıştır. Yaklaşık 5 ay süren proje etkinliklerinin ardından Matematik Tutum Ölçeği son test olarak tekrar aynı gruba uygulanmıştır. Elde edilen veriler SPSS 24.0 paket programı ile analiz edilmiştir. Verilere dair betimleyici istatistikler elde edilerek ilk olarak normal dağılım varsayımını karşılayıp karşılamadığı analiz edilmiştir. Normallik analizinde

çarpıklık (skewness) ve basıklık (kurtosis) katsayılarının standart hatasına oranları incelendiğinde 0.383 ve 0.750 elde edilmiş olup -1.96 ile +1.96 aralığında olduğu için normal dağılım varsayımının karşılandığı görülmüştür. Araştırmanın deseni tek grup ön test-son test şeklinde olduğu için tekrarlı veriler için Anova ile öğrencilerin ön test puan ortalaması 46.68 ve son test puan ortalaması 52.58 değerleri arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olup olmadığı test edilmiştir. 0.05 anlamlılık düzeyinde yapılan analizde $p=0.000$ elde edildiği için bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmüştür. Bu sonuç, Matematik Benimle eTwinning proje etkinlikleri ile öğrencilerin matematik dersine karşı tutumlarında anlamlı bir artış sağlandığı şeklinde yorumlanmıştır. Bu etkinlikler, öğrencilerin gündelik hayata matematiksel bakış açısı kazanmasını sağlamış ve farkındalık kazandırmıştır. Proje öncesi öğrencilerin en fazla 1 tane web 2.0 aracı kullanmayı bildiği, proje sonucunda bu sayının 2 ile 5 arasında artış sağladığı belirlenerek öğrencilerin dijital becerilerine web 2.0 araçlarının kullanımı ile katkı sağlanmıştır.

Matematik öğretiminde somutlaştırma yaparak gündelik yaşamdan örnekler verilmesi ile öğrencilerin bu derse karşı olumsuz tutum geliştirmelerinin önüne geçilebileceği düşünülmektedir. Kazanımlara uygun planlanan gündelik yaşam etkinlikleri ise matematik dersi tutumlarına olumlu katkı sağlayacaktır. Müfredat yoğunluğu, yetiştirilmeye çalışılan konular, sınıflarda öğrenci sayısının fazla olması gibi sorunlar öğretmenleri bu planlamalar konusunda zorlarsa da bu tarz etkinlikler öğretmenlerin planlama becerisine katkı sağlarken öğrenci için de farklı bir öğrenme ortamı sağlayacaktır. Farklı derslerle bütünleştirilerek tasarlanacak Stem etkinlikleri ise aynı anda birçok derse karşı olumlu tutum geliştirilmesini sağlayabilir. Öğrencinin bir derse karşı olumlu tutum geliştirmesi ile o derse ilgiyle takip etmesi, ödevlerini zamanında yapması, dersin içeriğiyle ilgili farklı araştırmalar yapmasını sağlayabilirken ders başarısını beraberinde arttırabileceği düşünülmektedir.

KAYNAKLAR

- Büyüköztürk, Ş. (2011). Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı. Pegem Akademi.
- Deniz, D. ve Akgün, L. (2014). Ortaöğretim öğrencilerinin matematiksel modelleme yönteminin sınıf içi uygulamalarına yönelik görüşleri. Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 1(4), 103-116.
- Doruk, B. K. ve Umay, A. (2011). Matematiği günlük yaşama transfer etmede matematiksel modellemenin etkisi. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 41, 124-135.
- Eskici, M., Ilgaz, G., ve Arıcak, O.T. (2017). Development of mathematics course attitude scale: A preliminary study of validity and reliability. Universal Journal of Educational Research, 5(12A), 63-70.
- Gürol, S. (2022). 9.sınıf öğrencileri ile gerçekçi matematik eğitimi yaklaşımına göre yürütülen öğretimin başarı, matematik öğrenmeye yönelik motivasyon ve kalıcılık üzerine etkisi (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Aydın Adnan Menderes Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Aydın.
- Güzel, E. B. ve Uğurel, I. (2010). Matematik öğretmen adaylarının analiz dersi akademik başarıları ile matematiksel modelleme yaklaşımları arasındaki ilişki. Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 29(1), 69-90.
- Karataş, İ. ve Güven, B. (2010). Ortaöğretim öğrencilerinin günlük yaşam problemlerini çözebilme becerilerinin belirlenmesi. Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 12(1), 201-218.
- Kaylak, S. (2014). Gerçekçi matematik eğitimine dayalı ders etkinliklerinin öğrenci başarısına etkisi (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Milli Eğitim Bakanlığı (2022). PISA 2022 Ulusal Nihai Raporu. 12 Ocak 2024 tarihinde https://pisa.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2024_01/26152640_pisa2022_rapor.pdf adresinden erişildi.

E TWINNING PROJELERİNİN ÖĞRETMENLERİN KİŞİSEL VE MESLEKİ ALANDAKİ GELİŞİMİNE ETKİSİ

Seval YILDIZ

*Necmettin Erbakan Üniversitesi
ORCID ID:0000-0002-7696-6835*

ÖZET

Bilim sürekli ilerlerken eğitimin sorumluluğunu üstlenen paydaşlar olan öğretmenler de 21.yy niteliklerine sahip olma anlayışıyla hareket etmektedirler. Bilim ve teknolojiadaki gelişmeler öğretmenlerin de teknolojiyi etkin kullanımını, mesleki gelişimlerini geliştirecek faaliyetlere yönelmelerini ve işbirlikçi bir tutum içinde olmalarını gerekli kılmaktadır. Bunun için; projelere etkin katılım (E-twinning, Erasmus, Tübitak..gibi) önerilebilir. Etwining platformu kökeninde Avrupa’da görev yapan öğretmenlerin deneyimlerini paylaştığı, görüş alış verişinde buldukları çevrim içi düzeyde bir ortamın meydana getirilmesini amaç edinmektedir. Öğretmenler değişik ülkelerde görev yapan meslektaşlarıyla iletişim içerisinde bulunarak kendilerinin eğitim-öğretim süreçlerine uygun bir şekilde proje çalışmalarında bulunabilirler. Yapılan proje çalışmalarında teknolojinin eğitim-öğretim süreçleri içerisinde kullanılması proje çalışmaları için istenen bir özellik olarak ifade edilmektedir. Ülkemizde hayata geçirilen Fatih projesi kapsamında öğretmenlerimize ve okullarımıza sağlanmış olan teknolojik alt yapı imkanlarının eğitim-öğretim süreçlerinde aktif bir şekilde kullanılması gerekmektedir. Yapılacak olan eTwinning projeleri öğretmenlerin teknolojiyi kullanmaları konusunda öğretmenlerimize yardımcı olacaktır. Günümüzde devletler eğitim politikalarını “Endüstri 4.0” kavramının içerdiği yeniliklere göre düzenlemektedirler. Milli Eğitim Bakanlığı tarafından açıklanan 2023 Vizyon Belgesi’nde; “Endüstri 4.0”nin önemine vurgu yapılmakta ve temel amaç “Çağın ve geleceğin becerileriyle donanmış ve bu donanımı insanlık yararına sarf edebilen bilime sevdalı, kültüre meraklı ve duyarlı, nitelikli, ahlaklı çocuklar yetiştirmektir.” Şeklinde ortaya konulmaktadır (Milli Eğitim Bakanlığı [MEB], 2019, s.74). Eğitim 4.0 olarak adlandırılan yeni eğitim paradigmasına uygun öğretmen profili “Öğretmen 4.0” olarak adlandırılabilir. Bu öğretmen profili öncelikle vizyon ve eğitim felsefesi olarak yenilikçiliği ve öğrenci merkezliliği

benimsemiş olmalıdır. En önemli öğrenme çıktısının sınavlarda ulaşılan net sayılarının değil, 21.yy becerilerinin olduğunun farkında olmalıdır. 21. yy becerilerini kazandırabilecek deneyimsel ve teknoloji destekli öğrenme deneyimleri tasarlama, uygulama, yönetme, ölçme ve değerlendirme becerilerine sahip olmalıdır. Öğretmen genel kültürü, alan bilgisi, meslek bilgisi yanında teknopedagojik bakımdan donanımlı olmalıdır (Başaran, Vural 2021) Bu doğrultuda etwinning platformu öğrenci ve öğretmenlerin çağın gereksinimlerine uygun olarak gelişim ve öğrenmelerini sağlayan bir platformdur. Öğretmenler bu platformda Projeler, çalıştaylar, konferanslar, seminerler, online eğitimlerle keşfediyor ve öğreniyorlar. Web 2.0 araçları kullanılarak tasarlanan projelerle 21.yy becerilerine sahip bireyler yetiştirmeye hizmet ediyorlar. Ayrıca eTwinning projesi bünyesinde yabancı dil becerilerini geliştirerek, İngilizce sunular ve metinler üretiyorlar. Böylece ülkeler arasında belirledikleri proje konularını tartışarak kültürler arası diyalogu teşvik ediyorlar. Bu deneyim; disiplinler arası ve uluslararası bir ortamda etkileşimde bulunma ve iş birliği yapma yeteneğinin yanı sıra eleştirel düşünceyi, sosyal ve kültürler arası becerileri, işbirliği ve takım çalışması becerilerini geliştirme imkânı tanıyor. Öğrenciler ise, eTwinning sayesinde, proje çalışmalarına ve iş birliği problem çözmeye odaklanan küçük grup çalışmalarına daha fazla katılmakta ve öğretmenleriyle birlikte yeni materyaller ve kaynaklar da oluşturmaktadırlar. Sonuç olarak; eTwinning platformu 21.yy öğretmenlerinin kişisel ve mesleki gelişimini olumlu etkilemektedir.

Anahtar Kelimeler: Etwinning, Proje Tabanlı Öğrenme, Web2.0 Araçları, Mesleki Gelişim

GİRİŞ

Bilimsel ve teknolojik alanlardaki hızlı değişimler insanlığı ve dolayısıyla da insanlığa hizmet eden bütün kurumları etkilemektedir. Eğitim de bu kurumların başında gelmektedir. Eğitim kurumları, genel anlamda bireyi hayata hazırlama süreci içerisinde, önemli kurumlar olarak tanımlanabilir. Eğitim aynı zamanda toplumsal değişimlerden karşılıklı etkileşime bağlı olarak etkilenen bir süreç ve bu değişimlerin gerekli kıldığı insan tipini yetiştirmek için de bir araçtır. Bilim sürekli ilerlerken programlar güncellenmekte, eğitim ortamlarının nasıl düzenlenmesi gerektiği tartışılmakta, 21.yy becerilerinin neler olduğu ve bu becerilerin kazandırılması için uygulanabilecek yöntem ve teknikler sorgulanmakta, bununla birlikte eğitimin sorumluluğunu üstlenen paydaşlar olan öğretmenler de 21.yy niteliklerine sahip olma anlayışıyla hareket etmektedirler. Bilim ve teknolojiye gelişmeler öğretmenlerin de teknolojiyi etkin kullanımını,

mesleki gelişimlerini doğrudan yönlerden veya dolaylı yönlerden etkileyecek faaliyetlere yönelmelerini ve girişimci bir tutum içinde olmalarını gerekli kılmaktadır. Bunun için; akran koçluğu, lisans üstü eğitim yapma, mesleki yayınları takip etme ve okuma, öğretmen ağlarına katılma, etkileşimli dijital platformları kullanma, projelere etkin katılım (E-twinning, Erasmus, Tübitak..gibi) önemli rol oynamaktadır.

İşbirliği ve paylaşma, yaratıcılık, teknoloji kullanımı gibi konularda yapılan projelerle hem öğrenci hem de öğretmenlerin gelişimini sağlayan etwinning platformu kökeninde Avrupa'da bulunan çeşitli okullarda görev yapan öğretmenlerin deneyimlerini paylaştığı, görüş alışverişinde buldukları çevrim içi düzeyde bir ortamın meydana getirilmesini amaç edinmektedir. Öğretmenler değişik ülkelerde görev yapan meslektaşlarıyla iletişim içerisinde bulunarak kendilerinin eğitim-öğretim süreçlerine uygun bir şekilde proje çalışmalarında bulunabilmektedirler. Yapılan proje çalışmalarında teknolojinin eğitim-öğretim süreçleri içerisinde etkin kullanımı proje çalışmaları için istenen bir özellik olarak ifade edilmektedir. Ülkemizde hayata geçirilen Fatih projesi kapsamında öğretmenlerimize ve okullarımıza sağlanmış olan teknolojik alt yapı imkanları; eğitim-öğretim süreçlerinde teknolojinin aktif kullanımını gerektirmektedir. Yapılacak olan eTwinning projeleri öğretmenlerin teknolojiyi kullanmaları konusunda öğretmenlerimize iyi bir yol gösterici öğrenme ortamı oluşturarak gelişimsel bir süreç sunacaktır. Günümüzde devletler eğitim politikalarını "Endüstri 4.0" kavramının içerdiği yeniliklere göre düzenlemektedirler. Milli Eğitim Bakanlığı tarafından açıklanan 2023 Vizyon Belgesi'nde; "Endüstri 4.0"nin önemine vurgu yapılmakta ve temel amaç "Çağın ve geleceğin becerileriyle donanmış ve bu donanımı insanlık hayrına sarf edebilen bilime sevdalı, kültüre meraklı ve duyarlı, nitelikli, ahlaklı çocuklar yetiştirmektir." şeklinde ortaya konulmaktadır (Milli Eğitim Bakanlığı [MEB], 2019, s.74). Eğitim 4.0 olarak adlandırılan yeni eğitim paradigmasına uygun öğretmen profili "Öğretmen 4.0" olarak adlandırılabilir. Bu öğretmen profili öncelikle vizyon ve eğitim felsefesi olarak yenilikçiliği ve öğrenci merkezliliği benimsemiş olmalıdır. En önemli öğrenme çıktısının sınavlarda ulaşılan net sayılarının değil, 21.yy becerilerinin olduğunun farkında olmalıdır. 21.yy becerilerini kazandırabilecek deneyimsel ve teknoloji destekli öğrenme; deneyimleri tasarlama, uygulama, yönetme, ölçme ve değerlendirme becerilerine sahip olmalıdır. Öğretmen genel kültürü, alan bilgisi, meslek bilgisi yanında teknopedagojik bakımdan donanımlı olmalıdır (Başaran, Vural 2021). Bu doğrultuda etwinning platformu öğrenci ve öğretmenlerin çağın gereksinimlerine uygun olarak gelişim ve öğrenmelerini sağlayan bir platformdur.

Öğretmenler bu platformda projeler, çalıştaylar, konferanslar, seminerler, online eğitimlerle keşfederek öğrenmektedirler. Web 2.0 araçları kullanı-

arak tasarlanan projelerle 21.yy becerilerine sahip bireyler yetiştirmeye hizmet edilmektedir.Ayrıca eTwinning projesi bünyesinde yabancı dil becerilerini geliştirerek, İngilizce sunular ve mateyaller üretmektedirler. Böylece uluslararası belirledikleri proje konularını tartışarak kültürler arası diyalogu teşvik ediyorlar. Bu deneyim;disiplinler arası ve uluslararası bir ortamda etkileşimde bulunma ve iş birliği yapma yeteneğimin yanı sıra eleştirel düşünceyi, sosyal ve kültürler arası becerileri ,işbirliği ve takım çalışması becerilerininigeliştirme imkânı tanıyor.Öğrenciler ise, eTwinning sayesinde, proje çalışmalarına ve iş birlikçi problem çözmeye odaklanan küçük grup çalışmalarına daha fazla katılmakta ve öğretmenleriyle birlikte yeni materyaller ve kaynaklar da oluşturmaktadırlar.

YÖNTEM

Araştırmada eTwinning proje çalışmalarının öğretmenlerin kişisel ve mesleki gelişimlerine yansımaları incelenmiştir. eTwinning projeleri ile ilgili olarak farklı branşlarda görev yapan 70 öğretmenle görüşme yapılmıştır. Yapılan araştırmada eTwinning proje çalışmalarında bulunan farklı branşlarda görev yapan öğretmenlerin görüşlerinin incelendiği nitel araştırma yönteminden yararlanılmıştır Araştırma deseni olarak durum çalışması deseni belirlenmiştir.

Çalışma grubu

Araştırma, 2020-2021 eğitim-öğretim yılında İstanbul ili Çekmeköy ilçesinde görev yapan farklı branşlardaki 70 öğretmenin konu ile ilgili görüşü alınmıştır. Çalışmaya katılım gösteren öğretmenlerin tamamı en az bir yıl eTwinning projelerinde görev almışlardır. Araştırmaya katılan öğretmenler, amaçsal örneklem yöntemiyle ve gönüllülük ilkesine göre seçilmişlerdir.

BULGULAR

1.Araştırmaya katılan öğretmenlere etwining platformuna katılma amaçlarına dair görüşleri sorulmuştur. Araştırmaya katılım gösteren öğretmenler eTwinning projelerinin öğretmenlere mesleki gelişim sağladığı, mesleki paylaşım ve iş birliğini arttırdığı ve yeni bilgi ve beceriler öğrettiği yönünde görüşlerini dile getirmektedir.

2. Öğretmenlerin okullardakullandıkları BİT araçları arasında bilgisayar (%80) ve projeksiyon (%78,5)kullanımının yüksek olduğu görülmektedir. Bunun dışında akıllı tahta, televizyon, kamera, fotoğraf makinası, tablet, telefon, ses sistemi, laptop, cpk aracı kullanıldığı görülmektedir.

3.Öğrenci ve öğretmenlerin etwinning projeleri yürütürken yabancı dilde iletişim becerilerinin geliştirildiği ifade edilmiştir.

4.Araştırmadan elde edilen verilere göre etwinning faaliyetlerinin proje tabanlı öğrenmeyi farklı açılardan geliştirici etkileri bulunmaktadır. Katılımcı öğretmenlerden Ö7, etwinning projelerinin proje tabanlı öğrenmeye etkisinedair görüşleri şöyledir;” Bu platform proje tabanlı uygulamayı hayata geçirmeyi çok daha elverişli kılıyor. Öğrencinin aktif katılımını teşvik etmesi ve üst düzey bilişsel gelişimi destekleyen aktiviteler sayesinde akademik hayatı, sosyal hayatı ve yaşam becerilerini birlikte alma imkanı sunuyor ve ayrıca teknoloji kullanımını ön plana aldığı için hem öğretmenler hem de öğrenciler için çok faydalı buluyorum bu platformu.” Bir diğer katılımcı Ö14 ise;”İşbirlikçi çalışmayı, yardımlaşmayı, web 2.0 araçlarını kullanmayı, müfredatlar arası öğrenmeyi sağlar.Ö44” Tam tamına bir proje tabanlı eğitim alanıdır ve okulla entegrasyonu başarı getirebilir. ETwinning proje temelli öğrenmeye dayanır. Yenilikçi teknolojileri kapsar.”10

5.Araştırmada sorulan ilgili sorudan ulaşılan verilere göre öğretmenlerin etwinning projelerinin uygulama sürecinde web2.0 araçlarını öğrendikleri ve derslerine entegre ettikleri görülmektedir.

Yapılan araştırmanın ikinci alt problemiyle ilgili olarak öğretmenlere “eTwinning platformunun kişisel gelişiminize katkıları nasıldır? Açıklayınız.” sorusu yöneltilmiş ve elde edilen verilerin analizi sonucunda ;teknoloji alanında gelişim sağlanması, web 2 araç kullanımı becerisi ,yabancı dil gelişimi, araştırma ve öğrenme becerisi, özgüvenlerinin artması ,iş birliği ,iletişim ve yardımlaşmanın ön plana çıktığı görülmektedir. Özellikle web2 araçlarla tasarlanan etkinlikler bunda önemli paya sahip görünüyor. etwinning platformunun kullanıcıları öğretmenlerin kendilerini eğitimin günümüz dünyasında önemli bir konuma gelen bilgi ve iletişim teknolojileri alanındaki yeterliliklerini geliştirdikleri veeğitim-öğretim süreçleri içerisinde yer alan kazanımlara uygun bir şekilde uyarlanan proje çalışmaları ile Web 2.0 araçları kullanılarak teknolojinin etkin ve verimli bir şekilde kullanıldığı, öğretme-öğrenme süreç becerilerinin geliştirilmesini sağladığı anlaşılmaktadır

Eğitim öğretim faaliyetlerinin odak noktasında bulunan öğretmenlerin değişik konularda ürettikleri projeler yoluyla kendi bilgilerini ve becerilerini geliştirdikleri görülmektedir. Bunun yanı sıra yukarıdaki ifadelerden öğrencilerin de aynı şekilde mutlu olup gelişme gösterdikleri anlaşılmaktadır. Ayrıca platform öğretmenlere süreç içinde verilen eğitimlerle gelişme gösterme imkanı tanımaktadır.

21.yy niteliklerine sahip olması gereken öğretmenler, mesleki gelişimlerini doğrudan ya da dolaylı olarak etkide bulunabilecek faaliyetlere yönelmeli

ve girişimci bir tutum içinde olmalıdırlar. Bunun için; E-twinning, Erasmus, Tübitak..gibi projelere etkin katılım önemlidir. Araştırmada etwinning projelerinin öğretmenlerin yenilenme ve 21.yy becerilerinin gelişimine katkısının(f=21) önemli oranda olduğu görülmektedir.

E Twinning projeleri sayesinde Avrupa’da bulunan farklı ülkelerdeki meslektaşlarıyla tanışan ve uluslararası bir platformda üretme ve paylaşma imkanı bulan öğretmenler bunun yanında yabancı dil becerilerinin de geliştiği ve farklı kültürleri tanıma ,onların uygulama ve fikirlerinden haberdar olmalarını sağladığı ifade edilmektedir.

İşbirliği, eTwinning proje çalışmalarında projelerin yapılmasında önemli olan ve vazgeçilemeyen bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Projelerin çoğunda eTwinning projeleri yapılırken değişik ülkelerde bulunan öğretmenler ve öğrenciler arasında yapılan işbirliği açıkça platformda belgelenmekte ve ispatlanmaktadır.

2020-2021 Eğitim-Öğretim yılı içerisinde yaptıkları en az bir proje ile etwinning platformunu kullanan öğretmenlerin yaşadıkları deneyim sonucu paylaştıkları öneriler incelendiğinde öğretmenlerin en çok etwinning platformunun geliştirmesi gereken yönleri olduğunu,sistemsel aksaklıklar yaşanabildiğini,etkinlikler için fazla sayıda öğrenciyle çalışmanın zor olduğunu,zaman aldığını ifade ettikleri görülmüştür.

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Sonuç ve tartışma

Küresel bir rekabetin yaşandığı günümüz dünyasında toplumlar 21.yy becerilerine sahip ve teknolojik gelişmeleri etkin bir şekilde kullanabilen bireylere ihtiyaç duymaktadır.Bunun için yetişmekte olan yeni neslin bilgi ve iletişim teknolojilerini (BİT) geliştirmeye yönelik bir eğitim almaları gerekmektedir. Bu durum eğitimde bir ayrıcalık değil, ihtiyaç haline gelmiştir.

İyi tasarlanmış ve hayata geçirilebilmiş bir öğretmenlik mesleki gelişim programı ,öğrencilerin 21. Yüzyıl için ihtiyaç duydukları bilgi beceri ve yetkinliklerini geliştirmelerini destekleyen kapsamlı bir öğretim ve öğrenim sisteminin temel bileşeni olarak düşünülmelidir(Darling, Hammond, Hyler ve Gardner, 2017).Eğitimde nitelik sorunsalının tüm dünya ülkelerinin ajandasında öncelikli konulardan birisi olarak yer aldığı ve öğretmenin niteliği üzerine odaklanmanın etkili çözüm yollarından biri olacağı söylenebilir. Yapılan bir araştırma(Tan, 2012) Uluslararası Ekonomik Kalkınma ve İşbirliği Örgütü OECD tarafından her 3 yılda bir gerçekleştirilen ve 15 yaş grubu öğrencilerin başarılarını ölçen uluslararası öğrenci değerlendirme programı Pisa sınavında yüksek başarı gösteren Çin’in(Şangay’ın) bu

başarısının sırrını öğretmenin mesleki gelişimine yaptığı yüksek yatırıma bağlı olduğunu ortaya koymaktadır. (Özdemir,2010,129)

Öğretmenin eğitim sisteminde vazgeçilmez bir unsur olmasının yanında belirlenmiş özellikleri rolleri ve sahip olması gereken yeterlikleri bulunmaktadır. Bu kriterler öğretmenlik mesleğinin profesyonel anlamda açıklanmasına ve anlaşılmasına olanak sağlar. Öğrenme -öğretme süreci dinamik bir sistemdir ve dünya üzerindeki her ülkede olduğu gibi zaman içinde değişim ve gelişim göstermiştir. Hem öğretmenlerin öğrencilerini çağın gerektirdiği şekilde yetiştirmelerinde hem de toplumun ihtiyaçlarına cevap veren gerekli donanımlara sahip öğretmen yetiştirme süreçlerinde yeni anlayışlar, programlar ve etkinlikler geliştirilmiştir. Tüm bu gelişmeler öğretmenlerin özellik rol ve yeterliklerini etkileyerek öğrenenlere yansıtmasını sağlamıştır(Başaran,2020).

Dijital çağ anlamında öğretmen yeterlik ve standartlarının yeniden belirlenmesi gerekebilir. Dünyada böyle standart belirleme girişimleri vardır. Bunlardan biri de ISTE standartlarıdır.ISTE, eğitimde teknoloji kullanımı ile ilgili olarak faaliyetler yürüten Uluslararası Eğitim Teknolojileri Birliği' dir. (ISTE Standards © 2016 International SocietyforTechnology in Education. ISTE® is a registeredtrademark of the International SocietyforTechnology in Education)ISTE,öğretmen,öğrenci ve yöneticilere yönelik öğrenme-öğretme için dijital çağda önde sıralarda gelen, yaygın bir şekilde tanınan ve dünya çapında kabul edilen standartlar ortaya koymuştur. (Konca,2020)

ISTE' nin öğretmen standartları ise şu şekildedir:

- oTeknoloji okuryazarı olmak,
- oDerslerinde teknolojiyi kullanabilmek,
- oÖğrencilerini teknolojiyi kullanmaya yöneltebilmek,
- oEğitim-öğretim çevresini öğrencilerin teknolojiyi kullanmalarına imkan verecek şekilde düzenleyebilmek,
- oMeslektaşları ile çevrim içi ortam üzerinde iletişim kurabilmeyi ve iş birliği yapabilmeyi kapsamaktadır.

Görüşme sorularından elde edilen verilere göre öğretmenlerin okulda kullandıkları teknolojik araçlar; bilgisayar, akıllı tahta, televizyon, kamera, fotoğraf makinası, tablet, telefon, projeksiyon, ses sistemi, Laptop, cpk aracıdır.Ülkemizin eğitimde BİT ile ilgili vizyonu dikkatle incelendiğinde bu süreçte öğretmenlerin ne kadar önemli olduğu açıkça görülmektedir. MEB (2018) Öğretim programlarında "dijital yetkinlik" adında belirtilen yetkinlik alanında bilgi iletişim teknolojilerinin güvenli ve etkin bir şekilde kullanılmasını kapsamaktadır. Bilişim teknolojilerini sınıflarda etkin

bir şekilde kullanan öğretmenler bu yönüyle öğrencilerine de önderlik etmektedir.

Araştırmadan elde edilen bulgular etwining faaliyetlerinin öğretmenlerin mesleki ve kişisel gelişimini olumlu yönde etkilediği söylenebilir. Ülkemizde ve uluslar arası platformlarda belirtilen mesleki ve kişisel niteliklere sahip olmak için geliştirilmesi gereken teknolojik okur-yazarlık, öğrenme ortamında teknoloji kullanımı, meslektaşlar ile işbirliği ve iletişim, proje tabanlı öğretim ortamları etwining platformunda öğretmenlerin tüm bu yetkinlikleri öğrendiği ve uyguladığı bir uzmanlık alanına dönüşmektedir.

Öneriler

1. Araştırmadan elde edilen bulgular doğrultusunda öğretmenlerin platforma yönelik önerilerini bildiren görüşlerde de yer aldığı üzere etwining faaliyetleri daha fazla öğretmen ve öğrenciye ulaşarak yaygınlaşmalıdır. Böylece 21.yy becerilerine sahip olmada hız kazanan bir ülke olabilir ve okul öncesinden teknoloji ile tanışan öğrencilere ihtiyaçlarına uygun ortam ve olanaklar tanıyarak teknolojik yetkinliklerini güvenli bir ortama taşıyarak geliştirebiliriz.
2. MEB ile ortak platform oluşturulabilir şeklindeki öğretmen görüşleri, etwining gibi ulusal platformların oluşturulması ihtiyacını göstermektedir. Ulusal düzeyde proje uygulama platformlarının sadece üst düzey uzmanlık ve akademik başarı odaklı olması, proje tabanlı öğretimin yaygınlaşmasını engellemekte ve çok az öğretmen ve öğrencinin uygulayabildiği, sınırlı sayıda uygulama yapılan, ulaşılması zor alanlar olarak görülmektedir.
3. Öğretmenler, öğrenme-öğretme süreçlerinde teknoloji kullanımına yönelik deneyimleri olmadığı için sınıfta teknoloji kullanımı konusunda yeterince istekli olamamaktadır. Araştırmadan elde edilen bulgularda da teknoloji kullanımı ve web 2 araçlarının öğrenilmesinde yaşanan zorluklar ifade edilmiştir. Bu noktada öğretmenlere, öğretmenlik eğitimi aldıkları süreçte çağın gereksinimlerine uygun yeterlilikte teknolojik uygulama becerilerinin kazandırılması faydalı olacaktır.
4. Hizmeti içi eğitim faaliyetleri düzenlenirken öğretmenlerin sürekli öğrenmelerini ve gelişimlerini desteklemek amacıyla teknolojik araç-gereçlerden ve çok çeşitli kitap ve yayınlardan yararlanılmalıdır. Hizmetiçi eğitim uygulamaları dikkatle ve özenle düzenlenmeli ve bu konudaki çalışmaların eğitimdeki verimliliği arttıracığı vurgulanmalıdır. Okul yöneticileri, yeni mesleğe başlayan ve mesleğe devam eden öğretmenleri hizmetiçi eğitimle eksik bilgilerini tamamlamak

amacıyla onların bilgi ve becerilerini geliştirecek kişisel gelişimlerini destekleyecek hizmetiçi eğitimlerin düzenlenmesine önem vermedir. Okul yöneticileri tarafından öğretmenlerin mesleki gelişimleri ile eğitim performanslarının artmasına yönelik olarak öğrenen okul ortamı oluşması için çalışmalar dikkatle ve özenle organize edilerek düzenli bir planla programlanmalı, konuyla ilgili uzmanların görüşleri alınmalı ve gerektiğinde bu alandaki çeşitli yazılı yayınlardan yararlanılmalıdır. Okul yöneticileri, çağın gereklerine göre gelişime ve değişime açık olmalı, güncel teknolojik gelişmeleri, yazılı çeşitli araştırmaları ve yayınları sürekli olarak takip etmelidir.

KAYNAKLAR

- Adams,S.ve Janover,M.(2009). Giriş: Kültürlerarası Teorileştirme . Kültürlerarası Araştırmalar Dergisi 30(3), 227 – 231 . Google Akademik | çapraz referans
- Anda, E. ve Güven, S. (2013). Lise öğretmenlerinin bir öğrenme ortamı olarak etwinning projelerinin etkilerine ilişkin görüşleri . Uluslararası Akademik Araştırma Dergisi 5(3), 511 – 518 . Google Akademik | çapraz referans
- Akıncı, B. (2018). eTwinning Proje Uygulamalarının Öğrencilerin Yabancı Dil Becerileri İle Öğretmenlik Mesleki Gelişimine Katkısı. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Mehmet Akif Esoy Üniversitesi, Burdur.
- Aksoy, H. H. (2003). Eğitim kurumlarında teknoloji kullanımı ve etkilerine ilişkin bir çözümleme. Eğitim Bilim Toplum Dergisi, 1(4), 4-23.
- Avcı,F.(2021). Çevrim İçi Bir Öğrenme Ortamı Olarak eTwinning Platformuna İlişkin Öğretmenlerin Görüş ve Değerlendirmeleri. Cumhuriyet International Journal of Education – Cumhuriyet Uluslararası Eğitim Dergisi.
- Baltacı, A. (2019). Nitel araştırma süreci: Nitel bir araştırma nasıl yapılır? Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 5(2), 368-388. <https://doi.org/10.31592/aeusbed.598299>
- Başaran, M., Kaya, Z.,Akbaş, N. ve Yağcı, N. Proje Tabanlı Öğretim Sürecinde eTwinning
- Cansoy,R. (2018). Uluslararası çerçevelere göre 21.yüzyıl becerileri ve eğitim sisteminde kazandırılması. İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi, 7(4),3112-3134. <http://www.itobiad.com/issue/39481/494286> adresinden erişildi.
- Çetin, Ö., Çakıroğlu, M., Bayılmış, C. ve Ekiz, H. (2004). Teknolojik gelişme için eğitimin önemi ve internet destekli öğretimin eğitimdeki yeri. The Turkish Online Journal of Educational Technology, 3(3), 144-147.
- Döğer M.F. (2015). eTwinning Proje Çalışmaları Eğitimde FATİH Projesi Eğitim Teknolojileri Zirvesi,150. eTwinning Faaliyeti Tanıtım Kitapçığı.
- Döğer, M. F. (2015) E-Twinning Proje Çalışmaları. Eğitimde FATİH Projesi Eğitim Teknolojileri Zirvesi, 150.
- Gelen, İ. (2017). P21-program ve öğretimde 21. yüzyıl beceri çerçeveleri(ABD uygulamaları). Disiplinlerarası Eğitim Araştırmaları Dergisi, 1 (2), 15-29. Retrieved from <http://dergipark.org.tr/jier/issue/33877/348852>
- Göktaş, Z. Ve Yetim, A. Öğretmenlerin Mesleki ve Kişisel nitelikleri. Kastamonu Eğitim Dergisi 541-550
- Horzum, M. B. (2010). Öğretmenlerin web 2.0 araçlarından haberdarlığı, kullanım sıklıkları ve amaçlarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi, 7(1), 603-634.
- Uğur, B. (2019). Teknolojinin Öğrenme-Öğretme Süreçlerine Entegrasyonuna İlişkin Tasarlanan Çevrimiçi Bir Derse Yönelik Öğretmen Görüşleri. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Sarıdaş, G. ve Deniz, L. (2017). Çevrim içi öğrenme topluluklarının öğretmenlerin mesleki gelişimine etkisine yönelik öğretmen görüşleri. Uluslararası Eğitim Yönetimi Forumu (EYFOR 8), 19 – (2017).
- Selwyn, N (2012) Eğitim ve teknolojiye akademik araştırmaları geliştirmek için on öneri . Öğrenme, Medya ve Teknoloji 37(3): 213 – 219 . Google Akademik | çapraz referans | ISI
- Taşdan, M. Ve Kaya, H.(2021) Eğitimde Proje Geliştirme ve Yönetme (Ankara:Pegem Akademi)
- Önal, N(2020)Eğitimde Teknoloji Uygulamaları. (Ankara:Pegem Akademi)

ŞEHİRİMİN DÜŞÜNÜRÜ VE BİLİMİ: BİR ETWINNING PROJESİ

Dr. Sadife Demiral

*Milli Eğitim Bakanlığı Eskişehir Eti Sosyal Bilimler Lisesi
ORCID: 0000-0003-3888-0413*

Tarkan Çakar

*Milli Eğitim Bakanlığı Eskişehir Eti Sosyal Bilimler Lisesi
ORCID:0009-0001-6663-5418*

Emre Ütenler

*Milli Eğitim Bakanlığı Eskişehir Anadolu Lisesi
ORCID: 0009-0002-6735-0454*

ÖZET

eTwinning platformu, Avrupa'daki okullar arasında dijital işbirliği ve kültürel değişim sağlayan bir platformdur. Öğretmenlere ve öğrencilere farklı ülkelerden işbirliği yapma, projeler geliştirme ve kültürel etkileşimde bulunma imkânı sunar. Proje tabanlı öğrenmeyi teşvik eder, kültürlerarası etkileşimi destekler ve öğretmenlerin dijital becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur. eTwinning projeleri, öğrencilere çevrimiçi araçlar kullanarak diğer ülkelerdeki öğrencilerle iletişim kurma, işbirliği yapma ve bilgi alışverişinde bulunma fırsatı sağlar. "Şehrimin Düşünürü ve Bilimi" projesi, 2021-2022 Eğitim-Öğretim yılında Eskişehir, Denizli ve Trabzon illerinde bulunan dört okulun işbirliğiyle gerçekleştirilen bir eTwinning projesidir. Bu projenin temel amacı, yaşadığımız şehirlerin tarihinde önemli bir iz bırakmış düşünürleri ve bilim insanlarını dijital platform üzerinden tanımak ve tanıtmaktır. Proje kapsamında yer alan öğrenciler, tarih boyunca şehirlerle özdeşleşmiş düşünürleri ve bilim insanlarını inceleyerek, onların düşünce dünyasına ve bilime kattıklarını keşfetme fırsatı elde etmişlerdir. Ayrıca, projenin bir parçası olarak öğrencilere, farklı şehirlerin kültürlerini bir arada değerlendirme ve farklı fikir dünyalarını keşfetme imkânı sunulmuştur. Proje, gençlerin bilime yaşadıkları şehir ile farklı bir bakış açısı kazanmalarını hedeflemektedir. Öğrenciler, şehirlerin kültürleri ile birlikte o şehirlerin bilim insanları ve düşünürleri arasında bağlantılar kurarak zihinsel kodlama yapmışlardır. Bu sayede, öğrencilere dijitalleşme bilinci kazandırılmış ve şehirlerin bilim

ve düşünce hayatı ile daha yakın bir bağ kurmalarına olanak tanınmıştır. Ayrıca, proje kapsamında Milli Eğitim Bakanlığı tarih müfredatına uygun kazanımlar ve etkinlikler göz önüne alınmış, web 2.0 araçları kullanılarak görselleştirilmiş ve öğrenmeyi kalıcı hale getirmek adına etkili bir şekilde aktarılmıştır. Bu yaklaşım, öğrencilere tarihi olayları ve düşünürleri daha etkili bir şekilde anlamalarına katkı sağlamıştır. “Şehrimin Düşünürü ve Bilimi” projesi, öğrencilere hem kendi şehirlerinin tarihine hem de diğer şehirlerin bilim insanlarına ve düşünürlerine dair derinlemesine bir bakış açısı kazandırmış ve onları farklı kültürlerle etkileşimde bulunmaya teşvik etmiştir. Bu proje, öğrencilere bilim, kültür ve tarih alanlarında geniş bir perspektif sunarak öğrenmeyi daha anlamlı ve kalıcı hale getirmiştir. Bu proje aynı zamanda öğrencilere eleştirel düşünme becerileri kazandırarak, tarihi olayları sadece ezberlemek yerine derinlemesine analiz etmelerine olanak tanımıştır. Öğrenciler, kendi düşünürlerinin ve bilim insanlarının eserlerini değerlendirirken eleştirel bir bakış açısı geliştirmiş ve bu değerlendirmeleri diğer öğrencilerle paylaşma fırsatı bulmuştur. Böylece, projenin etkisi öğrenciler arasında bilgi alışverişi ve düşünsel etkileşimi teşvik ederek daha zengin bir öğrenme deneyimi sağlamıştır. Bu proje, sadece tarihi ve bilimi öğrenmekle kalmayıp aynı zamanda öğrencilere eleştirel düşünme, kültürler arası iletişim ve işbirliği gibi önemli beceriler kazandırmıştır.

Anahtar Kelimeler: Şehrimin Düşünür, Şehrimin Bilimi, eTwinning, Kültürler Arası İletişim, Eleştirel Düşünme

THINKER AND SCIENTIST OF MY CITY: AN ETWINNING PROJECT

ABSTRACT

The eTwinning platform is a platform for digital collaboration and cultural exchange between schools in Europe. It offers teachers and students the opportunity to collaborate, develop projects and engage in cultural interaction from different countries. It encourages project-based learning, supports intercultural interaction and helps teachers develop their digital skills. eTwinning projects provide students with the opportunity to communicate, collaborate and exchange information with students in other countries using online tools. The “Thinker of the City and Science” project is an eTwinning project carried out in cooperation with four schools in Eskişehir, Denizli and Trabzon in the 2021-2022 Education-Education year. The main objective of this project is to identify and promote thinkers and scientists who have left a significant mark in the history of the cities

we live in through digital platforms. Students have had the opportunity to study thinkers and scientists who have identified themselves with cities throughout history and discover what they have put into the world of thought and science. As part of the project, students were also offered the opportunity to examine the cultures of different cities together and explore different worlds of ideas. The project aims to enable young people to gain a different perspective on science from the city they live in. The students made mental coding by connecting with the cultures of the cities and the scientists and thinkers of those cities. This has enabled students to become aware of digitization and enable cities to connect more closely with the life of science and thought. In addition, the project has been visualized using web 2.0 tools, taking into account achievements and events in line with the history curriculum of the Ministry of National Education and effectively transmitting learning to make it lasting. This approach has helped students to understand historical events and thinkers more effectively. The “Thinker and Science of the City” project has given students an in-depth insight into both the history of their own cities and the scientists and thinkers of other cities, and encouraged them to interact with different cultures. This project has made learning more meaningful and lasting by providing students with a broad perspective in the fields of science, culture and history. This project also provided students with critical thinking skills, allowing them to analyze historical events in depth instead of just memorizing them. Students developed a critical perspective while evaluating the works of their own thinkers and scientists and had the opportunity to share these evaluations with other students. Thus, the impact of the project was to promote knowledge exchange and intellectual interaction among students, providing a richer learning experience. This project not only taught history and science, but also provided students with important skills such as critical thinking, intercultural communication and collaboration.

Keywords: Thinker of My City, Science of My City, eTwinning, Intercultural Communication, Critical Thinking

GİRİŞ

“Şehrimin Düşünürü ve Bilimi” eTwinning projesi, öğrenci gelişimini desteklemek amacıyla başlatılan bir eğitim inisiyatifi olarak öne çıkmaktadır. Projenin temel kuramsal temeli, kültürel iletişim ve karşılaştırmalı analiz üzerine odaklanmaktadır. Proje, farklı şehirlerin düşünürlerini ve bilimsel çalışmalarını anlamak amacıyla kültürel bağlamda bir karşılaştırma yapmayı hedeflemektedir. Bu yaklaşım, öğrencilere farklı kültürlerin

düşünce dünyasını anlamada karşılaştırmalı analiz becerileri kazandırmayı amaçlamaktadır. Diğer bir önemli unsur, projenin çok disiplinli bir yaklaşım benimsemesidir. Felsefi düşüncelerin bilimsel çalışmalarla birleştirilmesi, öğrencilere farklı disiplinler arasında köprüler kurarak çok yönlü düşünce becerilerini geliştirme fırsatı sağlamaktadır. Projede eleştirel düşünme ve analitik becerilere vurgu yapılmaktadır. Öğrenciler, düşünürlerin eserlerini eleştirel bir bakış açısıyla inceleme ve analiz etme yeteneği kazanarak eleştirel düşünme becerilerini geliştirme fırsatı bulmaktadırlar. Son olarak, öğrenme topluluğu ve işbirliği önemli bir vurgudur. Proje, öğrencilerin birbirleriyle etkileşimde bulunmalarını teşvik eder ve bilgi paylaşımını destekleyerek öğrenme toplulukları oluşturmayı hedefler. Bu unsurlar, “Şehrimin Düşünürü ve Bilimi” projesinin öğrencilerin derinlemesine öğrenmelerine, kültürel farkındalıklarını artırmalarına ve işbirlikçi bir öğrenme ortamında gelişmelerine katkı sağlamayı amaçlamaktadır.

Dijitalleşmenin etkisiyle gelişen eğitim modelleri, öğrencilere tarih ve bilimle etkileşimde bulunma fırsatları sunarak öğrenmeyi daha etkili ve ilgi çekici hale getirmektedir. Bu bağlamda, “Şehrimin Düşünürü ve Bilimi” projesi, 2021-2022 Eğitim-Öğretim yılında Eskişehir, Denizli ve Trabzon illerinde bulunan dört okulun işbirliğiyle hayata geçirilmiştir. Bu proje, genel anlamda belirlenen hedeflere ulaşmanın yanı sıra seçilen şehirlerin özel tarih ve bilim bağlamındaki önemini vurgulayarak öğrencilere zengin bir öğrenme deneyimi sunmayı amaçlamaktadır.

KURAMSAL ÇERÇEVE

Kültür, tarihsel, toplumsal gelişme süreci içinde yaratılan bütün maddi ve manevi değerler ile bunları yaratmada, sonraki nesillere iletmeye kullanılan, insanın doğal ve toplumsal çevresine egemenliğinin ölçüsünü gösteren araçların bütünüdür (TDK, 2024). Kültürün yeni nesillere aktarılmasında eğitim ve okulun etkisi büyüktür. Türk Milli Eğitim kanunu genel amacı; Türk Milletinin milli, ahlaki, insani, manevi ve kültürel değerlerini benimseyen, koruyan ve geliştiren; ailesini, vatanını, milletini seven ve daima yüceltmeye çalışan bireyler yetiştirmektir (Resmi Gazete, 1973). Okullarda gerçekleştirilen bu kültürel aktarımın parçalarından biri de dijital ortamda gerçekleştirilen eTwinning çalışmalarıdır.

eTwinning, başlangıçta Avrupa’daki üniversite öncesi eğitim kurumları arasındaki işbirliğini güçlendirmek amacıyla 14 Ocak 2005’te hayata geçirildi. Ancak, proje daha kısa sürede sadece bir Avrupa inisiyatifi olmaktan çıkarak, küresel çapta öğretmenleri ve öğrencileri bir araya getiren geniş kapsamlı bir platform haline dönüştü. Bu gelişme, eTwinning’in etkileşimli ve katılımcı yapısı sayesinde hızla büyüyen bir topluluğa dönüşmesine yol

açtı (<https://school-education.ec.europa.eu/tr>). Bu platform, öğrencilere farklı kültürleri, dil ve öğrenme yöntemlerini deneyimleme fırsatı sunarak kültürel çeşitliliği ve küresel işbirliğini teşvik etmektedir. eTwinning, geleneksel sınıf sınırlarını aşan, öğretmenleri ve öğrencileri küresel bir öğrenme ortamında birleştiren önemli bir araç haline gelmiştir (Velea, 2011). Eylemin temel amacı pedagojik süreci geliştirmek, öğrenmeye değer katmak ve aynı zamanda tematik okul işbirliğinin dar önemini aşarak tüm düzeylerde tam ve sistematik bir işbirliğini hedeflemektir. Okulların elektronik eşleştirmesi, şehir eşleştirmesi, öğrenci/öğretmen değişimi ya da okul içinde Avrupa boyutunun önemini güçlendirecek yeni bir işbirliğinin istenmesi durumunda gerçekleştirilebilir (Papadakis ve Kalogiannakis,2010).

Proje çalışmalarıyla, öğrenciler gerçek problemlerin çözümüne odaklandıklarında, ağırlıklı olarak, düşünme, problem çözme, yaratıcılık, bilgiye erişim, yeniden harmanlama, sorgulama, uzlaşma gibi etkinlikleri gerçekleştirir ve hem bireysel hem de ekip çalışması için zaman ayırırlar (Saracaloğlu, Özyılmaz Akamca ve Yeşildere, 2006). Öğretmenlerin bilgiyi sadece doğrudan aktarmak yerine, öğrencilere bilgiye yönlendirecek şekilde dersler düzenlemeleri, bu süreçte çeşitli yöntem, teknik ve yaklaşımları kullanmaları büyük bir önem taşımaktadır. Bu bağlamda öğrencilerin sınıf içerisinde daha aktif bir rol üstlenerek çevrelerindeki problemlerin farkına varmaları, bu problemlere ilişkin farklı çözüm yolları üretmeleri ve öğrenme sürecini daha verimli bir şekilde sürdürmelerini sağlayacak etkili yollarından birisi Proje Tabanlı Öğrenme (PTÖ) yöntemidir (Gömlüksüz ve Fidan, 2013). Proje tabanlı öğrenmenin özellikleri, öğrencilere yaratıcı bir öğrenme deneyimi kazandırmayı amaçlar. Bu özellikler şu şekilde özetlenebilir: Amaçlar, gerçek hayatla ilişkilidir ve öğrencilere somut bağlamlar sunar. Aynı zamanda, farklı zekâ türlerine hitap eder, çeşitli öğrenci yeteneklerini kapsar. Sosyal becerileri geliştirme amacı güder, öğrenciler arası etkileşimi teşvik eder. Öğrencilere bilgiyi kendi kendilerine yapılandırmaları için fırsat sunar, bu da öğrenme sürecine daha etkin katılımlarını sağlar. Ayrıca, öğrencilere yeni öğrenme deneyimleri sunarak öğrenmeyi daha etkili ve keyifli hale getirir (Goldman, 2000).

YÖNTEM

Projedeki amacımız yaşadığımız şehrin düşünür ve bilim insanını şehir ile birlikte dijital platform üzerinden tanımak ve tanıtmaktır. Projede yaşadığı şehrin insanının insan yaşantısı, algısı, düşünce dünyasında bilimde yol açtığı değişikliği fark etmesi hedeflenmektedir. Çağımızın en önemli kazanımlarından olan dijitalleşme bilinci ile şehrin bilim insanı

ve düşünürlerinin harmanlanması sayesinde öğrencilerin kendilerini kültüre, bilime ve düşünce hayatına daha yakın hissetmesi hedeflenmektedir. Ayrıca, MEB müfredatın kazanımları ve etkinlikleri çerçevesinde yer alan ve görselleştirilerek anlatılması gereken konularını web 2.0 araçlarını kullanarak görselleştirmek ve öğrenmenin kalıcı hale gelmesini sağlamayı amaçlamaktayız. Projeye; Türkiye’den 4 okul katılmıştır. 16-19 yaş aralığı öğrenciler projede yer almıştır. Projedeki toplam öğretmen sayısı 5, öğrenci sayısı 34’tür. Ortak ürünü olarak hazırladığımız e-Kitabı öğrencilere kaynak olması ve proje sürecinde üzerinde durduğumuz içeriklerin toplu halde ulaşılabilir olması için oluşturduk.

FAALİYETLER

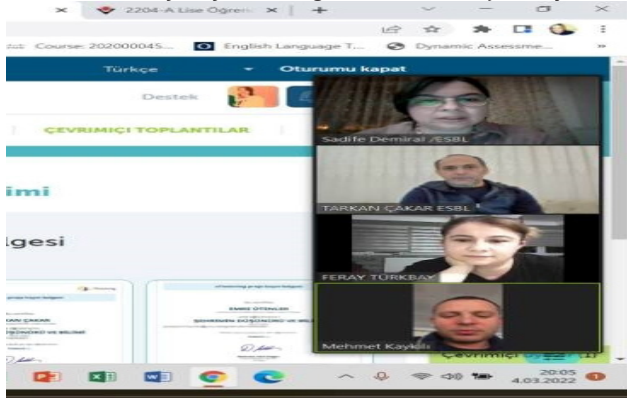
Proje uygulama sürecinde gerçekleştirilen etkinlikler

Şubat.

Şubat ayında gerçekleştirilen eTwinning projesi çalışmaları, projenin başlangıç aşamalarını içermektedir. İlk olarak proje kuruldu ve projenin genel çerçevesi belirlendi. Ardından, projede yer alacak olan öğretmen ve öğrenciler titiz bir seçim sürecinden geçirilerek belirlendi. Proje ekibinde yer alacak olan katılımcılar arasında eğitim alanında uzmanlıkları ve proje konusuna olan ilgileri dikkate alınarak seçimler yapıldı.

Daha sonra, proje ekibi üyeleri arasında tanışma etkinlikleri düzenlendi. Tanışma, projede yer alacak olan öğretmen ve öğrenciler arasında iletişimi güçlendirmeyi ve ekip içi işbirliğini teşvik etmeyi amaçlayan bir faaliyet olarak gerçekleştirildi. Bu aşamada, katılımcılar birbirlerini daha yakından tanıma fırsatı buldu ve projenin başarıyla yürütülmesi için olumlu bir iletişim ortamı oluşturuldu.

Görsel 3.1. Projede yer alan öğretmenlerle tanışma toplantısı



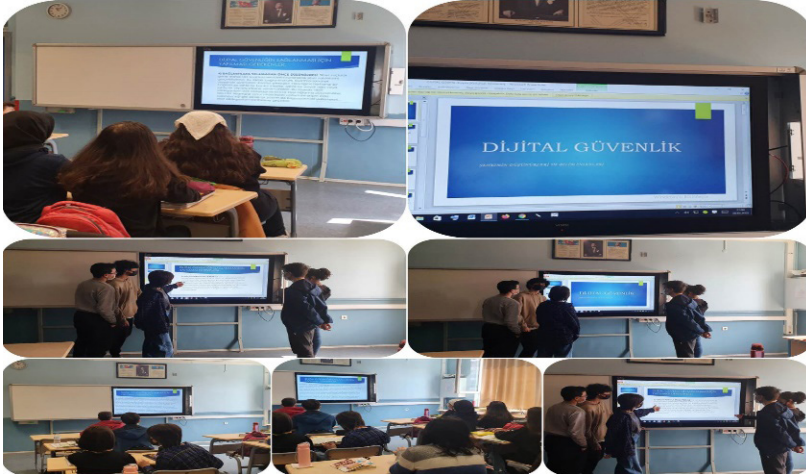
Şubat ayındaki bu başlangıç aşamaları, eTwinning projesinin temelini oluşturarak, proje ekibi üyeleri arasında güçlü bir dayanışma ve işbirliği kültürünün oluşmasına katkı sağladı. Bu adımlar, projenin ilerleyen süreçlerinde daha etkili ve verimli bir işleyişin temelini atmış oldu.

Mart.

Mart ayı içerisinde, eTwinning projesi kapsamında bir dizi önemli çalışma gerçekleştirildi. İlk olarak, proje üye öğretmenleri tanıtıldı ve katılımcılar arasındaki iletişim ve işbirliğini güçlendirmek amacıyla bu tanıtımlar gerçekleştirildi. Ardından, öğrencilerin projeye katılımını değerlendirmek üzere öğrenci ön anketi düzenlendi.

Güvenli internet kullanımının önemine vurgu yapmak adına, öğrencilere yönelik güvenli internet kullanımıyla ilgili eğitimler verildi. Bu eğitimler, dijital dünyada bilinçli ve güvenli bir şekilde hareket etmelerine katkı sağlamayı hedefledi.

Görsel 3.2. *Güvenli internet ile ilgili bilgilendirme eğitimi*



Projeye katılan öğrencilerin birbirlerini daha yakından tanımalarını sağlamak amacıyla öğrenci tanıtım videoları hazırlandı. Öğrenciler, kendi kişisel ve kültürel özelliklerini paylaşarak birbirleriyle daha sağlam bir bağ kurma fırsatı buldular.

Görsel iletişimi güçlendirmek ve projenin kimliğini oluşturmak adına afiş ve logo çalışmaları gerçekleştirildi. Proje üyeleri, özgün tasarımlarıyla projenin görsel unsurlarını oluşturdular. Bu çalışmalar, projenin tanıtımını artırmaya yönelik önemli bir adım oldu.

Görsel 3.3. Öğrencilerin logo ve afiş çalışmaları

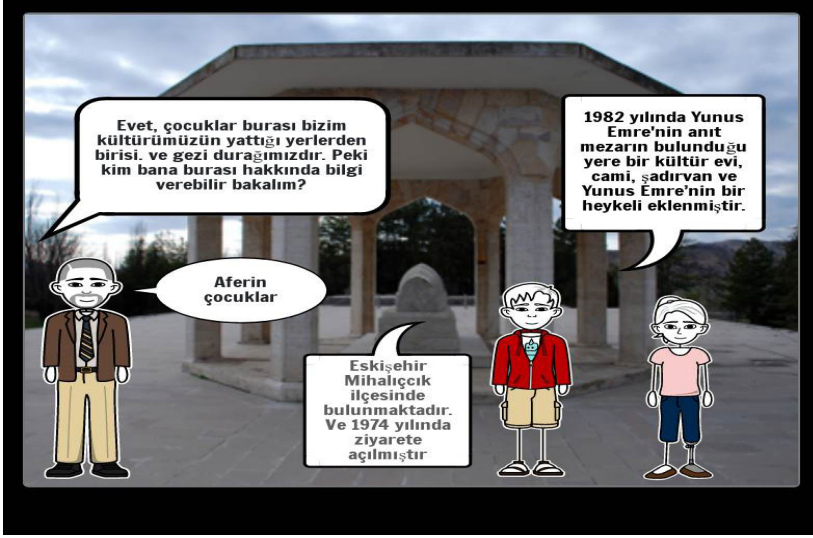


Son olarak, logo ve afişlerin projedeki etkileşimi artırmak amacıyla bir oylama gerçekleştirildi. Proje üyeleri, kendi tasarımları üzerinden demokratik bir süreçle en etkileyici logo ve afişi seçme fırsatına sahip oldular. Bu süreç, projenin ortak karar alma ve katılım kültürünü güçlendirmeye yönelik bir adım olarak öne çıktı. Bu çalışmalar, mart ayında projenin daha derinlemesine bir işbirliği ve etkileşim ortamı oluşturmasına katkı sağladı.

Nisan.

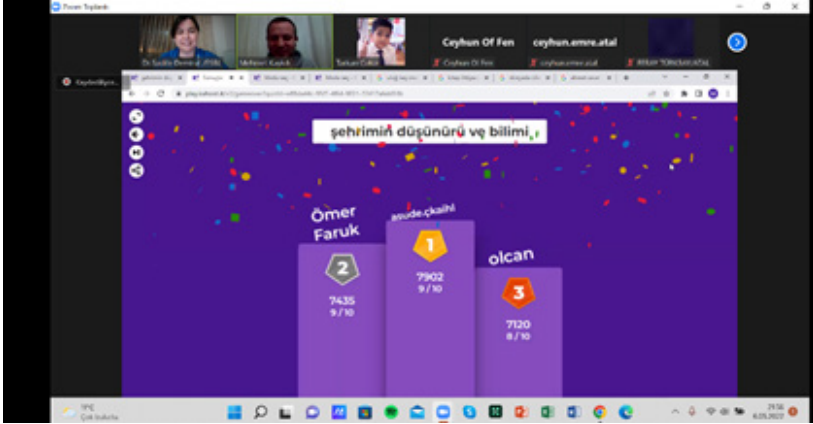
Nisan ayında, eTwinning projesi kapsamında bir dizi etkinlik ve çalışma gerçekleştirildi. “Şehrimin Düşünürleri Afiş Müzesi” projesi ile şehrimizin öne çıkan düşünürleri afişlerle sergilendi. Bu etkinlik, şehrimizin düşünsel mirasına dikkat çekmeyi ve bu önemli figürleri öne çıkarmayı amaçladı. Ayrıca, “Şehrimin Bilimi Afiş Çalışması” ile şehrimizin bilimsel başarılarını vurgulayan bir afiş çalışması yapıldı. Karikatürler aracılığıyla şehrimizin düşünürleri ve bilim alanındaki başarıları eğlenceli bir şekilde sunuldu.

Görsel 3.4. Öğrencinin karikatür çalışması



Projenin bir diğer etkinliği ise “Kahoot Yarışması” oldu. Bu interaktif yarışma, öğrencilere şehirleriyle ilgili kültürel ve bilimsel soruları yanıtlama fırsatı vererek öğrenmeyi eğlenceli bir deneyim haline getirdi.

Görsel 3.5. Kahoot yarışması



Eğitim kurumları arasındaki etkileşimi artırmak amacıyla, çevrim içi video ortamında “Okullarımıza Misafir Olduk” etkinliği düzenlendi. Bu ziyaretlerde öğrenciler, diğer okulların projelerini inceleyerek bilgi ve deneyim paylaşımında bulundu.

Görsel 3.6. "Okullarımıza Misafir Olduk" etkinliği



Şehrin kültür, sanat ve bilim alanlarına yapılan geziler, öğrencilerin yerel mirası daha yakından tanımalarını ve bu alanda farkındalık oluşturmalarını sağladı. Ayrıca, «Karikatürlerde Şehrimin Bilimi» projesiyle bilimi mizahi bir şekilde ele alan karikatürler oluşturularak bilimle ilgili farkındalık yaratıldı.

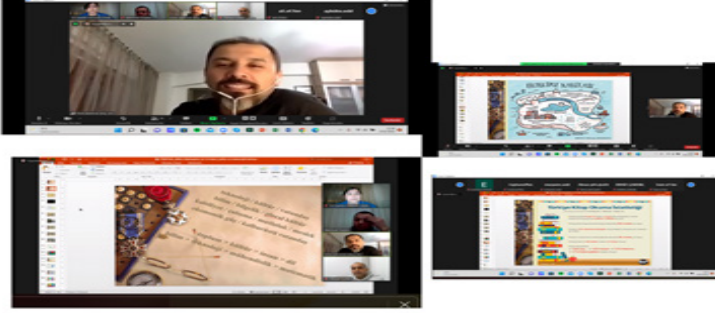
Görsel 3.7. "Karikatürlerde Şehrimin Bilimi"



Storyboard That kendi yaratın

Nisan ayındaki bu etkinlikler, eTwinning projesi çerçevesinde öğrencilerle şehirleriyle ilgili kültürel, sanatsal ve bilimsel değerleri keşfetmelerini sağlamak adına akademik seminerler gerçekleştirildi.

Görsel 3.8. *Seminer çalışması*

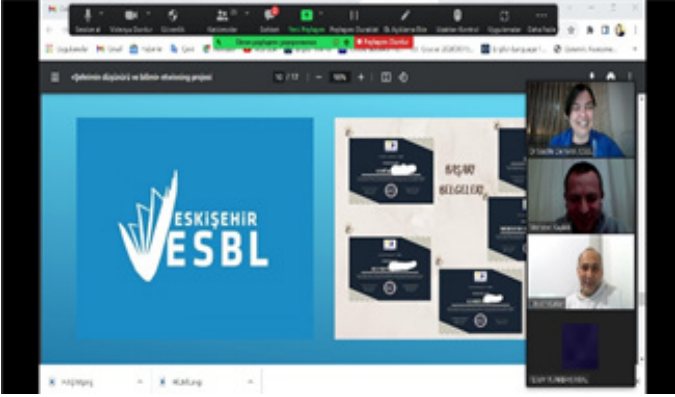


Mayıs

Mayıs ayında gerçekleştirilen eTwinning projesi çalışmaları, “Proje Son Anket Uygulaması” ve “Proje Kapanış Webinarı” etkinlikleriyle son buldu. Proje kapsamında yapılan son anket uygulaması, öğrenci katılımını değerlendirmeyi ve projenin genel etkilerini değerlendirmeyi amaçladı. Bu anket, öğrencilerin projenin kendilerine kattığı deneyimleri ve kazanımları daha detaylı bir şekilde ifade etmelerine olanak tanıdı.

Projenin kapanışında düzenlenen webinar ise, proje sürecinde elde edilen deneyimlerin paylaşıldığı, yapılan çalışmaların değerlendirildiği ve katılımcıların sorularının yanıtladığı bir platform sundu. Webinar, öğrencilerin ve katılımcı öğretmenlerin projenin genel değerlendirmesini yapmalarına ve birbirleriyle proje süreciyle ilgili izlenimlerini paylaşmalarına olanak sağladı.

Görsel 3.9. Kapanış webinarı



Bu iki önemli etkinlik, proje sürecinin başarılı bir şekilde tamamlanmasını sağlayarak, eTwinning projesinin hedeflerine ulaşmasına ve katılımcıların projeden en iyi şekilde faydalanmalarına olanak tanıdı.

SONUÇLAR

Proje başında yaşanan iletişim zorlukları veya işbirliği eksiklikleri, projenin ilerleyen aşamalarında daha etkili bir iletişim ve işbirliği ortamının oluşturulmasına neden olabilir. Bu bağlamda öğretmenler ve öğrenciler arasında daha sağlam bir bağ kurulması adına video konferans yoluyla tanışma toplantıları yapıldı, böylece paylaşım ve katılımın artması sağlandı. eTwinning projeleri genellikle çeşitli dijital araçları içerir. Proje başındaki teknik problemler, katılımcıların teknolojik becerilerini geliştirmelerine ve dijital araçları daha etkili bir şekilde kullanmalarına olanak tanır. Bu göz önünde bulundurularak, öğrencilerin dijital okuryazarlık ve iletişim becerilerini artırabilmek adına konuyla ilgili sunularak hazırlayarak eğitimler verildi. Okullar arası, öğretmenler arası ve öğrenciler arası daha sıkı bir işbirliği ve dayanışma oluşturarak projenin başarısını artıracığından işbirlikçi çalışmalar yapıldı. Oluşturulan beşkarma takımla; Şehrimin Düşünürleri Afiş Müzesi, Şehrimin Bilimi Afiş Çalışması, Karikatürlerde şehrimin düşünürleri, Karikatürlerde şehrimin bilimi ve Kahoot yarışması düzenlendi. Öğrenciler sohbet odasında buluşarak ayrıca Twinmail üzerinden 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı kutlama mesajları gönderdiler ve böylece kaynaşmaları sağlandı.

Proje sürecinde uygulanan stratejiler ve öğrencilere sunulan aktiviteler, öğrencilerin farklı şehirleri ve kültürleri anlamalarını, bilime kendi yaşadıkları şehirle farklı bir perspektiften bakmalarını sağlamıştır. Karma takımların oluşturulması ve işbirlikçi çalışma yöntemleri, öğrencilerin

birbirleriyle etkileşimini artırmış ve projeye katılımı güçlendirmiştir. Teknik yeterliliklerini artırmak adına öğrencilere verilen eğitimler, Twinspace ve web2.0 araçlarının kullanımını öğrencilere benimsetmiş ve dijital becerilerini güçlendirmiştir. Öğrencilerin projeye aktif katılımını sağlamak amacıyla yapılan logo ve afiş tasarımları gibi yaratıcı çalışmalar, öğrencilerin projeye duydukları ilgiyi artırmış ve projenin özgünlüğünü vurgulamıştır. Ayrıca, öğrenci görüşlerini anlamak için yapılan anketler, projenin etkilerini değerlendirmek adına önemli veriler sağlamıştır. Sunuş teknikleriyle öğrencilere projeyi diğer katılımcılara anlatma fırsatı verilerek, iletişimi güçlendirmiş ve öğrencilerin özgüvenlerini artırmıştır. Sonuç olarak, proje kapsamında uygulanan stratejiler, öğrencilerin disiplinler arası bir yaklaşımla bilgi edinmelerini, iletişim becerilerini geliştirmelerini ve dijital teknolojileri etkili bir şekilde kullanabilmelerini amaçlayarak başarıyla uygulanmıştır. Projenin sonuçları, öğrencilerin projeye olan katılımını ve öğrenme deneyimlerini zenginleştirdiğini göstermektedir.

Proje kapsamında öğrenciler, farklı şehirlerin önemli düşünür ve bilim insanlarına dair derinlemesine bilgi edinmiş, bu şehirlerin kültür yapılarını detaylı bir şekilde tanımış ve bu deneyimleri twinspace öğrenci değerlendirme formu üzerinden paylaşmışlardır. Öğrenciler, proje sürecinde Web 2.0 araçlarını daha etkin bir şekilde kullanabilme yeteneklerini geliştirmişler ve bu teknolojileri ders içeriklerine başarıyla entegre edebilmişlerdir. Web 2.0 araçlarının etkili kullanımı, öğrenciler arası iş birliği ve okullar arası etkileşim, projenin heyecan verici ve öğretici deneyimlere dönüşmesine katkı sağlamıştır. Öğrencilerin hayal güçlerinin genişlemesi, projenin geçmişten günümüze birikimli insanlık mirasının anlaşılmasına ve takdir edilmesine katkıda bulunduğunu göstermektedir. Ayrıca, öğrenciler projenin etkisiyle şehirlerindeki bilim merkezlerini tanıma ve yereldeki bilimsel çalışmaları takip etme fırsatı elde etmişlerdir. Projeye katılan öğrencilere yönelik uygulanan anketlerin analizi, olumlu sonuçların elde edildiğini ortaya koymaktadır. Ayrıca, düzenlenen seminerlere katılan değerli konuşmacılar, projenin geniş kitlelere ulaşmasına ve tanıtılmasına katkıda bulunmuştur. Projenin sosyal medya platformları ve eTwinning Türkiye üzerinden yapılan tanıtımları, projenin geniş kitleler tarafından fark edilmesine ve haber olmasına olanak tanımıştır.

Yaygınlaştırma, eğitimcilerin ve öğrencilerin projelerini sadece kendi sınıflarıyla sınırlı tutmaktan ziyade, bu projeleri daha büyük bir topluluğa tanıtılmalarını ve paylaşmalarını amaçlar. Yaygınlaştırma süreci, eTwinning projelerinin etkilerini artırarak daha fazla kişiye ulaşmasını sağlar. Yaygınlaştırma, eTwinning projelerinin değerini artırır, iyi uygulama örneklerini paylaşır, eğitimde yenilikleri teşvik eder ve uluslararası işbirliğini destekler. Ayrıca, eğitimcilerin ve öğrencilerin projelerden elde ettikleri deneyimleri

daha geniş bir perspektiften paylaşımlarını sağlayarak eğitim topluluğuna katkıda bulunur. Bu nedenle, eTwinning çalışmalarında yaygınlaştırma, projelerin etkisini en üst düzeye çıkarmak için önemli bir stratejidir. Projeyi tanıtmak ve paylaşmak için sosyal medya platformları etkin bir şekilde kullanıldı. Facebook ve Instagram gibi platformlarda projenin görselleri ve etkinlikleri paylaşılarak daha geniş bir kitleye ulaşılması sağlandı. Bunun yanı sıra okul web sayfasında haber olarak yer aldı. eTwinning platformunda projenin özeti ve etkinlikleri paylaşıldı.

Projelerde görünürlük daha geniş kitlelere ulaşması, uluslararası düzeyde fark edilmesi ve paylaşılabilir içerikler oluşturulması, eğitimcilerin ve öğrencilerin projelerden en üst düzeyde faydalanmalarını sağlar. Görünürlük aynı zamanda eğitimcilerin ve öğrencilerin diğer projelerden deneyim kazanmalarına, farklı kültürlerle etkileşime geçmelerine ve eTwinning topluluğuna katılarak profesyonel gelişimlerine katkıda bulunmalarına olanak tanır. Bu bağlamda, eTwinning projelerinde görünürlük, projelerin etkili bir şekilde paylaşılması ve genişletilmesi için kilit bir faktördür. Bu bağlamda Şehrimin Düşünürü ve Bilimi projesinde eTwinning platformundaki proje profili eksiksiz bir şekilde oluşturulmuş, projenin amacı, hedefleri ve katılımcılar açıkça tanımlanmıştır. Proje sürecinde elde edilen materyaller ve etkinlikler sosyal medya uygulamalarında paylaşılmış, eTwinning projesi yapacaklar için kaynak ve deneyim sağlanmıştır. Projeye katılan öğrencilerin, ailelerin ve diğer eğitimcilerin aktif katılımını teşvik edilmiştir.

Proje, öğretmenlerin mesleki gelişimine önemli katkılar sunmuştur. Disiplinler arası perspektifi güçlendirmesi, öğretmenlere farklı şehirlerin düşünürleri ve bilim insanları hakkında derinlemesine bilgi sağlayarak ders müfredatını zenginleştirme imkanı tanımıştır. Aynı zamanda, Web 2.0 araçlarının etkili kullanımı sayesinde öğretmenlerin dijital becerileri güçlenmiş ve bu beceriler sınıflarında daha etkin bir şekilde uygulama yeteneklerini artırmıştır. Projede ele alınan şehirlerin kültürleri ve bilimsel mirası hakkındaki bilgiler, öğretmenlerin sosyal ve kültürel farkındalıklarını artırmış ve sınıflarında çok kültürlü bir perspektifin teşvik edilmesine katkı sağlamıştır. Eğitimde inovasyonu desteklemesi, öğretmenlere etkileşimli öğrenme yöntemleri ve dijital araçları kullanma konusunda ilham vermiştir. Son olarak, projenin sağladığı seminerler ve etkileşimli çalışmalar, öğretmenler arasında güçlü profesyonel ağlar oluşturulmasına ve iş birliği imkanlarının artırılmasına yardımcı olmuştur.

Proje bitiminde ulusal kalite etiketine başvuru yapılmış ve projede yer alan tüm öğretmenler ulusal kalite etiketi almışlardır. Ulusal kalite etiketi öğrencilere de verilmiştir.

KAYNAKLAR

- Goldman, L. (2000). Why do project based learning. (E. T. 09.10.12). <http://www.jordanpalo-Alto.ca.us/students/connections/pbl/pblreasons.html>
- Papadakis, S., and Kalogiannakis, M. (2010, July). eTwinning in the early childhood as starting line of innovative practices for the didactic of natural sciences. In HSci2010 7th International Conference Hands-on Science Bridging the Science and Society Gap. Greece: University of Crete.
- Resmi Gazete. (Haziran, 1973). Haziran, 1973, Sayı: 14574.
- Saracaloğlu, A. S., Özyılmaz Akamca, G.,ve Yeşildere, S. (2006). İlköğretimde Proje Tabanlı Öğrenmenin Yeri. Türk Eğitim Bilimleri Dergisi, 4(3), 241-260.
- Velea, S. (2011). ICT in education: Responsible use or a fashionable practice. The impact of eTwinning action on the education process. In ICVL. Proceedings of the 6th International Conference on Virtual Learning. Bucharest: University of Bucharest Publishing House.
- <https://sozluk.gov.tr/>

FIRST STEP TO MATHEMATICS

Nurten ÖZEL

*Beyşehir İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü
ORCID ID: 0009-0005-4608-5710*

Süreyya AVCI

*Kireli Şehit Kadir Kayhan İlkokulu
ORCID ID:*

Leyla ERDOĞAN

*Zonguldak Merkez Anaokulu
ORCID ID:*

Seda SAMANCIOĞLU

*Koçarlı Atatürk İlkokulu
ORCID ID:*

Zeynep COŞGUN

*Beyşehir Şehit Ömer Halisdemir Anaokulu
ORCID ID:*

İlknur AKIN

*Malatya Battalgazi Atatürk İlkokulu
ORCID ID:*

Esmâ AKBYIK

*Beyşehir Alaaddin Keykubat Anaokulu
ORCID ID:*

Ayşe PARLAR

*Beyşehir Cumhuriyet Anaokulu
ORCID ID:*

Müzeyyen GÜMÜŞOK

*Beyşehir Cumhuriyet Anaokulu
ORCID ID:*

Regina SAVICKIENE

*Šiaulių r. Meškuičių lopšelis-darželis Meškuičiai, Šiaulių R., Lithuania
ORCID ID:*

Mariola Julia SANCHIS

*Col·legi Esclaves SCJ Alcoi Alcoy/Alcoi, Spain
ORCID ID:*

Laura ZINKEVICIENE

*Šiaulių lopšelis-darželis „Berželis“ Šiauliai, Lithuania
ORCID ID:*

Monika WISNIEWSKA

*Przedszkole nr 124 w Warszawie Warszawa , Poland
ORCID ID:*

Ευαγγελία ΑΓΓΟΥΡΑ

*1ο Νηπιαγωγείο Νέου Σουλίου Σερρών Serres , Greece
ORCID ID:*

ÖZET

Bu proje, öğretim sürecinde yaşamın sihirli yılları olarak adlandırılan okul öncesi 3 – 6 yaş öğrencilerinin, eğitimde matematiğe ilk adımları atmak, matematik dersine karşı ilgi uyandırmak ve öğrencilerin matematikle tanışırken sağlam temeller atarak başlamaları için oluşturulmuş ve uygulanmıştır. Proje etkinlikleri okul öncesi eğitim müfredatında yer alan kazanım ve göstergelere ulaşmak için okul müfredatına entegre edilmiştir. Proje Türkiye’den 10, Litvanya’dan 2, Yunanistan, İspanya ve Polonya’dan 1’er olmak üzere toplam 15 ortak ile yürütülmüştür. Projenin amacı okul öncesi öğrencilerin matematik eğitimlerine katkı sağlamak ve matematik becerilerine sağlam temeller atmalarını sağlamaktır. 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.

Projede bu amaçlara ulaşmak için her bir ortak tarafından etkinlik planları hazırlanmış ve bu etkinlik planları birleştirilip proje planını oluşturmuştur. Böylece proje planı tüm ortaklar tarafından iş birliği ile hazırlanıp, uygulanmıştır. Proje sonunda tüm ortaklar tarafından okul öncesi öğrencileri için matematik öğrenci çalışma kitabı oluşturulmuştur. Bu kitap yaygınlaştırma amacıyla okul öncesi öğretmen ve öğrencileri ile paylaşılmıştır. Proje sonuçları için öğrencilere anketler uygulanmış ve anket sonuçları analiz edilmiştir. Proje öğrenci anketi sonuçlarına göre ankete katılan 66 öğrencinin 91,8% ‘i daha önce bir eTwinning projesine katılmışlardır. Öğrencilerin 95,2 %’si projeye katılmadan önce web 2.0 aracı kullanmışlardır. Öğrencilerin 98,4%’ü proje etkinliklerinden keyif almışlardır. Öğrencilerin 96,8%’i projenin matematik sevgisini artırdığını düşünmektedir. Ve öğrencilerin tamamı tekrar bir eTwinning projesine katılmak istemektedirler. Öğrenciler proje sayesinde farklı kültürler tanıma fırsatı elde etmişler, ülkelerinde ve diğer ülke öğrencileriyle iş birliği ile çalışmayı öğrenmişlerdir. Farklılıklara saygı duymayı, herkesin farklı olabileceğini kavramışlardır. Proje Litvanya, İspanya, Yunanistan ve Türkiye Ulusal Kalite Etiketleri ile ödüllendirilmiştir.Litvanya’da 0-6 yaş

kategorisinde en iyi proje olarak seçilmiştir. Türkiye’de en iyi 200 proje arasında yer almış ve eTwinning 14. Ulusal Konferansa davet edilmiştir. Proje sonuçlarının etkili olduğunun ortaya konulmasına bağlı olarak yeni eğitim öğretim yılında da aynı ekiple matematik projesi oluşturulmasına karar verilmiş ve okuldaki zümreler tarafından projeye katılma isteği ortaya çıkmıştır. Proje sosyal medya hesaplarında, okul web sayfalarında, okul panolarında yaygınlaştırılarak daha geniş kitlelere ulaşmıştır. Proje sonunda projede görev alan öğretmenlerin web 2.0 kullanım becerileri gelişmiş, iş birliği ile çalışma alışkanlığı kazanmaları sağlanmıştır. Bu sonuçlara proje sonu öğretmen değerlendirme anketi ile ulaşılmıştır.

Projenin uygulama sürecinden ve elde edilen sonuçlardan hareketle okul öncesinde matematik projeleri uygulanması için matematik merkezleri veya sınıfları oluşturulabilir. Etkinliklerin yaş gruplarına göre seçilmesi önerilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Okul öncesi, Matematik, İlk adım

FIRST STEP TO MATHEMATICS

ABSTRACT

This project was created and implemented in order for pre-school students aged 3-6, which are called the magic years of life in the teaching process, to take their first steps in mathematics in education, to arouse interest in mathematics lessons and to increase students’ interest in mathematics lessons. Start learning mathematics by laying a solid foundation. Project activities are integrated into the school curriculum in order to achieve the achievements and indicators included in the pre-school education curriculum. The project was carried out with a total of 15 partners: 10 from Turkey, 2 from Lithuania, and 1 each from Greece, Spain and Poland. The aim of the project is to contribute to the mathematics education of pre-school students and to ensure that they build a solid foundation in their mathematical skills. In addition to developing the knowledge and skills that are important in school education, our aim is to provide better educational opportunities by supporting students’ curiosity, activities and self-confidence, and to ensure that students learn through active participation by doing and experiencing. In order to achieve these goals in the project, activity plans were prepared by each partner and these activity plans were combined to create a project plan. Thus, the project plan was prepared and implemented with the cooperation of all partners. At the end of the project, a mathematics student workbook for pre-school stu-

dents was created by all partners. This book was shared with preschool teachers and students for dissemination purposes. For the project results, a survey was administered to the students and the survey results were analyzed. According to the project student survey results, 91.8% of the 66 students who participated in the survey had participated in an eTwinning project before. 95.2% of the students were using the web 2.0 tool before participating in the project. 98.4% of the students were satisfied with the project activities. 96.8% of the students think that the project increased their love of mathematics. And all students want to participate in an eTwinning project again. Thanks to the project, students had the opportunity to get to know different cultures and learned to work together with students from their own countries and from other countries. They understand that everyone can be different and respect differences. The project was awarded with the National Quality Labels of Lithuania, Spain, Greece and Turkey. It was chosen as the best project in the 0-6 age category in Lithuania. It was among Turkey's top 200 projects and was invited to the 14th National eTwinning Conference. Due to the effectiveness of the project results, it was decided to create a mathematics project with the same team in the new academic year, and the desire to participate in the project was expressed by the groups at the school. The project reached a wider audience by being disseminated on social media accounts, school websites and school bulletin boards. At the end of the project, the teachers who participated in the project improved their web 2.0 usage skills and gained the habit of working together. These results were obtained through the end-of-project teacher evaluation survey. Depending on the implementation process of the project and the results obtained, mathematics centers or classes can be created for the implementation of mathematics projects in the preschool period. It is recommended to choose activities according to age groups.

Keywords: Preschool, Mathematics, First step

GİRİŞ

Okul öncesi dönem merakla ve heyecanla dünyayı yeni keşfetmeye başlayan çocuğun birçok önemli beceriyi kazandığı bir dönemdir. Bu dönemde verilen eğitimler çocuğun sosyolojik, psikolojik, bilişsel ya da zihinsel birçok gelişimini etkileyecek ve yetişkinliğine de yansıtacaktır. Çocuğun etrafını tanımaya, sorgulamaya ve keşfetmeye başladığı okul öncesi dönemde gelişimini etkili bir biçimde desteklemek için alması gereken eğitimlerden biri de matematik eğitimidir. Matematik hayatımızın her alanında karşılaştığımız oldukça önemli dallarından biridir. Günlük

hayatımızda karşılaştığımız birçok problemi aslında matematik becerilerimiz sayesinde çözeriz. Matematik her ne kadar toplama çıkarma gibi basit işlemler gibi düşünülse de aslında problem çözme, mantık yürütme, neden sonuç ilişkisi kurabilme gibi birçok önemli beceriyi de içermektedir. Tam olarak bu yüzden okul öncesi dönemde çocuğun bu becerileri hayatına dahil etmek, ilerleyen süreçte zorlanmasının önüne geçebilmek için okul öncesi dönemde matematik eğitimi alması son derece önemlidir. Matematik geçmiş zamanlardan günümüze aktarılan kötü deneyimlerden dolayı maalesef hem ebeveynlerin hem de çocukların çekindiği bir ders haline gelmiştir. Bu önyargıdan dolayı ise çoğu ebeveyn çocuğunun matematik konusunda başarılı olamayacağı korkusuna kapılır. Ancak matematik sadece ders olarak değil sanılanın aksine günlük hayatımızda oldukça önemli bir yer sahiptir. Günlük hayat içerisinde en basit işlerinizi hallederken bile aslında matematiği kullanırsınız. Matematiğin hayatımızda olmadığı alan neredeyse yoktur. Markete gittiğinizde alışveriş yaparken, herhangi bir eşyanın ölçüsünü alırken, bir problemi mantık yürüterek çözmeye çalışırken, en basit konularda bile neden sonuç ilişkisi kurmaya çalışırken aslında hep matematiği kullanırsınız. Bu yüzden de günlük hayatta matematik kullanımı ve çocukların erken yaşlardan itibaren severek matematik eğitimi alması son derece önemlidir. Matematik eğitimi, okul öncesi dönemde henüz yeni yetenekler kazanmaya başlayan çocuğun yeteneklerinin gelişmesini destekler. Çünkü matematik çocuğun yeteneklerini geliştirmede ihtiyaç duyacağı becerileri kazanmasını sağlamaktadır. Okul öncesi dönemde çocuklar etraflarındaki dünyayı duyuları aracılığıyla deneyimleyerek öğrenirler. Sonrasında ise bu deneyimleri oyunlar ya da oyuncaklar ile tekrar ederek pekiştirirler. Matematik ise tam bu noktadan oldukça önemli bir unsur haline gelmektedir. Okul öncesi dönemde etkili bir matematik eğitimi alan çocuk, becerilerini ve yeteneklerini geliştirirken matematikten yardım alır. Matematiğin sunduğu problem çözme, mantık yürütme ya da neden sonuç ilişkisi çocukların yeteneklerinin gelişmesini en etkili şekilde desteklemektedir.

KURAMSAL ÇERÇEVE

Birçok kuramcı, insanların dünyaya farklı bilgi sistemleri ile geldiklerini öne sürer. Yeni edindikleri beceri ve sistemler temel bilgilerinin üzerine inşa edilir (Spelke ve Kinzler, 2007; Bjorklund, 2021). Kendisine özgü belirli sınırları olan bu sistemlerden birisi de matematiksel süreçlerin nihai temeli olan sayı temsillerine ilişkindir (Dehaene, 2001; Spelke ve Kinzler, 2007; Bjorklund, 2021). Bebekler bir öğretim çabasından veya kültürel ortamdaki bağımsız olarak doğal bir sayı hissine, bir nicelik fikrine sahiptir ve sayısal çoklukları zihinlerinde temsil edebilirler (Antell ve

Keating, 1983; Pica vd., 2004) Öyle ki, yerel dillerinde yalnızca 5'e kadar sayı sözcüğünün olduğu Amazon yerlilerinden Mundurucu topluluğu ile yapılan araştırmada (Pica vd., 2004), bireylerin bir sözcük olarak karşılığı olmayan sayısal büyüklükleri dahi zihinlerinde temsil edebildikleri ve toplama, çıkarma ve karşılaştırma kavramlarını bu tahmini temsiller üzerinde spontane bir şekilde kullanabildikleri görülmüştür. Bu bulgular henüz hiç formel matematik eğitimi almayan küçük çocuklar için de geçerlidir. Bu sonuçlar gelişmiş bir sayı sözcüğü dizisinin -sayma rutinini yokluğunda dahi, daha karmaşık sayısal yeterliliğin mevcut olabileceğini göstermektedir. Bahsedilen araştırmaların da (Antell ve Keating, 1983; Dehaene, 2001; Pica vd., 2004; Spelke ve Kinzler, 2007; Bjorklund, 2021) gösterdiği gibi, küçük çocuklar temel sayı temsillerinden başlayarak 10 matematiksel süreçler hakkında düşünmeye ve öğrenmeye yatkındırlar. Ancak kavramsal ve işlemsel yeterliliklerin bir kombinasyonu olan matematik (Duncan vd., 2007), temel becerilerden daha karmaşık olanlara doğru uzanan süreçleri ihtiva eder. Bu sebeple, ilerleyen sınıflarda erken yıllardaki matematik gelişiminden beceri edindirme çerçevesinde bahsedilecektir. Beceri edindirme (skill-building) perspektifinde, beceri geliştirmeye giden yol şöyledir: Daha basit beceriler, daha sofistike olanların öğrenilmesini destekler (Bailey vd., 2017). Bu çerçevede, matematik özellikle hiyerarşik yapıya sahip bir alandır, yani daha zor matematiğin anlaşılması için basit kavramlar ve süreçlerde ustalık gerekir. Örneğin, çarpma veya bölme işlemi bilgisi olmaksızın, basit bir cebirsel denklemin çözümü dahi imkânsızdır. Bu basit denklem çözümü için gereken işlem bilgisinin kaynağı da, saymanın temel prensiplerinin anlaşılmasına dayanmaktadır (Watts vd., 2018). Daha iyi bir matematik performansı üzerinde yordayıcı etkiye sahip olan -saymanın temel prensiplerinden kardinallik ilkesinin erken edinilmesi olasılığı, küçük çocukların sayıları daha iyi tanımaları ile ilişkilidir (Geary vd., 2018; 2019). Beceri edindirme modelinde vurgulanan bu ilişkiler silsilesi, bir zincirin halkalarına benzetilebilir. Temel beceriler ile sonraki sofistike becerilerin -tıpkı bir zincirin halkaları gibibirbirine bağlı eklem yerleri bulunsa da, matematik becerilerinin gelişiminin tek başına önceki becerilerin katkısıyla lineer bir hat şeklinde ilerlediğini varsaymak da eksik bir bakış açısı olur. Matematik becerilerinin gelişimine katkı sağlayan yalnızca öncesinde öğrenilen becerileri değildir. Yaşa bağlı değişkenlerin (Bisanz vd., 1995) yanı sıra çocuğun yaşadığı evin içerisindeki matematik ortamları (Lehr vd., 2020; Susperreguy vd., 2020; bir inceleme için Elliot ve Bachman, 2017), birlikte akşam yemeği, uyku zamanı veya hikâyeler anlatma gibi aile rutinleri de (Ferretti ve Bub, 2016) matematik becerilerinin gelişiminin desteklenmesi açısından güçlü bir potansiyele sahiptir. Dinamik çocuk gelişimi hem ev hem de okulu kapsayan bir dizi ekolojik bağlamın karşılıklı etkileşimlerinde gizlidir (Bronfenbrenner, 1979). Bu nedenle, ev matematik

öğrenme ortamlarının yanı sıra okul ortamları da çocukların hem matematik gibi akademik hem de sosyal beceriler olmak üzere pek çok alanda yeni beceriler edinebilmeleri ve var olan becerilerinde ustalaşabilmeleri için iyi bir zemin hazırlar.

PROJE HAKKINDA

Projemiz 3-6 yaş okul öncesi öğrencilerimizin yaşamın sihirli yılları olarak adlandırılan okul öncesi eğitiminde matematik becerilerine okul müfredatına uygun olarak iş birliğiyle uygulayarak ilk adımlarını atmalarını sağlamaya çalışmıştır. Projemiz ülkemizden 10, Litvanya'dan 2 ve Yunanistan, İspanya ve Polonya'dan 1'er olmak üzere toplam 15 ortak ile yürütülmüştür. Proje etkinlikleri Ocak ayında başlamış, nisan ayında sona erdirilmiştir. Her ay ortaklar tarafından oluşturulmuş matematik etkinlikleri planı ile proje planı oluşturulmuş, tüm ortaklar tarafından bu planlar uygulanarak proje çalışmaları yürütülmüştür. Proje ile matematik etkinlikleri öğrenciler için daha eğlenceli hale getirilerek çalışmalar gerçekleştirilmiştir. Projemiz ile yaşamın sihirli yılları olan okul öncesi dönemde matematiğe ilk adım atılmış, okul müfredatında yer alan matematik ve bilişsel beceriler aktivitelerle ilişkilendirilerek eğitim öğretim eğlenceli hale getirilmiş, öğrencilerin kendi okulları ve ülkeleri dışındaki arkadaşlarıyla iş birliği içinde çalışmalar yaparak öğrenmeleri sağlanmıştır. Proje Tabanlı Öğrenme yöntemiyle araştırarak, problem çözerek ve sorular sorarak öğrenen öğrencilerimiz araştırma teknikleri ile eğlenerek öğrendiler. Öğrencilerimizin yaparak yaşayarak, araştırarak ve keşfederek öğrenmeleri sağlandı. Öğrencilerimizin 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 olduk. Bunun dışında olay sıralama, yeni şeyler keşfetme, olaylar arasında bağlantılar kurma gibi bilişsel yetilerinde gelişmesine katkı sağladık. Öğrencilerimiz küçük yaş olmasına rağmen etkinliklerimiz öğrencilerimizin ilgisini çekmekte çok başarılı olmuş, eğlenerek öğrenen çocuklarımızda kalıcı öğrenmeler gerçekleşmiştir. Planlanan ve uygulanan etkinlikler ilgi çekici, müfredata ve öğrenci seviyesine uygun olarak hazırlanarak öğrencilerimizin aktif şekilde katılımıyla yürütülmüştür. Projemiz ile her ay ortaklar tarafından oluşturulmuş aktivitelerle matematik becerileri kazandırılmaya çalışılmıştır. Her ayın etkinlik planları ortaklar tarafından hazırlanmış ve tüm ortaklar tarafından uygulanmıştır. eSafety kurallar kitabı, rakamlardan oluşmuş boyama sayfası blockposter ile poster haline getirilip ortaklar tarafından her bir parça boyanıp ortak ürünler oluşturulmuştur. Aynı etkinlik jigsaw ile puzzle haline getirilmiştir. Proje sanal sergisi hazırlanmıştır. Öğrenciler

için matematik çalışma kitabı ortak ürünü oluşturulmuştur. Her çalışmanın işbirlikçi olması öğrencilere iş birliği ile çalışmayı ve bir işi başlayıp bitirmeyi öğretmiştir.

SONUÇLAR

Projemiz ile araştırarak, problem çözerek ve sorular sorarak öğrenen öğrencilerimiz araştırma teknikleri ile eğlenerek öğrendiler. Öğrencilerimizin yaparak yaşayarak, araştırarak ve keşfederek öğrenmeleri sağlandı. Seçilen etkinlikler öğrencilerimizin üretim merkezli olmasının dışında sorgulayıcı, düşünebilen, özgün, yenilikçi, problemin çözümüne odaklı olan bireylerin yetişmesini sağladı. Öğrencilerimizde paylaşma ve iş birliği duygusunu geliştirmiştir. Ders müfredatı ile birlikte yürüttüğümüz için dersler daha anlaşılır, verimli, iş birliği ve öğrenci aktifliği ile sürdürülmüştür.

Ulaşılan Genel Hedefler

Proje etkinlikleri öğrencilerin bilgi ve becerilerini birbirleriyle paylaşma ve iş birliği yapma becerileri kazanmalarını sağlamıştır. Böylece öğrenciler birlikte çalışma, fikir ve bilgi paylaşımı ile ürünler ortaya çıkarma becerileri kazanmışlardır. Proje etkinlikleri planlanırken müfredat ile ilişkilendirilerek proje hedeflerine ulaşılması sağlanmıştır. Okul öncesi programında kazandırmak istenilen kazanım ve göstergelere ulaşılmıştır.

Öğrencilerle İlgili Edinimler

Proje sonuçları için öğrencilere anketler uygulanmış ve anket sonuçları analiz edilmiştir. Proje öğrenci anketi sonuçlarına göre ankete katılan 66 öğrencinin 91,8% 'i daha önce bir eTwinning projesine katılmışlardır. Öğrencilerin 95,2 %'si projeye katılmadan önce web 2.0 aracı kullanmışlardır. Öğrencilerin 98,4%'ü proje etkinliklerinden keyif almışlardır. Öğrencilerin 96,8%' i projenin matematik sevgisini artırdığını düşünmektedir. Ve öğrencilerin tamamı tekrar bir eTwinning projesine katılmak istemektedirler. Öğrenciler proje sayesinde farklı kültürler tanıma fırsatı elde etmişler, ülkelerinde ve diğer ülke öğrencileriyle iş birliği ile çalışmayı öğrenmişlerdir. Farklılıklara saygı duymayı, herkesin farklı olabileceğini kavramışlardır. Uygulamalı etkinliklerle proje yürütme becerileri gelişerek derinlemesine öğrenme gerçekleşmiştir. Bir işi başlatıp bitirerek özgüvenleri yükselmiştir. Etkinliklerde problemleri çözerek gerçek dünyanın problemlerine çözüm bulmak için yaratıcı fikirler üretmeyi ve problem çözümüne alternatif yollar bulabileceklerini fark etmişlerdir.

Yaygınlaştırma ve Görünürlük ile İlgili Edinimler

Proje çalışmaları, sosyal medya hesaplarında ve okulların web sayfalarında paylaşılmıştır. Blog sayfası açılmış ve etkinlikler bu sayfada yaygınlaştırılmıştır. Proje boyunca yapılan etkinliklerin sanal sergisi gerçekleştirilmiştir.

Mesleki Gelişim

Proje boyunca öğretmenler eTwinning ve web 2.0 araçları konularında sürekli çevrimiçi eğitimlere katılmışlardır. Web 2.0 araçlarını aktif olarak kullanmışlardır. Tüm bu araçlar, öğretmenlerin mesleki gelişimlerini desteklerken, etkinliklerde öğrencilerin aktif olmaları sağlamıştır.

Ödüller

Proje Litvanya'da 0-6 yaş kategorisinde en iyi proje seçildi. Türkiye'nin en iyi 200 projesi arasında yer aldı ve eTwinning 14. Ulusal Konferansına davet edildi. Litvanya Ulusal Kalite Etiket, Türkiye Ulusal Kalite Etiket, Polonya Ulusal Kalite Etiket, İspanya Ulusal Kalite Etiket ve Yunanistan Ulusal Kalite Etiket ödülleri almıştır.

Öneriler

Eğitim araştırmacıları tarafından yapılan çalışmalar neticesinde, erken çocukluk eğitimi ve bakımının çocukların bilişsel gelişimlerini destekleyici faydalı etkileri olduğu üzerine güçlü bir fikir birliği oluşmuştur. Bu nedenle, tüm çocukların erken eğitime ulaşması fikri gelişmiş ve gelişmekte olan ülkelerde genel kabul görmeye başlamış bir amaçtır. Matematik becerilerinin temeli için okul öncesi eğitiminde matematik becerileri gelişimi için sınıflarda matematik merkezleri zenginleştirilmeli ve somut materyaller ile desteklenmelidir.

KAYNAKLAR

- Antell, S. E., and Keating, D. P. (1983). Perception of numerical invariance in neonates. *ChildDevelopment*, 54(3), 695. <https://doi.org/10.2307/1130057>
- Bailey, D., Duncan, G. J., Odgers, C. L., and Yu, W. (2017). Persistence and fadeout in the impacts of child and adolescent interventions. *Journal of Research on Educational Effectiveness*, 10(1), 7-39. <http://dx.doi.org/10.1080/19345747.2016.1232459>
- Bisanz, J., Morrison, F. J., and Dunn, M. (1995). Effects of age and schooling on the acquisition of elementary quantitative skills. *Developmental Psychology*, 31(2), 221-236. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.31.2.221>
- Bjorklund, D. F. (2021). *Çocuklar nasıl düşünür? Bilişsel gelişim ve bireysel farklılıklar*. (Çev. Ed: M. Sayıl). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development: Experiments by nature and design*. Harvard University Press.
- Dehaene, S. (2001). Précis of the number sense. *Mind and Language*, 16(1), 16– 36. <https://doi.org/10.1111/1468-0017.00154>
- Duncan, G. J., Dowsett, C. J., Claessens, A., Magnuson, K., Huston, A. C., Klebanov, P., Pagani, L. S., Feinstein, L., Engel, M., Brooks-Gunn, J., Sexton, H., Duckworth, K., and Japel, C. (2007). School readiness and later achievement. *Developmental Psychology*, 43(6), 1428. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.43.6.1428>
- Elliott, L., and Bachman, H. J. (2017). How do parents foster young children's math skills? *Child Development Perspectives*, 12(1), 16– 21. <https://doi.org/10.1111/cdep.12249>
- Ferretti, L. K., and Bub, K. L. (2016). Family routines and school readiness during the transition to kindergarten. *Early Education and Development*, 28(1), 59– 77. <https://doi.org/10.1080/10409289.2016.1195671>
- Geary, D. C., vanMarle, K., Chu, F. W., Rouder, J., Hoard, M. K., and Nugent, L. (2018). Early conceptual understanding of cardinality predicts superior school-entry number-system knowledge. *Psychological Science*, 29(2), 191205. <https://doi.org/10.1177/0956797617729817>
- Geary, D. C., vanMarle, K., Chu, F. W., Hoard, M. K., and Nugent, L. (2019). Predicting age of becoming a cardinal principle knower. *Journal of Educational Psychology*, 111(2), 256–267. <https://doi.org/10.1037/edu0000277>
- Lehrl, S., Ebert, S., Blaurock, S., Rossbach, H. G., and Weinert, S. (2020). Longterm and domain-specific relations between the early years home learning environment and students' academic outcomes in secondary school. *School Effectiveness and School Improvement*, 31(1), 102-124. <https://doi.org/10.1080/09243453.2019.1618346>
- Özkan, B. (2023). *Erken çocukluk eğitiminin çocukların matematik becerilerinin gelişimi üzerindeki etkisi: boylamsal bir meta-analizi ve inceleme* (Master's thesis, Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Pica, P., Lemer, C., Izard, V., and Dehaene, S. (2004). Exact and approximate arithmetic in an Amazonian indigene group. *Science*, 306(5695), 499-503. <https://doi.org/10.1126/science.1102085>
- Spelke, E. S., and Kinzler, K. D. (2007). Core knowledge. *Developmental Science*, 10(1), 89-96. <https://doi.org/10.1111/j.1467-7687.2007.00569.x>
- Susperreguy, M. I., Di Lonardo Burr, S., Xu, C., Douglas, H., and LeFevre, J. A. (2020). Children's home numeracy environment predicts growth of their early mathematical skills in kindergarten. *Child Development*, 91(5), 1663-1680. <https://doi.org/10.1111/cdev.13353>
- Watts, T. W., Duncan, G. J., Clements, D. H., and Sarama, J. (2018). What is the long-run impact of learning mathematics during preschool? *Child Development*, 89(2), 539–555. <https://doi.org/10.1111/cdev.12713>

CAREER CLUBS

Eda ACAR

*Milli Eğitim Bakanlığı
0009-0006-0551-6745*

Burcu SÖNMEZ

*Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0009-0000-6559-4231*

Anastasios SALIS

ORCID ID: 0009-0005-5547-8153

Derya TAYFUN

*Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0000-0001-5833-4538*

Dilek ÖRNEK

*Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0009-0003-1683-5555*

Elena POLI

ORCID ID: 0009-0007-7713-8234

Emanuela BETTINI

ORCID ID: 0009-0008-4477-8662

Kyriaki FOTIADOU

ORCID ID: 0009-0009-4333-8371

Mehmet Ali SARIDOĞAN

*Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0009-0007-9534-3768*

Resul DOKUMACI

*Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0009-0004-7302-1117*

Seniha GÜLER

*Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0009-0005-9660-2421*

ORCID ID: Sevil DEMİREL TEKŞAL

*Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0009-0000-2112-0974*

Sibel YILMAZ
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0009-0005-5525-2357

Theodora KETSETSIDOU
ORCID ID: 0009-0002-2237-3783

ÖZET

Gençlere istedikleri meslekleri seçmeleri için fırsat tanınmamaktadır. Gençler de nasıl bir gelecek istedikleri, hangi mesleğin ne gibi yeterlilikler gerektirdiği ve kendilerine uygun olup olmadığı konusunda bilgi sahibi değiller. Bu çalışma ile öğrencilerin seçtikleri meslekler konusunda bilgi sahibi olmaları ve gereken yeterlilikleri öğrenip kendilerine uygun olup olmadığını keşfetmeleri için söz hakkı verilmesi hedeflenmiştir. Career Clubs isimli çalışma 2020 / 2021 eğitim öğretim yılında uluslararası bir eTwinning projesi kapsamında uygulanmıştır. Çalışmanın amacı meslek lisesi öğrencilerinin farklı okullardan meslektaşları ile bir araya gelerek kendi alanlarındaki çalışmalarını, bu alanı neden tercih ettiklerini ve avantaj / dezavantajlarını ortaya koymalarını sağlamaktır. Gençlerimizin mesleki farkındalıklarını ve gelişimlerini artırma, farklı ülkelerden gençlerle iş birliği yaparak yabancı dil ve bilgi ve iletişim teknolojileri becerilerini geliştirme düşüncesini taşıyan uluslararası bu çalışma; Türkiye, Yunanistan, İtalya, Romanya ve Hırvatistan olmak üzere 5 ülkedeki 12 meslek lisesinden 18 öğretmen ve 14-18 yaşlarındaki 130 öğrenci ile yürütülmüştür. Uluslararası meslek kulüpleri oluşturularak başlanan çalışmada öğrenciler hem kendi mesleki kulüplerinde hem de kulüpler arası olarak araştırma temelli, proje tabanlı ve tasarıma dayalı etkinlikler gerçekleştirmiştir. Birbirlerinden feyz alan öğrenci ve öğretmenlerin kendi okullarında iyileştirmeler yapmaya karar vermesi çalışmamızın güçlü ve etkili yönlerinden biri oldu. Öğrenciler gelecek planları yaparken farklı ülkelerdeki imkanları da görmüş oldular. Projemizin bir diğer en güçlü yanı ise öğrencilerimizin kariyer planlarını yaparken fikir edinmeleri ve mevcut kariyer planlarını şekillendirmeleri için düzenlediğimiz “Kariyer Günleri” oldu. Kariyer günleri sayesinde yurt içinden ve dışından alanında uzmanlarla yaptığımız webinarlarda meslekleriyle ilgili bilgilerini pekiştirip yeni fikirler edindiler.

Çalışmada belirlenen amaçlara ulaşılma düzeyinin belirlenmesinde nitel veri araçları olan odak grup, görüşme, anket, ön test ve son test kullanılmıştır. Çalışmadaki tüm öğretmenler Ulusal ve Avrupa Kalite Etiketini ile ödüllendirilmiş olup çalışmamız 2021 Türkiye Ulusal Konferansında “Meslek Liseleri Kategorisi Birincisi” olarak seçilmiştir. Çalışmamızın en başarılı sonucu öğrencilerimizin 21. yy becerilerinden olan araştıran, sorgulayan, problem çözen, kendine güvenen, sorumluluk sahibi, üretken, öğrenen ve eğlenerek öğrenen bilinçli bireyler olmalarıdır.

Anahtar Kelimeler: Meslek, Meslek Lisesi, Kariyer, Mesleki Seçim, eTwinning

CAREER CLUBS

ABSTRACT

Young people are not given the opportunity to choose the professions they want. Young people also do not have information about what kind of future they want, what qualifications a profession requires, and whether it is suitable for them. The aim of this study is to give students the opportunity to be informed about the professions they choose, to learn the necessary competencies and to discover whether they are suitable for them. The work called Career Clubs was implemented within the scope of an international eTwinning project in the 2020 / 2021 academic year. The aim of the study is to enable vocational high school students to come together with their colleagues from different schools and reveal their work in their own fields, why they prefer this field and its advantages / disadvantages. This international study carries the idea of increasing the professional awareness and development of our young people and improving their foreign language and information and communication technologies skills by collaborating with young people from different countries; It was conducted with 18 teachers and 130 students aged 14-18 from 12 vocational high schools in 5 countries: Turkey, Greece, Italy, Romania and Croatia. In the study, which started by establishing international professional clubs, students carried out research-based, project-based and design-based activities both in their own professional clubs and between clubs. One of the strengths and effective aspects of our study was that students and teachers, inspired by each other, decided to make improvements in their own schools. While students were making future plans, they also saw the opportunities in different countries. Another strongest aspect of our project was the "Career Days" we organized for our students to get ideas while making their career plans and to shape their current career plans. Thanks to career days, they reinforced their knowledge about their profession and gained new ideas in the webinars we held with experts in their fields from home and abroad.

Qualitative data tools such as focus group, interview, survey, pre-test and post-test were used to determine the level of achievement of the objectives determined in the study. All teachers in the study were awarded with the National and European Quality Label, and our study was selected as the "First in the Vocational High Schools Category" at the 2021 Turkey

National Conference. The most successful result of our work is that our students become conscious individuals who research, question, solve problems, are self-confident, responsible, productive, teach and learn by having fun, which are among the 21st century skills.

Keywords: Vocational, Vocational High School, Career, Vocational Choice, eTwinning

GİRİŞ

Öğrencilerin meslek seçiminde söz sahibi olamaması hayatlarına yön verecek bir aşama olan bu sürecin handikapıdır. Öğrencilerden başka aileleri, akrabaları, arkadaşları, öğretmenleri vs. pek çok kişi görüş bildirmekte ancak öğrencinin ilgisi, isteği ve yetenekleri göz ardı edilmektedir. Yaşanan bu süreç sonunda da yıllar sonra mesleğini severek yapmayan ve belki de tükenmişlik sendromu yaşayan mutsuz bireylerin sayısı toplumlarda artmaktadır.

Birey, yetenek, ilgi ve istekleri doğrultusunda meslek seçtiği oranda başarılı ve mutlu olur, ülke ekonomisine verimli olarak katkıda bulunur. Meslek seçiminin gelişigüzel yapıldığı hallerde ise, birey, düş kırıklığına uğrar ve mutsuz olur. O nedenle, bireyin tüm yaşamını ve mutluluğunu etkileyen iş veya mesleğin seçimi, üzerinde önemle durulması gereken bir konudur. Bu konunun çözümünde de birey, tüm özelliklerini ve seçeceği mesleğin tüm niteliklerini göz önünde tutmalıdır (Razon, 1983).

Mesleki gelişim sürecinin en önemli aşamalarından biri olan “karar verme” aşamasının yaş grubu ve öğrenim düzeyi göz önüne alındığında, ortaöğretim dönemi öğrencilerini yakından ilgilendirdiği görülmektedir (Çoban, 2005). Bu durum ortaöğretimde pek çok sınava maruz kalan öğrencilere artı bir stres kaynağı olarak yansımaktadır. Görünürde asıl sorun üniversite sınavını kazanarak herhangi bir bölüme yerleşmek olarak görünse de bazı öğrenciler seçtikleri bölümün kendilerine uygun olmadığını düşünerek yeni arayışlar içerisine girebilmektedirler. Çağımızın hızlı gelişimi, bilim ve teknolojiye ilerlemeler meslek çeşitlerinin artmasına, mesleklerin niteliklerinin değişmesine ve neden olmaktadır. Meslek seçimi aşamasında bulunan lise öğrencileri mesleklerin aradıkları niteliklerin farklılaşması ve en önemlisi de mesleklerin iş bulma olasılıklarının hızla değişimi nedeniyle zorluklar yaşamaktadırlar. Söz konusu değişimler meslek seçiminde yaşanan kararsızlığı arttırmaktadır. Bu nedenlerle lise öğrencilerinin tercih etmeyi planladıkları mesleklerin neler olduğunun, ideal mesleklerin özelliklerine ilişkin algılarının ve meslek seçimlerinde kimlerin ne düzeyde etkili olduğunun belirlenmesi bu hızlı değişimin daha kolay anlaşılmasına katkı sağlayabilir (Atli ve Gür, 2019).

Meslek seçiminde isabetli kararların alınması öğrencinin kendini tanıması, ilgi, ihtiyaç, geleceğe ilişkin beklentileri ve yeteneklerinin farkında olması ve bunlara uygun seçimler yapmasına bağlıdır. Bunları dikkate alarak meslek seçiminde rasyonel kararlar vermeleri bireylerin mesleklerini severek yapmalarına, mesleklerinde başarılı ve üretken olmalarına, meslekte yükselerek kazanç ve saygınlıklarının artmasına böylece kendilerine ve topluma daha yararlı bireyler olmalarına yardımcı olabilir (Turan ve Kayıkçı, 2019).

Meslek seçimi söz konusu olduğunda otoriter aileler tarafından uygulanan baskı çocuğu kendisine uygun olmayan bir mesleğe yönlendirecek iken, demokratik ailelerin tutumu çocuklarını kendilerine uygun mesleğe yönlendirmeye oldukça elverişlidir. Meslek seçimi konusunda bireylere destek olan anne ve babalar, bireylerin ilgi, yetenek ve istekleri doğrultusunda yol göstererek, fedakarlıktan kaçınmayarak topluma başarılı ve mutlu birey kazandırmış olacaktır (Kılıç, 2019).

YÖNTEM

Çalışma Türkiye, Yunanistan, İtalya, Romanya ve Hırvatistan olmak üzere 5 ülkedeki 12 meslek lisesinden 18 öğretmen ve 14-18 yaşlarındaki 130 öğrenci ile yürütülmüştür. Çalışmada öğrenciler özelden genele doğru giderek önce kendi ülkelerindeki sonra da diğer ülkelerdeki uygulamaları ve görüşleri araştırmışlar ve birbirleriyle paylaşmışlardır.

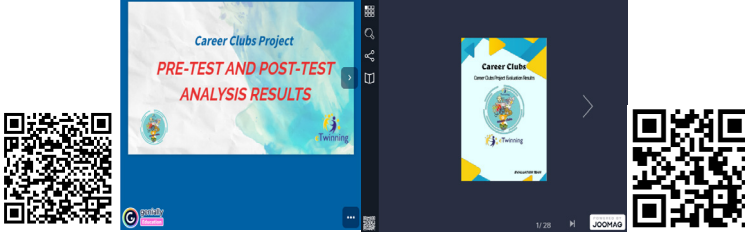
Uluslararası meslek kulüpleri oluşturarak başladığımız çalışmamızda araştırma, proje ve tasarıma dayalı etkinlikler gerçekleştirdik. Öncelikle öğrencilerimiz bölümlerini neden seçtiklerini anlatan “Neden Seçtim?” videoları çektiler. Kurduğumuz meslek kulüplerinde öğrenciler o alana yön vermiş bilim insanlarını araştırarak sundular. Her öğrenci kendi alanı hakkında meslek dersi öğretmenleri ile röportaj yaparak çalışmaya devam ettiler. Aynı kulüpteki farklı okullardan öğrenciler atölyelerini ve çalışma anlarını paylaştılar. Çalışmamız her kulüp üyesi okulun kendi ülkesindeki akademik imkanları araştırması ve paylaşmasıyla devam etti. Her öğrenci ve öğretmenin bilmesi gerektiğini düşündüğümüz “Mesleki Etik” konusunu işledik. Düzenlediğimiz “Kariyer Günleri” sayesinde yurt içinden ve dışından alanında uzmanlarla çevrim içi seminerlerde buluşma imkanı bulduk. Projemizin en etkili ürünü istasyon tekniğiyle tüm ortaklarca yazılan “Professions Street (Meslekler Sokağı)” isimli meslek seçimi hikayesidir. Hikayeyi hem e-book hem de seslendirerek animasyon film haline getirdiler (Türkçe-İngilizce). Amacımız, gençlerin meslek seçiminde karşılaştıkları sorunlar hakkında farkındalık yaratmak oldu.

Bu çalışmada nitel araştırma yöntemleri kullanılmıştır. Odak grup ve görüşme tekniği kullanılmıştır. Kazanımların gerçekleşip gerçekleşmediği projenin başında ve sonunda ön test ve son test uygulanarak belirlenmiştir. Öğrenciler ve öğretmenler öğrendikleri iyi uygulamaları kendi okullarında uygulamış ve diğer öğrencilere ve öğretmenlere mentor olmuştur.

BULGULAR VE YORUMLAR

Çalışmanın başında ön test ve sonunda son test uygulanmıştır. Ön test son test sonuçlarına göre öğrencilerin meslek seçiminde kendilerine söz verilmesinden memnun kaldıkları görülmüştür. Öğrencilerin çoğu daha önce böyle bir çalışmaya katılmadığını belirtmiştir. Çalışma boyunca yapılan etkinliklerde kendilerinin fikir ve oylarına yer verilmesinin kendilerini değerli hissettirdiğini belirtmişlerdir. Öğrencilerin alanlarına ve meslek hayatına karşı tutumlarında olumlu değişimler olduğu gözlenmiştir. Öğrenciler meslek seçimiyle ilgili daha çok bilgi sahibi oldukça kendilerini daha iyi keşfettiklerini belirtmişlerdir. Ayrıca çalışmanın sonunda öğrenci, öğretmen ve velilere yönelik proje değerlendirme anketi uygulanmış olup sonuçta her grup çalışmadan memnun olduklarını belirtmiştir. Öğretmenler çalışma sayesinde öğrencilere faydalı oldukları için memnun olduklarını dile getirmişlerdir. Bu sayede kendilerinin de pek çok yeni bilgi sahibi olduklarının aşikar olduğunu ve bu çalışmanın mesleki ve kişisel gelişimlerine olumlu katkı sağladığını belirtmişlerdir.

Görsel 1.1. *Ön test son test ile proje sonu değerlendirme anketi sonuçlarının analizi*



Öğrencilerimizin çoğu "Neden Seçtim?" videoları ile belki de ilk defa mesleki alanları hakkında fikrini özgürce ifade etme imkanı buldu. Çünkü verdikleri cevaplardaki ortak nokta ailelerinin meslek seçimi konusunda yeterli bilgiye sahip olmayışı ve öğrencilerin gerekli desteği görmemeleri oldu. Böyle bir çalışmayı yaparak çok önemli bir soruna değindiğimiz bir kez daha farkına vardık. Öğrencilerin videolarını izleyen aileler daha önce çocuklarını dinlemedikleri için hata yaptıklarının farkına vardılar. Öğrencilerimiz mesleki alanlarına yön vermiş bilim insanlarını araştırır-

ken araştırma yapma, bilgi edinme, bilgiyi analiz etme, sunum hazırlama becerilerinde gelişim sağlamış oldular. Ayrıca mesleki alanlara ait her ülkedeki akademik imkanları gösteren bir sunum oluşturdular. Daha sonra birbirleriyle paylaşarak farklı ülkelerdeki akademik ve mesleki imkanlar hakkında bilgi sahibi oldular. Farklı ülkelerdeki öğrencilerin kendilerinden en güvenilir bilgilere eriştikleri için bizim öğrencilerimize de doğru yönlendirme yapılmış oldu.

Her öğrenci kendi alanı hakkında özgürce soru sorup sorgulamalı düşüncesiyle meslek dersi öğretmenleri ile röportaj yaparak diledikleri soruları sordular. Böylece o ana kadar sormaya cesaret edemedikleri pek çok sorunun cevabını içtenlikle almayı başardılar.

Görsel 1.2. Röportaj e-dergisi



Aynı kulüpteki farklı okullardan öğrenciler atölyelerini ve çalışma anlarını paylaşarak hem kendi alanlarındaki hem de farklı alanlardaki öğrencilerin çalışmalarını inceleme fırsatı buldular. Ürettikleri içerikleri sunarak etkili sunum yapma becerilerini geliştirdiler. Gelecek planları yaparken farklı ülkelerdeki imkanları da görmüş oldular.

Görsel 1.3. Atölye çalışmaları e-albümü



Her öğrenci ve öğretmenin bilmesi gerektiğini düşündüğümüz “Mesleki Etik” konusunu işlerken sorunlara çözüm bulmak için eleştirel düşünme becerileri kazandılar. Kariyer planlarını yaparken fikir edinmeleri ve mevcut kariyer planlarını şekillendirmeleri için düzenlediğimiz “Kariyer Günleri” sayesinde yurt içinden ve dışından alanında uzmanlarla yaptığımız webinarlarda meslekleriyle ilgili bilgilerini pekiştirdiler, yeni fikirler edindiler.

Görsel 1.4. Kariyer günleri web seminerleri ve görüş, öneri padletleri



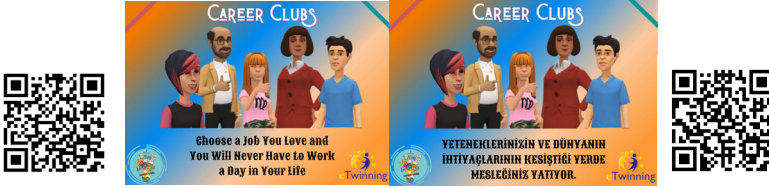
Çalışmamızın en etkili ürünü istasyon tekniğiyle tüm öğrenciler tarafından yazılan “Professions Street (Meslekler Sokağı)” isimli meslek seçimi hikayesidir. Öğrencilerimiz hikayeyi yazarak her bölüme uygun görsellerle zenginleştirmiş ve Türkçe İngilizce halinde iki e-kitap haline getirmişlerdir.

Görsel 1.5. *Professions Street (Meslekler Sokağı) hikayesi e-kitapları*
(Türkçe İngilizce)



Öğrencilerimiz ayrıca hikayeyi kendilerinin seslendirmeleri ile yine Türkçe ve İngilizce olmak üzere iki ayrı animasyon filme dönüştürmüşlerdir. Bu çalışma sırasında öğrencilerimiz pek çok web 2.0 aracını ilk defa deneyimlemişler ve bilgi iletişim teknolojileri becerilerini de artırmışlardır.

Görsel 1.6. *Professions Street (Meslekler Sokağı) animasyon filmi*
(Türkçe İngilizce)



Amacımız, gençlerin meslek seçiminde karşılaştıkları sorunlar hakkında farkındalık yaratmaktır. Her öğrencinin kendini gerçekleştirme gerektiğini vurgulayarak meslek seçiminde aile desteğinin önemine dikkat çekmek istedik. Bu etkinliğimiz sayesinde de öğrencilerimiz 21. yüzyıl becerilerinden olan yaratıcı düşünme becerilerini ortaya çıkarıp geliştirdiler.

Çalışmamız herkes için birlikte çalışma, birbirlerinin deneyimlerinden yararlanma, ortak bir dil kullanma, işbirliği yapma fırsatı sağladı. Bu anlamda hedeflerimizin tümüne ulaştık.

SONUÇLAR

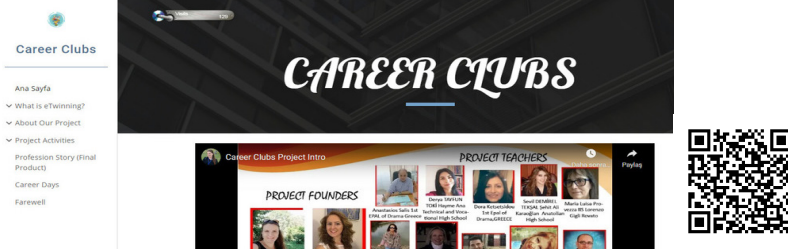
Öğrencilerin mesleki kariyer adımlarını atarken söz sahibi olmaları hem ders başarılarını hem de özgüvenlerini gözle görülür biçimde artırmıştır. Yapılan etkinliklerde öğrenciler bilgi toplama, araştırma, iş birlikçi çalışma, yaratıcı yazma ve drama, tartışma vb yöntemleri kullandılar. Bir çok etkinliğimizde kullandıkları Web2.0 araçları ile bilgisayar ve akıllı telefon kullanma becerilerini artırdılar. Telefonu bir eğitim aracı olarak kullanmayı öğrendiler. Çalışmadaki öğrencilere uygulanan ankette özgüvenlerinin

arttığını, daha mutlu bir şekilde mesleki eğitim almak istediklerini ve tekrar bu tarz çalışmalara katılmak istediklerini gözlemledik. Amacımız mesleki farkındalık yaratmak olduğu için başta meslek dersleri olmak üzere multidisipliner etkinlikler gerçekleştirdik. Böylece öğrencilerin mesleki gelişimine olumlu katkı sağlamaya çalıştık.

Öğrenciler oluşturduğumuz karışık takımlar sayesinde işbirliği yapmanın önemini kavradılar. Bireysel çalışmalarla da kendilerine olan özgüvenleri arttı. Ortak ürünleri oluştururken farklı okullardaki öğrencilerle iletişim kurdular. Webinarlarda yabancı dili kullanmaları onları oldukça heyecanlandırdı. Yaptığımız anketlerde ve oylamalarda görüşlerini dile getirdiler ve birbirlerine oy verdiler. Meslek öğretmenleri ile röportaj yapmak için soruları kendileri belirledi ve çekimleri yaptılar. Bu etkinlikler onların mesleklerinin daha iyi farkında olmalarını sağladı ve çalışmayı daha iyi sahiplendiler. Özellikle Rehberlik dersinde pek çok araştırma yaptılar. Böylece rehberlik dersi ilgi çekici hale geldi ve her hafta heyecanla belediklerini söylediler. Çoğu etkinliğimizin öncesinde etkinlik fikirlerini sorduk. Bu sayede kendi fikirlerini paylaşıp bizi yönlendirdiler. Ayrıca öğrenci konuşmaları için oluşturduğumuz ayrı başlıkta birbirlerinin hobileri, mesleki bilgileri gibi konularda fikir alışverişi yaptılar. Çalışmamızı bu şekilde öğrenci merkezli olarak yürüttük. Çalışmamız ile öğrencilerde pozitif rekabet duygusu, araştırma, problem çözme, hızlı düşünüp doğru karar verme, dil ve iletişim, kelime dağarcığını arttırma gibi beceriler gelişti. İş birliği yapmanın önemini kavrayıp bir bütünün parçası olmayı öğrendiler.

Öğretmenlerin dehem bilgi ve iletişim teknolojileri kullanımında olan yeterliliklerindeki hem de yabancı dil kullanımı becerilerindeki artışı hem anket sonuçlarından hem de proje sonu geri dönütlerinden gözlemledik. Öğretmenler teknolojiyi aktif kullanmayı ve derslerine entegre ederek daha eğlenceli hale getirmeyi öğrendi. Öğrenciler söz sahibi olduğunda ve onların fikirlerine başvurulduğunda ne kadar başarılı çalışmalar ortaya konulduğunu bizzat deneyimlediler. Böylece çalışmanın ortağı olan öğretmenler öğrencinin yaptığı işi sahiplenmesi ve öz benlik algılarının gelişmesi bakımından çok faydalı bir çalışma yaptıkları konusunda hem fikir oldular. Ayrıca öğrencilerin ve öğretmenlerin farklı ülkelerdeki mesleki uygulamaları görüp feyz aldıklarını ve bunu iyileşme süreci olarak değerlendirdiklerini gözlemledik. Görevli öğrenci ve öğretmenlerimiz tarafından hazırlanan web sitemizde tüm etkinliklerimiz paylaşılarak yaygınlaştırılması sağlanmıştır.

Görsel 1.7. Career Clubs web sitesi



Ailelere uyguladığımız anketlerin sonucunda; ebeveynlerin farkında olmadan öğrencilerin hayatlarına müdahale ettiklerini gözlemledik. Önerdiğimiz uygulamalar sonucu veliler de olumlu geri dönüt sağladılar. Ayrıca çocukları daha çok söz sahibi olup mesleki alan eğitimlerine daha sık bağlandıkları için memnun olduklarını dile getirdiler. Her öğrencinin kendini gerçekleştirme gerektiğini vurgulayarak meslek seçiminde aile desteğinin önemine dikkat çektik.

Çalışmamızla ilgili yerel gazete ve okul-ilçe web sitesi haberlerimiz öğrencilerimiz için gurur kaynağı oldu. Uzaktan eğitim sürecinde öğrenci konferansında öğrencilerimiz çalışmamızı sundular. Onların bu heyecanına şahit olmak herşeye değerdi. Pek çok il milli eğitim müdürlüğünün organize ettiği proje yaygınlaştırma web seminerlerinde öğretmen ve öğrencilerimiz çalışmamızı sundu. 2021 TÜYAP Kitap Fuarı'nda çalışmamız bağlamında proje tabanlı öğrenme hakkında bir sunum gerçekleştirerek diğer meslektaşlarımıza karşı da iyi uygulamalar arasında gösterilmiş olmaktan gurur duyduk. Çalışmamız 2021 eTwinning Türkiye Özel Ödülleri Meslek Liseleri Kategorisi 1. olarak bize en büyük gururu yaşatmıştır. Panel davetiyle 2021 eTwinning Türkiye Ulusal Konferansı'nda çalışmamızı anlatarak bu kaliteli çalışmanın haklı gururunu ekipce yaşadık.

ÖNERİLER

Öğrencilere meslek seçimi konusunda bilgilendirme yapılması gerekmektedir. Bu anlamda okulların rehberlik servisleri öğretmenlerle ve velilerle koordineli çalışmalıdır. Ailelere bu konularda eğitimler verilmelidir. Öğrencilere ortaöğretimin başında mesleki eğilim testleri yapılmalıdır. Ayrıca bu testler fiziki olarak uygulanarak da günlük hayattaki karşılıkları öğrenciye fark ettirilmelidir. Bu sayede hem öğrenciler kendi ilgi, istek ve yeteneklerinin farkına varacak hem de veliler çocuklarının görmedikleri yönlerini keşfedeceklerdir. Tüm bunlar yapılırken öğrenciler arasında fırsat eşitliği sağlanmalıdır.

Sonraki süreçte bu çalışma bir Erasmus+ projesi olarak hayata geçirilebilir. Böylece öğrenciler çevrimiçi ortamda gördükleri akademik imkanları, atölyeleri, okulları vs. bire bir yaşayarak deneyimleyebilirler. Bu sayede uzaktan eğitimle ya da çevrim içi yapılan her çalışma hayata geçirilebilir. Öğrencilerin hareketliliklere katılarak yapılan çalışmaları yerinde gözlemlemeleri onlarda olumlu öğrenmeler yaratacaktır.

KAYNAKLAR

- Kılıç, E. (2019). Meslek Seçiminde Ailenin Etkisine Yönelik Bir Araştırma(Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). T.C. Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Razon, N. (1983). Meslek Seçiminde Aileye, Okula, Bireye ve Topluma Düşen Görevler. EĞİTİM VE BİLİM, 8(44). <https://egitimvebilim.ted.org.tr/index.php/EB/article/view/5762> adresinden erişildi.
- Turan, Ü. & Kayıkcı, K. (2019). Lise Son Sınıf Öğrencilerinin Meslek Seçiminde Okul Rehberlik Hizmetlerinin Rolü, E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi, Cilt: 10, Sayı: 1, 2019, ss. 14-33, DOI: xxxxx
- Çoban, A.E., (2005). Lise Son Sınıf Öğrencilerinin Mesleki Olgunluk Düzeylerinin Yordayıcı Bazı Değişkenlere Göre Belirlenmesi, İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 6(10), ss:39-54.
- Atli ve Gür (2019), 2(1), 32-53. Kariyer Psikolojik Danışmanlığı Dergisi

DİK DURUŞ VE SKOLYOZ FARKINDALIĞININ KAZANDIRILMASINDA ALTERNATİF BİR YÖNTEM: SKOLYOL OYUNU

Esmâ CERENCİ SEYHAN
Şehit Şirin Diril Kız Anadolu İmam Hatip Lisesi
ORCID ID: 0009-0000-5674-5296

ÖZET

Omurgada meydana gelen 10 derece ve üzeri eğrilik skolyoz olarak kabul edilir. Omurganın S veya C şeklini aldığı bu hastalığın, ergenlik döneminde görülme olasılığı çok fazladır. Skolyozun nedenleri tam olarak bilinmemekle birlikte dik duruşu bozan davranışların skolyozun etkilerini arttırdığı yapılan araştırmalarda mevcuttur. Bu nedenle 10-15 yaş arası çocuklarda yapılacak sağlık taraması hastalığa erken müdahalede önemlidir. Skolyoz hemen farkedilen bir hastalık değildir. Gözle görülebilir bir oranda farkedilene kadar ilerlemiş olabilir. Erken teşhis ve bilinçli yaklaşım sayesinde ameliyata gerek kalmadan egzersiz ve korse ile tedavi edilebilir. Üstelik erken teşhis, ülke sağlık giderlerini azaltmaktadır. Çünkü egzersiz tedavisi cerrahi operasyona göre az maliyetlidir. Bu faktörler düşünüldüğünde ebeveyn, öğretmen, öğrenci farkındalığı ve sağlık okuryazarlığı kazanımı önem arz etmektedir.

Projemizde amacımız; skolyoz görülme yaşının en fazla olduğu 10-15 yaş grubunda yani orta okul seviyesinde skolyoz hastalığı, omurga sağlığı vepostür (dik duruş) bozukluğu hakkında farkındalık sağlamaktır. Erken teşhis ile egzersiz çalışması ve korse kullanılarak büyük oranda tedavi edilebilen bu hastalığın cerrahi müdahaleye gerek kalmadan daha ekonomik bir şekilde tedavisi sağlanmış olacaktır. Günümüzde artan telefon tablet kullanımı ve ergenlik ile birlikte dik duruşun bozulduğu gerçeği göz önünde bulundurulduğunda bu konuda yapılacak çalışmalar önem arz etmektedir.

Ülkemizde skolyoz ile ilgili bir çok araştırma mevcuttur. Bu araştırmalar sağlık profesyonelleri veya akademisyenler tarafından okul sağlık taraması kapsamında yapılmış, okulların kendi isteği ve çalışmaları ile bu araştırmalara katkısına rastlanmamış, skolyoz farkındalığında kutu oyunu kullanılmamıştır. Bu ihtiyaçtan yola çıkarak beden eğitimi ile fen

bilimleri ders kazanımlarına uygun, skolyoz ve dik duruş farkındalığı sağlamak amacıyla SKOLYOL isimli bir kutu oyunu geliştirilmiştir. Yine proje kapsamında sağlık okuryazarlığını kazandırmak için broşür, kamu spotu video, bilgilendirici sunum, dik duruş egzersiz etkinlikleri ve afişleri hazırlanmış yaygınlaştırılmıştır.

Projemizde nitel araştırma yöntemlerinden doküman analizi yöntemi ile olgu bilim deseni kullanılmıştır. Dökümanlar incelenirken kavram analizi yapılmıştır. Veri toplamak için araştırmacılar tarafından yarı yapılandırılmış görüşme formu ve anket geliştirilmiş, verileri incelemek için ise betimsel analiz yapılmıştır.

Proje sonucunda skolyoz ve dik duruş farkındalığının orta okul çağında okullarda nasıl sağlanacağı, beden eğitimi ve fen bilimleri müfredatına nasıl entegre edileceği ile ilgili önerilerde bulunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Skolyoz Farkındalığı, Oyun ile Farkındalık Kazandırma, Sağlık Okuryazarlığı, Halk Sağlığı, Disiplinler arası Yaklaşım

AN ALTERNATIVE METHOD IN CULTIVATING POSTURE AND SCOLIOSIS AWARENESS: THE SKOLYOL GAME

ABSTRACT

Scoliosis is considered when there is a curvature of 10 degrees or more in the spine. This condition, where the spine takes an S or C shape, is commonly seen during adolescence. While the exact causes of scoliosis are not fully understood, research indicates that behaviors disrupting proper posture can exacerbate its effects. Therefore, health screenings conducted on children aged 10-15 are crucial for early intervention. Scoliosis is not easily noticeable and may progress significantly before becoming visibly apparent.

Early diagnosis and a conscious approach can lead to treatment through exercises and braces without the need for surgery. Moreover, early diagnosis reduces healthcare expenses for the country, as exercise therapy is less costly than surgical intervention. Considering these factors, raising awareness and health literacy among parents, teachers, and students becomes crucial.

The aim of our project is to raise awareness about scoliosis, spinal health, and posture misalignment among middle school students aged 10-15, where scoliosis is most prevalent. By promoting awareness and early

diagnosis, we can achieve economical treatment through exercise and brace usage, thus avoiding surgical intervention. Given the increasing use of smartphones and tablets leading to poor posture during adolescence, interventions in this area become imperative.

In our country, numerous studies have been conducted on scoliosis, often as part of school health screenings, but schools' voluntary contributions to these studies or their involvement in scoliosis awareness through board games have been lacking. Thus, we developed a board game named "SKOLYOL" to promote awareness about scoliosis and proper posture, aligned with the objectives of physical education and science curricula. Additionally, to promote health literacy, we prepared brochures, public service announcement videos, informative presentations, posture exercise activities, and posters, which were disseminated widely.

We employed the document analysis method with a case study design using qualitative research methods in our project. Concept analysis was performed while examining documents. Semi-structured interview forms and questionnaires were developed by researchers for data collection, followed by descriptive analysis for data examination.

As a result of the project, recommendations were made on how to promote scoliosis and posture awareness in middle schools and how to integrate them into physical education and science curricula.

Keywords: Scoliosis Awareness, Raising Awareness through Games, Health Literacy, Public Health, Interdisciplinary Approach

GİRİŞ

Skolyoz Hipokrat zamanından beri bilinen bir hastalıktır.Scoliosis; Yunanca bir kelime olan "scolios" dan gelmektedir. Bu da zigzag şeklinde yürüme anlamına gelir. (Ünver,1983)

Skolyoz, omurganın düz bir çizgiden S veya C şeklinde bir yana kavisli olduğu, en yaygın görülen spinal bir deformitedir.(Çelebi vd.2018,Deepak vd., 2017;Honeyman, 2014)Omurganın 10 derece üzerindeki eğriliği skolyoz olarak tanımlanır.Skolyoz omurga, omuz kuşağı ve pelvisin de etkilendiği üç boyutlu kompleks bir ortopedik deformitedir.(Yılmaz 2014) Skolyoz sonucunda oluşan bu deformite büyüme sırasında sırt ağrısı, esneklik problemleri, yanlış duruş ve estetik problemlerin yanı sıra yaşam kalitesini de etkileyen, ilerleyen duruş bozukluklarına yol açabilir.

Skolyoz olgularının %75-80 kadarının nedeni bilinmemektedir..Skolyoz daha çok adölesan(ergenlik) dönemde belirgin şekilde etkileri görülen, çocukluk döneminde çoğu kez farkedilmeyen bir hastalıktır.

Skolyozun genellikle genç erişkinlerde ortaya çıktığı ve etkilediği yaş grubu düşünülecek olursa, oluşan deformiteye bağlı sağlık, kozmetik, sosyal ve psikolojik sorunlar oluşturması bakımından önemli bir halk sağlığı sorunu olduğu ortaya konulmuştur.(Yılmaz 2014)

Skolyoz tedavisinde bir çok yöntem kullanılmaktadır.Konservatif olmayan tedavide genellikle omurga deformitelerini düzeltmek için ameliyat gerekir, ancak bu yöntemler risksiz yöntemler değildir. üstelik maliyetleri fazladır.Fizyoterapi gibi konservatif tedaviler, skolyoza özgü egzersizler, eş zamanlı korse ile veya korse olmaksızın, 50 dereceden az eğrisi olan hastalar için alternatif yöntemler olarak kullanılır.(Kısa,Otman 2020)Yani kişiye özel egzersiz,korse tedavisi ve cerrahi müdahale skolyoz tedavisinde tercih edilen yöntemlerdir.Skolyozun erken tanısı zamanla gelişecek deformitelerin önlenmesi açısından önemlidir.Erken tanı ile büyük oranda cerrahi müdahaleye gerek kalmadan tedavi edilen bir hastalıktır skolyoz. Hastalığın erken safhada tespit edilerek gerekli tıbbi önlem ve tedavilerin ele alınması, geç devrede başlanacak olan tıbbi ve cerrahi tedaviye oranla çok daha başarılı sonuçlar ortaya koyacaktır. Bu sonuç, çocuğun psikolojik yapısını ve dolayısıyla toplum içerisindeki sosyal yaşantısını olumlu yönde etkileyecektir. Bu kadar önemli sorunlar ortaya koyan hastalığın, gerek aile gerekse ülke ekonomisi açısından olumsuz etkisi, üzerinde durulması gereken diğer bir konudur. Skolyozun erken dönemde tespit edilmesi, tedavi açısından olduğu kadar aile ve ülke ekonomisi açısından da büyük önem taşır. Erken dönemde tespit edilen vakalarda koruyucu ve tıbbi tedavi oldukça ekonomiktir. Buna karşılık, gecikmiş vakalarda tedavi çoğunlukla cerrahi girişimi gerektirmektedir. Cerrahi tedavi ,çok masraflı olduğu gibi tedavinin uzun zaman alması nedeniyle aile ve ülke ekonomisine büyük bir ekonomik yük getirir. Bu tedavi süresinde hastane personelinin zaman kaybının yanı sıra, kişinin uzun süre çalışmamasının ülke ekonomisine verdiği zarar inkar edilemez. Bu zararlar göz önüne alındığında,skolyozun erken dönemde tespit edilmesinin ne kadar önemli olduğu belirgin olarak ortaya çıkmaktadır.(Ünver 1983)

Ortaokul çağındaki çocuklarda erken teşhisin sağlanmasında okul tarama programları önemli bir yere sahiptir.Bir çok ortopedi derneği çocuklarda skolyoz taraması yapılmasını desteklemiştir. Skolyoz Araştırma Derneği (Scoliosis Research ülke çapında yansıtacak çalışmalar bulunmakla birlikte, ne yazık ki ülkemizde, tüm bölgeleri kapsayan, ülkemizi temsil edecek biçimde bir prevalans verisine sahip değiliz. Bu nedenle ülkemizde yapılacak çok merkezli, yüksek örneklem sayısına sahip tanımlayıcı prevalans çalışmalarına ihtiyaç vardır. Böylelikle, ülke genelinde bir prevalans bilgisine sahip olarak skolyoz ile ilgili sağlık politikasını oluşturmak mümkün olacaktır. Bu çalışmalar ayrıca, skolyozun erken önemde tanınmasına ve

gerekli tedavilerin erken dönemde uygulanmasına olanak sağlayacaktır. Bununla birlikte değişik bölgelerde yapılan çalışmalar bulunmaktadır (İbişoğlu,2014)

Sivas,İzmir, Van, Kırıkkale, Eskişehir, Edirne, İstanbul gibi illerde uzmanlar tarafından şehirdeki bazı okullarda skolyoz taramaları yapılmıştır. (Çilli vd 2009, Arslan 1999, İbişoğlu 2012, Yıldırım 2015, Başer 2001) Bu çalışmaların nerdeyse tamamı sağlık profesyonelleri, üniversiteler ve akademisyenler tarafından yapılmıştır. Orta okul öğretmenleri ve öğrencileri tarafından yapılan çalışmalara rastlanmamıştır

Nitekim çalışmamız kapsamında araştırmacılarımız tarafından Büyükçekmece ve Beylikdüzü İlçe sağlık müdürlükleri ve devlet hastanelerine , araştırma yapılan okulda skolyoz taraması yapılması için talepte bulunulmuş ama kurumlar bu alanda böyle bir çalışmaları olmadığını belirterek talebimize olumsuz yanıt vermişlerdir. Özel üniversitede görev yapan ve daha önce okul tarama programı yapan uzman araştırmacılara aynı talep iletilindiğinde ise okul taramasını kendi projeleri kapsamında veri toplamak için yaptıklarını yeni taramaya zamanları olmadıklarını belirtmişlerdir. Bu durum gösteriyor ki okulun isteği üzerine skolyoz taraması yapmak zor, neredeyse imkansız bir süreçtir.

Skolyozun sebepleri tam olarak bilinmemektedir ancak bazı durumların duruş bozukluğuna ve omurgada problemlere yol açtığı bilinmektedir. (Yılmaz vd, 2018) Bilgisayar başında geçirilen sürenin, çocuk, genç ve yetişkinler üzerinde fiziksel, davranışsal, ruhsal ve sosyal yönden olumsuz etkileri olduğu bilinmektedir. Ayrıca fiziksel olarak obezite, karpal tünel sendromu, sırt-boyun ağrıları ve postür bozukluklarına neden olmaktadır (Yılmaz vd., 2014). Bayık Temel vd., 2015; Cilli vd., 2009; Görkem Barış, 2009; İbişoğlu vd., 2012; Öcal, 2012; Yıldırım, 2015). Yapılan bir çalışmada öğrencilerde omurga deformitesine yol açan etkenlerden biri olarak düşünülen, bilgisayar başında geçirdiği süre incelenmiş, yaklaşık her on çocuktan birinin her gün bilgisayar başında 4 saat ve üstünde vakit geçirdiği belirlenmiştir (Chang vd., 2007). Bilgisayar kullanım süresindeki fazlalık göz, sırt, boyun ve kas iskelet sistemi problemlerinde artışa sebep olabilmektedir. Başka bir çalışmada ise bilgisayar ve atari oyunları ile fazla zaman geçirmek ile skolyoz ve kifoz oluşumu arasında anlamlı ilişki bulunmuştur (Görkem Barış, 2009). Chang ve diğerlerinin (2007) çalışmasında ise uzun süreli bilgisayar kullanımının kas iskelet sistemi problemlerini artırdığını, 4 saat ve üzeri bilgisayar kullanan kız öğrencilerde kullanmayanlara göre 1.62 kat; erkek öğrencilerde ise 4.12 kat kas iskelet sistemi rahatsızlığı olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca omuz, dirsek ve el bileğinin uygun olmayan postürlerde tekrarlı ve uzun süre kullanımı eklem, kas ve tendonlarda problemlere sebep oluşturmaktadır. Yetişkinlikte görülen birçok kas iskelet sistemi

ağrılarının adölesan(10-19 yaş arası) dönemle ilişkili olduğu bildirilmiştir. Bu dönemdeki kas,iskelet sistemi rahatsızlıklarının için risk faktörlerinin belirlenmesinin ve buna göre önlemler alınmasının ileri yaşlar için sağlığı koruyucu ve geliştirici etkilerinin olacağı belirtilmektedir (Çoban,2018).

Bu araştırmalar gösteriyor ki okullarda yapılacak çalışmalar hem erken teşhiste,hem toplum sağlığının oluşturulmasında hem de ülke ekonomisi açısından önem arz etmektedir.

Yılmaz ve arkadaşları tarafından 2018 yılında İzmir ilinde 3 okul taraması sonucunda şu önerilerde bulunmuşlardır:“ Okul sağlığı çalışmalarını yürüten okul sağlığı hemşirelerinin omurga deformitelerini önlemek üzere öğretmenlerle işbirliği içerisinde, postür eğitimi, ağırlık taşıma yöntemleri, egzersizin önemi konularında eğitim programları düzenlemesi ve bunların okul idaresi ve rehber öğretmenlerle birlikte düzenli aralıklarla tekrarlanması önerilmektedir. Okullarda yapılacak postür eğitimi, spor etkinlikleri ve öğrenciye kazandırılacak olan egzersiz bilinci, kas güçlenmesini olumlu yönde etkileyecek ve omurga deformiteleri görülme riskini büyük oranda azaltacaktır. Okul sağlığı hemşireleri, yapılan okul taramalarında erken dönemde saptanan vakaları sağlık kuruluşuna yönlendirerek önerilen tedavi ve egzersiz programlarını sağlık ekibi, öğrenci, veli ve öğretmenlerle işbirliği içerisinde uygulamalıdır. Tüm uygulamaları gerçekleştirebilmeleri için okul sağlığı hemşirelerinin okullarda istihdam edilmesi kaçınılmazdır.”Akçay ve Alkara(2021) ise yaptıkları bir çalışma sonrasında şu önerilerde bulunmuşlardır:“Sağlık okuryazarlığının eğitim müfredatına entegre edilmesi, çocukların ve adölesanların sağlığını ve yaşam kalitesini iyileştirmek için gerekli bilgi, beceri ve tutumu kazanmalarını sağlaması bakımından önemlidir. Okul sağlığı hemşiresi; okul yönetimi ve öğretmenler ile işbirliği içinde okullarda müfredat geliştirme çalışmalarında ve sağlık okuryazarlığını geliştirmeye yönelik programlarının yürütülmesinde lider rolü üstlenmelidir. Ayrıca, okul sağlığı hemşiresi okul çağı döneminde sağlık okuryazarlığının yükseltilmesinde ebeveynler ile işbirliği yapmalı ve onların farkındalığını artırmaya yönelik eğitimler düzenlemelidir.”

Bu çalışmalardan çıkarılan sonuca göre;okullarda okul sağlığı hemşiresi bulunmalı ve skolyoz ve fiziksel egzersiz çalışmaları müfredata işbirliği entegre edilerek işbirliği içerisinde öğrencilere sağlık okuryazarlığı ve farkındalık kazandırılmalıdır.Ancak günümüz şartları düşünülduğünde okullarımızda okul sağlığı hemşiresi bulunmamaktadır.Üstelik skolyoz ve dik duruş egzersizleri ile ilgili okullarda müfredat destekli farkındalık çalışmaları yapılmamıştır.Bu durumda öğrencilerimizi sağlık konusunda-bilgilendirme öğretmenler ve ebeveynler sorumluluğundadır.Bu kapsamda karşımıza “sağlık okuryazarlığı” kavramı çıkmaktadır.

Dünya Sağlık Örgütü, sağlık okuryazarlığını;sağlıkla ilgili bilgilerin okunması, anlaşılmasıamacıyla gerekli olan temel becerilerin ötesinde, insanların iyilik halinin devam ettirilmesi, insanların sağlığının geliştirilmesi adına sağlık ile ilgili bilgilere erişmesi, anlaması ve kullanması için önemli olan temel motivasyonu tanımlayan bilişsel ve sosyal beceriler olarak ifade etmektedir (WHO, 1998). Ülke açısından uzun vadeli olsa da yapılacak etkili halk sağlığı faaliyeti eğitim sistemi içerisindeki dersler aracılığıyla öğrencilere sağlık okuryazarlığı becerisinin kazandırılmasıdır(Marks,2012). Çünkü Çocuklar, yetişkinlik dönemlerinde yaşam tarzlarını etkileyen davranışları, alışkanlıkları, temel bilgi ve becerileri okul çağı döneminde edinirler.Bu dönemde sağlık alışkanlıkları, yetişkinlik dönemine kıyasla daha kolay öğrenilir ve daha kalıcı olur.

Nitekim atalarımızın da dediği gibi:ağaç yaşken eğilir,bir insan 7'sinde ne ise 70'inde de odur.Bu nedenle de okul, sağlıklı davranışlar kazandırmak ve sağlık okuryazarlığını geliştirmek için değerli bir ortamdır.Dünya Sağlık Örgütü'nün "Okul Çağı Çocuklarında İşbirlikçi Sağlık Davranışı" araştırmasında , sağlık okuryazarlığının sağlık düzeyinin iyileştirilmesine katkıda bulunan temel faktörlerden biri olması, akademik başarıyı geliştirmesi ve okul sonrası dönemde sağlık davranışlarının devam etmesinde etkili olması gibi eğitim sonuçlarıyla ilişkili olduğu vurgulanmaktadır.Marks (2012) yaptığı araştırmada:" Toplumun büyük bir kısmına ulaşmak için etkili bir yol sağlayan okul sağlığı hizmetleri, koruyucu ve temel sağlık hizmetlerinin genişletilmiş bir kolu olarak kabul edilmektedir" demiştir.

Yapılan başka bir çalışmada ise;sağlık okuryazarlığının, diğer sektörler tarafından eğitim sektörüne aktarılması yerine, eğitim sektörü içerisinde geliştirilmesi gerekmektedir.

Eğitim sistemi içinde sağlık okuryazarlığı müfredata, uygulama standartlarına, eğitim ve öğretim tekniklerine, öğrenme hedeflerine göre uyarlanmış bir yaklaşım ile geliştirilebilir.(Mathews,2015)

Peki sağlık okuryazarlığı nasıl kazandırılabilir,bu kapsamda neler yapılabilir,uzman araştırmacılar nelyapmışlardır?

Coleman(2011)tarafından yapılan bir araştırma sonucunda sağlık okuryazarlığı için şu yöntemlerin uygulanabileceği belirtilmiştir;didaktik öğretim(anlatı yöntemi), deneyimsel öğretim, atölye çalışmaları, küçük grup egzersizleri, rol yapma etkinlikleri, video inceleme ve simülasyon uygulamaları önerilmektedir. Yılmazel ve Çetinkaya(2016) ise yaptıkları çalışmada;Dünya Sağlık Örgütü'nün sağlık okuryazarlığının kazandırılmasında uygulanabilecek yöntemlerini şu şekilde derlemiştir:

1)Sağlıkla ilgili temel kavramlar erken çocukluk döneminden başlayarak verilmelidir. Çocuk bakımı, çocuk oyunları sırasında veya çocukla

konusmalar içinde çocuğa sağlıkla ilgili temel kavramlarda aktarılmalıdır.

2)Eğitim yöntemi olarak görsel ve işitsel araçlar kullanılmalı, kolay anlaşılır yazılı materyal sağlanmalıdır

3)Katılımcı eğitim yöntemleri kullanılmalıdır: Eğitimler “anlatım ve dinleme” şeklinde olmamalı, katılımcılar da eğitim süreci içinde aktif olarak yer almalı, rol üstlenmelidir.4)Sağlıklı olmak ve iyilik hali için yeni yöntemler geliştirilmelidir: Hem sağlık ve iyilik anlayışı bakımından hem de eğitim yöntemleri bakımından gelişmeler izlenmeli ve yeni kavramlar ve yeni yöntemler uygulanmalıdır.

Görüldüğü gibi sağlık okuryazarlığının kazandırılmasında öğrenci seviyesine uygunluk ve birden fazla duyuya hitap etmesi kalıcılığı ve farkındalığı arttırmaktadır. Çünkü bireylerin düzey ve gereksinimlerine göre planlanan eğitimlerin sağlık okuryazarlığını geliştirme ihtimali daha fazla olduğu görülmektedir.Sağlık okuryazarlığını öğrenciler için etkili hale getirmenin anahtarı, öğrenci düzeyine uygun eğitimlerin ilgi çekici ve eğlenceli olmasına bağlı olabilir. Bu bağlamda eğitimde sağlık okuryazarlığına yönelik geliştirilen etkinlikler ile öğrencilerin sağlık okuryazarlıkları geliştirilebileceği düşünülmektedir.(Karaman 2022)

Coşgun(2014) ve Pekcan (2006) yaptıkları çalışmada öğrencilerin sağlık ile ilgili materyallerden çok fazla şey öğrenebildiklerini bundan dolayı öğrencilere sağlık ile ilgili dağıtılacak, afiş, kitap, dergi vb. gibi materyallerin sağlık ile ilgili verilecek eğitimlerde etkili bir yöntem olacağını belirtmektedir.Yine Karaman(2022) yaptığı çalışmada eğitsel oyunların sağlık okuryazarlığında kullanılması ile ilgili: “Oyunların sağlık çalışanları ve araştırmacıları tarafından kullanılmasının sağlık eğitimi verilen grubun ilgilerini arttırmaya katkı sağladığı ve konuya yönelik dikkatlerini çektiği, eğlence imkânı sağladığı, bireylerin sağlıkla ilgili davranışlarını olumlu yönde değiştirmeyi hedeflediği yöntem-tekniplerden biri olarak görülmektedir.Oyun oynayarak öğretme yaklaşımları ilkökul ve ortaokul öğrencileri açısından etkili olabilmektedir.” Şeklinde belirtmektedir.Bu çalışmalardan yola çıkarak Skolyoz ve dik duruş farkındalığının kazandırılmasında bilgilendirici video,sunum,broşür,uzman destekli ebevyen bilgilendirilmesi ve oyun yöntemlerinin kullanılabilir.

Çoban(2018) yaptığı çalışmada verilecek egzersiz eğitiminin ve farkındalığın önemini şu şekilde belirtmektedir; “Adölesan bireylerde kas,iskelet sistemi rahatsızlıklarının oluşum riskine karşı doğru postürün öğretilmesi ve bunun için omurganın doğru pozisyonlara yerleştirilmesinin ve korunmasını bu bireylere öğretilmesi ve bu konudaki farkındalıklarının artırılması büyük önem taşımaktadır.Ergonomi eğitimleri ve ergonomik yaklaşımların kas iskelet sistemi ağrılarını azalttığı; bu eğitimler ve giri-

şimlerle birlikte egzersizlerinde risk faktörlerini azaltmada etkili olduğu bilinmektedir. Bundan dolayı dinlenme araları ve egzersiz büyük önem taşımaktadır. Statik postürden dolayı oluşabilecek ağırlara karşı germe, gevşeme ve izometrik egzersizlerinin oluşumunu azalttığı görülmektedir. Çocuklarda sınıf ortamında yapılan germe egzersizlerinin de kas iskelet sistemi rahatsızlıklarının oluşum riskini azalttığı da bildirilmektedir. Bu durumun sağlanması için de uygun ergonomik yaklaşımlar; antropometrik ölçümlere uygun tasarımlar, çevresel şartların optimize edilmesi ve egzersiz programları büyük önem taşımaktadır.”

Araştırmalar gösteriyorki okulda egzersiz programı ve farkındalık çalışmaları gereklidir. Fen Bilimleri ve beden eğitimi dersleri dik duruş ve skolyoz farkındalığı kazandırılması için kazanımları itibari ile daha uygun derslerdir. Yapılan alanyazın incelemelerinde iki dersi birleştiren disiplinler arası bir yaklaşımın ortaya konulduğu Skolyoz ve dik duruş ile ilgili eğitsel bir oyuna yapılan araştırmalarda rastlanmamıştır.

Bunun sonucunda da problem ve alt problem şu şekilde belirlenmiştir.

Problem Cümlesi

Dik duruş ve skolyoz farkındalığının kazandırılmasında SKOLYOL oyunuetkili olabilir mi?

Alt Problemler

1. Skolyoz ve dik duruş farkındalığı kazandırmada hangi yöntemler uygulanabilir?

2. Skolyoz ve dik duruş farkındalığının ve sağlık okuryazarlığının kazandırılmasında ne gibi çalışmalar yapılmıştır?

3. 2022-2023 Eğitim-Öğretim yılında okulumuzda uygulanan beden eğitimi öğretim programında dik duruş ve skolyoza yer verilmiş mi, hangi kazanımlar çalışmamıza uygundur?

4. Orta okulda skolyoz ve dik duruş farkındalığının kazandırılmasında en etkili yöntem hangisidir?

5. 2022-2023 Eğitim-Öğretim yılında okulumuzda okutulan Fen Bilimleri ders kitaplarında ve öğretim programında dik duruş ve skolyoza yer verilmiş mi, hangi kazanımlar çalışmamıza uygundur?

6. Öğrencilerin skolyoz ve dik duruş egzersizlerinin ders kitaplarında ve müfredatta yer alması durumu ile ilgili düşünceleri nelerdir?

7. Sağlık okuryazarlığının kazandırılması için hangi yöntemler uygulanabilir?

8. Fen bilimleri ve beden eğitimi derslerini içeren ortak bir çalışma ile skolyoz farkındalığı nasıl kazandırılabilir?

YÖNTEM

Çalışmamızda, nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır.Çünkü; Nitel araştırma desenleri araştırma etkinliklerinin birbiriyle tutarlı ve amaca uygun bir biçimde gerçekleştirilmesi açısından araştırmacıya rehberlik eder.Araştırmanın odağını, veri toplama ve analiz yaklaşımlarını belirlemede araştırmacıya yön gösterir, sınırları kesin çizgilerle belirlenmiş bir yönlendirme yapmaz. Nitel araştırma desenleri araştırmacıya esnek bir yaklaşım sağlar ve belirli bir odak çerçevesinde araştırmanın çeşitli aşamalarının birbiriyle tutarlı olmasına katkıda bulunur .(Atatürk Üniv Açık Ders Notları,Erşim 2022)

Nitel araştırma yöntemini Yıldırım(1999); “gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel bilgi toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma olarak tanımlamak mümkündür. Başka bir deyişle nitel araştırma, teori oluşturmayı temel alan bir anlayışla sosyal olguları bağlı buldukları çevre içerisinde araştırmayı ve anlamayı ön plana alanbiryaklaşım”olaraktanımlamıştır. Çalışmamıza en uygun nitel araştırma yöntemi ise doküman analizidir. Bu nedenleön araştırma sürecinde,nitel araştırma çeşitlerinden biri olan doküman incelemelerive karşılaştırmaları yapılmıştır.

Dokümanveya içerik analizi, araştırılması hedeflenen olgu veya olgular hakkında bilgiçeren yazılı materyallerin analiz edilerek belli kelime veya kavramların varlığının belirlendiği bir yöntemdir (Yıldırım ve Şimşek, 2011;İdin ,)Bu çalışmada incelenen yazılı materyaller 2022-2023 Eğitim Öğretim yılında okulumuzda okutulan 5,6,7,8.sınıf Fen Bilimleri ders kitapları ve öğretim programı,beden eğitimi dersi 5,6,7,8.sınıf öğretim programı ve araştırma ile ilgili alan yazın çalışmalarıdır.Bu dokümanlar incelenirken doküman analizi yöntemlerinden kavramasal analiz kullanılmıştır. Kavramsal analiz; bir kavramın bir metinde bulunma sıklığını ve metnin verdiği mesajda bu kavramın önemini ortaya çıkarmayı hedefler. Ders kitapları ve öğretim programlarında skolyoz ve dik duruş egzersizlerikavramları aranmıştır.

Çalışmanın şekillenmesinden sonra bireylerin görüşlerinin ayrıntılı biçimde ortaya çıkartılmasını sağlamak ve daha fazla veri toplamak için araştırmacılar tarafından anket ve görüş formları tasarlanmış ve gönüllü katılımcılar tarafından cevaplandırılmıştır. Böylece daha fazla veri elde edilmiştir.Görüşmeler yapılırken nitel araştırma yöntemi olan olgu bilim(fenomenolojik) yöntemi kullanılmıştır.Çünkü olgu bilim deseninde amaç, bir olguya ait yaşantıları ve yaşantılara yüklenen anlamları ortaya çıkarmaktır (Kocabiyık, 2015). Bunları ortaya çıkarmak ise bireylerle yapılan görüşmeler ile mümkün olmaktadır.

Elde edilen veriler betimsel analize tabi tutularak değerlendirilmiştir. Çalışma kapsamında betimsel analizin kullanılmasının sebebi, elde edilen verileri bir düzen içinde yorumlanarak okuyucuya sunmaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2011)

Çalışma Grubu

İstanbul'da Kız İmam Hatip orta okulunda 7.sınıf seviyesinde eğitim alan,100öğrenciye veri toplamak ve araştırmaya yön vermek amacı ile ön anket uygulanmıştır.Araştırma evreni olarak seçilen bu 100 öğrenciden 20 si örneklem grubu olarak seçilmiş.Bu öğrencilere Ö1,Ö3,Ö4....Ö20 gibi kodlar verilmiştir.Öğrenciler gönüllülük esasına göre seçilmiştir.

Veri Toplama Araçları

Araştırmamıza disiplinler arası bir boyut kazandırmak için 2022-2023 eğitim öğretim yılında çalışmanın yapıldığı okulda ders kitabı olarak okutulan,5,6,7,8. Sınıf Fen Bilimleri ders kitapları ile beden eğitimi dersi öğretim programı incelenmiştir.

Araştırmacılar tarafından Googleform aracı kullanılarak 10 sorudan oluşan bir online anket hazırlanmıştır.(Ek 1)

Egzersiz çalışmaları,video izletimi,sunum,broşür ve SKOLYOL oyunu oynatılmasının ardından katılımcılara bu çalışmaları kıyaslamaları ve değerlendirmeleri için yarı yapılandırılmış görüşme formu uygulanmıştır.(EK 2)

Verilerin Analizi

Kaynak taramasında içerik analizi yapılmıştır.Anket sonuçları değerlendirilirkenbetimsel analiz yöntemi yapılmıştır.Elde edilen bilgiler bilgisayar ortamına aktarılarak tablo,şekil,grafik haline getirilmiştir.

VERİ TOPLAMA SÜRECİNİN UYGULANMASI

Alan yazın çalışmalarında skolyoz ve dik duruş ile ilgili nasıl çalışmalar yapıldığı,sağlık okuryazarlığının nasıl kazandırıldığı ve sağlık ile ilgili nasıl oyunlar olduğu,eğitim amaçlı kullanılan kutu oyunları,eğitsel oyunun önemi,fen bilimleri ve beden eğitimi derslerininbirleştiren çalışmalar araştırıldı.

En çok tercih edilen yöntemin broşür,filmler, videolar,anlatı yöntemi ve oyunlar olduğu tespit edildi.

Bunun sonucunda araştırmacılar tarafından broşür, video, sunum slaytı, egzersiz çalışması ve

SKOLYOZ kutu oyunu geliştirildi.

Araştırma kapsamında geliştirilen tüm materyaller skolyoz alanında çalışmalar yapan uzman Doç Dr. Adnan Apti'ye incelenmiş bilgi desteği ve öneriler alınmıştır.

İlk aşamada öğrencilere herhangi bir bilgilendirme yapmadan, her biri 24 öğrenciden oluşan 5 farklı sınıfın panolarına, araştırmacılar tarafından hazırlanan skolyoz ile ilgili bilgilendirici afişler ve dik duruş egzersiz önerileri asıldı. 1 hafta boyunca asılı duran afişler kaldırıldı. (Resim 1-2-3)

Resim 1: Dik Duruş Egzersiz Resim 2: Doğru postür uygulamaları Resim 3: Skolyoz-bilgilendirici afiş



Hazırlanan el broşürleri tüm sınıflarda dağıtıldı. (Resim 3-4)

Resim3: Broşür iç kısım. Resim4: Broşür dış kısım



Ardından sınıflarda araştırmacılar tarafından Skolyoz ve Dik duruş neden önemlidir? Konu başlıklarında sunum yapıldı. (Resim 5 -6)

Resim:5Resim:6



Yapılan çalışmalara en çok ilgi gösteren 20 öğrenci kendi isteği ile örneklem grubu olarak seçildi.20 öğrenci ile beden eğitimi derslerinde 4 hafta süren sırt kaslarını güçlendirici,dik duruş egzersiz programı yapıldı. (Resim 9-10)

(Resim :9)(Resim :10)



Araştırmacılar tarafından SKOLYOL kutu oyunu tasarlandı.Kutu içerisinde oyun zemini(Resim 10)Fen Bilimleri dersinde öğrenilen Destek ve Hareket Sistemi ünitesi ile temel skolyoz bilgilerinden oluşan 25 sorukartı ve sırt kaslarını güçlendirici 20 egzersiz kartı olmak üzere toplam 45 oyun kartı,puan kartları,4 adet piyon ve 1 adet zar yer almaktadır.(Resim 11) Oyun zemini Skolyozda omurganın S şeklini alması nedeni ile 33 omur kemiğinden oluşan omurgadan ilham alınarak S harfi şeklinde tasarlanmıştır)

Resim 11: Skolyol Kutu oyunu içeriği



Proje İş-Zaman Çizelgesi

İşin Tanımı	Nisan	Mayıs	Haziran	Eylül	Ekim	Kasım	Aralık	Ocak	Şubat
Literatür Taraması	X	X	X	X	X	X	X		
Uzman Doktor Araştırılması		X	X	X	X	X	X		
Proje materyallerinin Hazırlanması	X	X	X	X	X				
Etkinliklerin yapılması(egzersiz programı,oyun Sunum,video)						X	X	X	
Verilerin Toplanması ve Analizi					X	X	X	X	
Proje Raporu Yazımı						X	X	X	X

BULGULAR

Çalışmamızın ilk aşamasında Fen Bilimleri ders kitapları ve Beden Eğitimi öğretim programı incelenmiş. Skolyoz ve dik duruş ile ilgili kavram taraması yapılmıştır. Skolyoz ve dik duruş eğitiminin hangi sınıf seviyesinde ve ünitesinde yer alabileceği, hangi kazanımların uygun olacağı araştırılmış aşağıdaki tablolar elde edilmiştir.

Tablo 1: Fen Bilimleri Ders Kitabı inceleme durumu

Sınıf	Skolyoz ve Dik Duruş kavramları yer alma durumu/Kavramlara yer verilme biçimleri	Skolyoz ve Dik duruş farkındalığı kazandırılacak ünite/Kazanım	Kaynak
5	yok	yok	Ömer ,S.(2021)
6	Dik duruş var, skolyoz yok (Dik durmaya dikkat etmeliyiz.yerden bir yük kaldırırken mutlaka dizlerimizi bükerek bacaklardan güç almıyoruz)	6. Ünite: Vücudumuzdaki Sistemler ve Sağlığı/ Cücelik, devlik, diyabet, guatr, duyu organı hastalıkları, kemik kırılmaları, romatizma, ishal, ülser, kanser, sarılık, anemi, zatürre, grip, böbrek taşı, böbrek yetmezliği, diyaliz, alkol, sigara, organ bağıışı, ilkyardım(Öğretimi hedeflenen kavramlar) F.6.6.3.1. Sistemlerin sağlığı için yapılması gerekenleri araştırma verilerine dayalı olarak tartışir.	Semra D,Birsen A.(2021)
7	Yok	yok	İsmail ,G.(2021)
8	yok	yok	(2021)

“Destek ve hareket sistemi” ile “Vücudumuzdaki Sistemler ve Sağlığı” konularının 6.sınıfta öğretildiği, Skolyoz hastalığı destek ve hareket sistemi hastalığı olduğu halde bu hastalığa yer verilmediği sadece romatizma ve kemik kırılmalarına yer verildiği, 5,7 ve 8. Sınıflarda ise yer verilmediği görülmüştür. (Sevgi yayınları fen kitabında dik duruş görselleri var) Beden Eğitimi Ders kitabı olmadığı için öğretim programı incelenmiş aşağıdaki tablo elde edilmiştir.(Tablo 2)

Tablo 2: Beden eğitimi Öğretim programı inceleme durumu

Sınıf seviyesi	Skolyoz ve Dik Duruş kavramları yer alma durumu/ Kavramlara yer verilme biçimleri	Skolyoz ve Dik duruş farkındalığı kazandırılacak öğrenme alanı/ Kazanım
5	yok	Aktif ve Sağlıklı Hayat/BE.5.2.1.1. Fiziksel etkinliklere düzenli olarak katılır. Etkinliklere düzenli katılımın önemi ile etkinliklerde sorumluluk değeri üzerinde durulur. BE.5.2.2.1. Fiziksel etkinliklerin eğlenceli yönlerinin farkına varır Sağlıklı Yaşam ve Egzersiz: Öğrenciler, Egzersizin sağlıklı yaşam üzerinde etkilerini açıklayan sloganlar üretirler. Sloganlar afiş hâline getirilir. Daha sonra sloganlar arasından oy çokluğuyla en beğenilenleri, belirli gün ve haftalarla uyuşanlarından okulda sergilenir.
6	yok	Aktif ve Sağlıklı Hayat /6.2.2. Fiziksel Etkinlik Kavramları, İlkeleri ve İlgili Hayat Becerileri
7	yok	Aktif ve Sağlıklı Hayat/Temel cımnastik duruşlarını öğreniyorum' Planör, kartal, küçük köprü, büyük köprü, mum, dizüstü, cephe vb. duruşlarının teknikleri öğrencilere anlatılır, daha sonrada öğrencilere örneklerle gösterilir ve yaptırılır. Düzenli fiziksel etkinlik yapmanın sağlıklı yaşam üzerindeki etkilerinin önemini kavrar.
8	yok	Hareket Yetkinliği / Hep Birlikte Hareket Edelim': Öğrenciler grup oluşturur ve dizilmeleri ve sıralanmaları hep birlikte yapmaya çalışırlar Aktif ve Sağlıklı Hayat/8.2.2.2. Düzenli olarak yaptığı spor etkinliklerinin, fiziksel uygunluğuna etkilerini değerlendirir. Yaptığı fiziksel etkinlik ve spor programının, fiziksel uygunluğuna (vücut kompozisyonu, kalp-dolaşım sistemi dayanıklılığı, vb.) etkisi ele alınır. Etkinliklerde sorumluluk eğeri üzerinde durulur

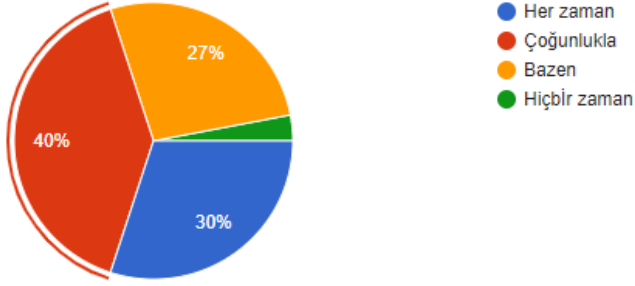
Sınıf	Skolyoz ve Dik Duruş kavramları yer alma durumu/ Kavramlara yer verilme biçimleri	Skolyoz ve Dik duruş farkındalığı kazan-dırılabilcek ünite/ Kazanım	Kaynak
5	yok	yok	Ömer ,S.(2021)
6	Dik duruş var, skolyoz yok (Dik durmaya dikkat etmeliyiz,yerden bir yük kaldırıırken mutlaka dizlerimizi bükerek bacaklardan güç almalıyız)	6.Ünite:Vücutumuzdaki Sistemler ve Sağlığı/: Cücelik, devlik, diyabet, guatr, duyu organı hastalıkları, kemik kırılmaları, romatizma, ishal, ülser, kanser, sarılık, anemi, zatürre, grip, böbrek taşı, böbrek yetmezliği, diyaliz, alkol, sigara, organ bağıışı, ilkyardım(Öğretilmesi hedeflenen kavramlar) F.6.6.3.1. Sistemlerin sağlığı için yapılması gerekenleri araştırma verilerine dayalı olarak tartışır.	Semra D,Birsen A.(2021)
7	Yok	yok	İsmail ,G.(2021)
8	yok	yok	.(2021)

Tabloda da görüldüğü gibi beden eğitimi dersi öğretim programında skolyoz ve dik duruş kavramları 5,6,7,8.sınıf seviyelerinde yer almamaktadır. Aktif ve sağlıklı yaşam öğrenme alanı her sınıf seviyesinde yer almaktadır. Kazanımları itibari ile bu öğrenme alanlarında fiziksel etkinlik,sağlıklı yaşam,beden farkındalığının kazandırılması,grup oyunlarının önemi,egzerizin önemi gibikavramlar yer almaktadır.

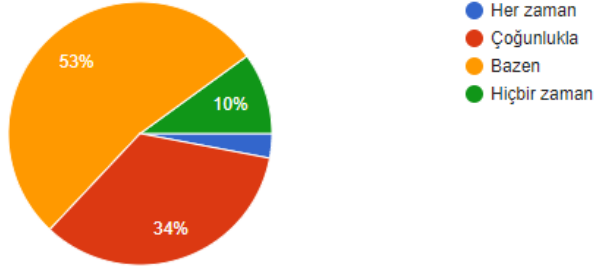
EK1 anketinden elde edilen sonuçlar şu şekildedir.

Okulda yazı yazarken masaya eğilmek zorunda kalıyor musunuz?Sorusuna ;30 kişi her zaman 40 kişi çoğunlukla,27 kişi bazen,3 kişi hiçbir zaman cevabını vermiştir.(Grafik 1)Ders dinlerken dik oturur musunuz?-sorusuna 53 kişi bazen,34 kişi çoğunlukla,3 kişi her zaman,10 kişi hiçbir zaman demiştir.(Grafik 2)

Grafik1: Okulda Yazı yazarken eğilmek zorunda kalıyor musunuz?

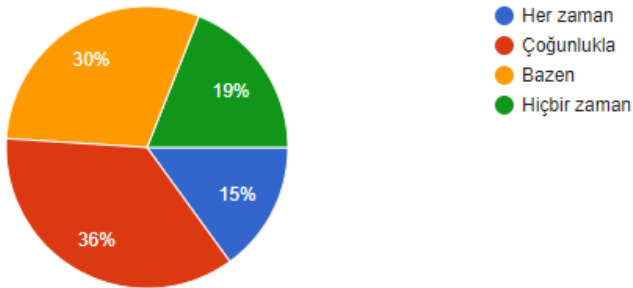


Grafik 2: Ders dinlerken dik oturur musunuz?

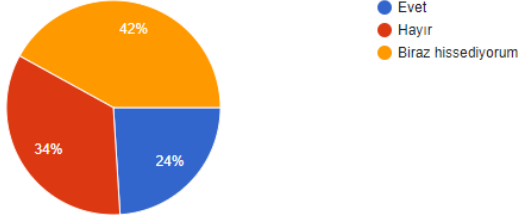


Etrafınızdakiler size dik durmanızı söyler mi?Sorusuna 15 kişi her zaman,36 kişi çoğunlukla,30 kişi bazen,19 kişi hiçbir zaman cevabını vermiştir.(Grafik 3)Sırtınızın şekil olarak kamburlaştığını hissediyor musunuz?Sorusuna 24 kişi evet,42 kişi biraz hissediyorum,34 kişi hayır cevabını vermiştir.(Grafik 4)

Grafik3: Etrafınızdakiler size dik durmanızı söyler mi?

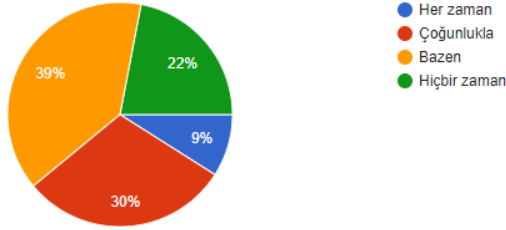


Grafik 4: Sirtınızın şekil olarak kamburlaştığını hissediyor musunuz?

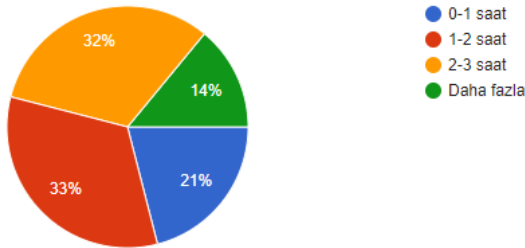


Sirtınızda sık sık ağrı hisseder misiniz? Sorusuna 9 kişi her zaman, 30 kişi çoğunlukla, 39 kişi bazen, 22 kişi hiçbir zaman cevabını vermiştir. (Grafik 5) Hafta içi telefon veya tablet ile günde ne kadar vakit geçirirsiniz? Sorusuna 21 kişi 0-1 saat, 33 kişi 1-2 saat, 32 kişi 2-3 saat, 14 kişi 3 saatten fazla cevabını vermiştir. (Grafik 6)

Grafik 5: Sirtınızda sık sık ağrı hisseder misiniz?

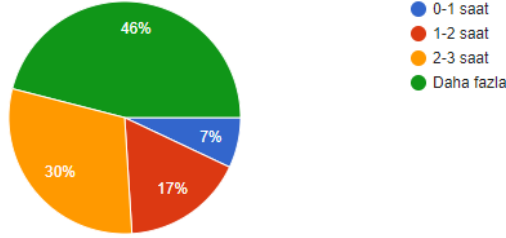


Grafik 6: Hafta sonu telefon veya tablet ile günde ne kadar vakit geçirirsiniz?

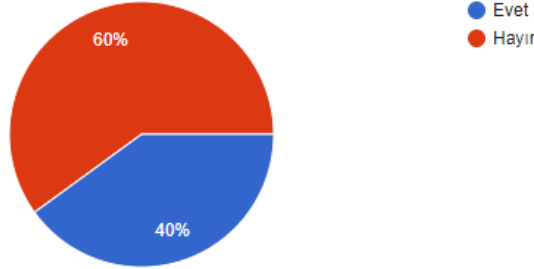


Sorusuna 7 kişi 0-1 saat arası, 17 kişi 1-12 saat arası, 30 kişi 2-3 saat arası, 46 kişi ise 3 saatten fazla cevabını vermiştir. (Grafik 7) Daha önce skolyoz hastalığını duydunuz mu? Sorusuna 60 kişi hayır 40 kişi evet cevabını vermiştir. (Grafik 8)

Grafik:7

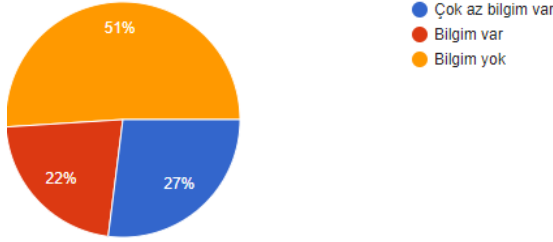


Grafik: 8

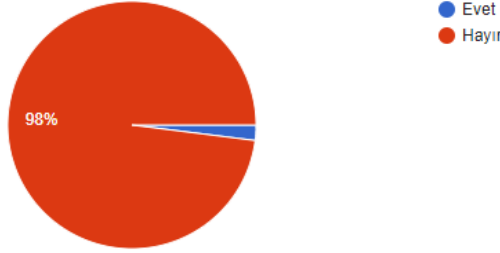


Skolyoz hastalığı hakkında bilginiz var mı?Sorusuna 51 kişi bilgim yok,27 kişi çok az bilgin var,22 kişi bilgim var cevabını vermiştir.(Grafik 9) Size,doktor tarafından skolyoz teşhisi konuldu mu?Sorusuna 98 kişi hayır 2 kişi evet cevabı vermiştir.(Grafik 10)Skolyoz tedavisi gören 2 öğrenci yapılan bu anket sonrasında öğretmenleri ile bu durumu paylaşmışlardır. (Not:Öğrencilerden birinin velisi okula gelerek “Kızım skolyoz nedeni ile evde korse takıyor, eğri oturmaması gerekir ancak bu durumu utandığı için arkadaşları ve öğretmenleri ile paylaşmamızı istemedi.Bu konuda çalışma yapmanız bizi sevindirdi.En azından herkes hasatlık ile ilgili farkındalık kazanır.Derste dik oturma ile ilgili uyarılarınızı sık sık yaparsanız seviniriz diye araştırmacılarımızdan destek istemiş öğrencinin sırasının değiştirilmesi ile ilgili talepte bulunmuştur)

Grafik:9



Grafik:10



EK2 anketinden elde edilen sonuçlar şu şekildedir.(Bu ankette açık uçlu ve kapalı uçlu sorular sorulmuştur)

Sınıfa asılan afişler ve egzersizler ilginizi çekti mi?(Afişteki bilgileri okuyup egzersizleri kendi kendinize yapmayı denediniz mi?Sorusuna 20 öğrencinin 17'si:Sınıf panosunda farklı bir şey görünce baktım ama detaylı incelemedim cevabını verirken,3 öğrenci afişleri asıldığı gün okuduklarını egzersizlerden bazılarını teneffüste yapmaya çalıştıklarını ama diğer günler bakmadıkları cevabını vermişlerdir.

Skolyoz ve dik duruş için okuldabilgilendirme , egzersiz çalışmalarının olması gerekli mi? Sorusuna 18 kişi evet,2 kişi kararsızım cevabını vermiştir.

Yapılan etkinlikleri faydalı buldunuz mu?Sorusuna 20 kişi evet cevabını vermiştir.

Yapılan çalışmalarda(Bröşür,sunum,video,egzersiz programı,skolyol oyunu) en etkili bulduğunuz çalışma hangisi?Nedenini kısaca açıkla mısınız?Sorusuna şu şekilde bazı cevaplar verilmiştir.

Ö1:Skolyol oyunu ve egzersiz programı çok eğlenceliydi bu nedenle ikisini çok etkili buldum.Skolyol oyununda hem bilgi hemde egzersiz olması güzel.Egzersizlerde keşke hep yapılsa.

Ö2:Video ve egzersizleri etkili buldum.Skolyol oyunu da güzel ama bilgi gerektiren sorular bana zor geldi.Grupla oynasaydık belki yardımlaşma ile soruları cevaplardım.

Ö3:Egzersiz etkinlikleri çok güzeldi,ilk başta öylesine yapıyordum ama egzersiz esnasında videoda izlediğim sırt kaslarının güçlenmesi ile ilgili bilgiler aklıma geldikçe sağlığım için gerekli olduğunu düşündüm.Hala zaman zaman kendi kendime dik durmak için egzersiz yapıyorum.

Ö7:Video ve skolyol.Eğlenceli ve bilgilendirici.

Ö10:Sunum ile video benzer içerikliydi.Egzersizlerin bazılarıda skolyol oyununda vardı.Aslında hepsi birbiri ile bağlantılıydı.Bence hepsi güzeldi. Ama ,sunum ,video ,broşürbunları zamanla unutabiliriz.Ama oyunu her oynadığımızda daha iyi öğreniriz,egzersizide kendi kendimize yapabiliriz.Cevapları alınmış.Büyük çoğunluk egzersiz ve skolyol oyununu etkili bulmuştur.

Skolyoz ve dik duruş egzersizlerinin Fen Bilimleri ve Beden eğitimi derslerinde yer alması gerektiğini düşünüyor musunuz?Sorusuna 18 kişi evet 2 kişi kararsızım cevabını vermiştir.

Skolyol oyununu faydalı buldunuz mu?Oyunda sizi en çok etkileyen ne oldu?Sorusuna çoğunluk faydalı ve eğlenceli bulunduğunu belirtmiştir.Verilen bazı cevaplar ise şu şekildedir.

Ö6:Hem beden eğitimi hem fen dersi ile ilgili olması güzel bence

Ö8:Faydalı buldum.Basit malzemeler ile böyle güzel bir oyun olması etkileyici bence.

Ö9:Oyun her yerde oynanabilir,evde okulda,dışarda basit ve eğlenceli.

Ö12:Bazen beden eğitimi derlerinde hava soğuk olunca sınıfta ders yapıyoruz.Sınıfta bu oyunu oynayabiliriz.Hem eğlenceli hem bilgilendirici

Ö13:Evde bu oyunu oynayarak telefon ve tablet ile az vakit geçirebiliriz.

Ö5,Ö3,Ö2,Ö1,Ö20,Ö19 kodlu öğrenciler oyunun en güzel özelliğini farklı olarak açıklamışlardır.Böyle bir oyunu ilk kez oynadıklarını oyunlarda genellikle sadece eğlence ya da sadece ders konusunu öğretildiğini sağlık,ders ve eğlencenin bir arada olduğu bir oyun olduğunu belirtmişlerdir.

Skolyol oyununun skolyoz ve dik duruş farkındalığı kazandırdığını düşünüyor musunuz?Sorusuna 18 kişi evet 2 kişi kararsızım cevabını vermiştir.

Tasarlanan bu oyunun oynanışını ve kurallarını açıklayıcı buldunuz mu?Sorusunda çoğunluk açıklayıcı ve basit kuralları olduğunu belirtmiştir.

SONUÇ VE TARTIŞMA

Yapılan ders kitabı ve öğretim programı incelemelerinde(Tablo1,-Tablo2)skolyoz ve dik duruş kavramlarına yer verilme durumu yetersiz görülmüştür.Oysaki artan teknoloji kullanımı,okul sıralarının ergonomik olarak uygunsuzluğu,fiziksel aktivite azlığı özellikle ergenlik döneminde bu alanda yapılacak çalışmaları gerekli kılmaktadır.

Nitekim yaptığımız çalışmada elde ettiğimiz verilere göre(EK1) öğrencilerin büyük bir kısmı sıraya eğilerek yazı yazıyor(grafik1), etrafındakilersık sık dik durmalarını söylüyor(grafik 2),sırtında ağrı ve kamburlaşma hisseden öğrenci oranıda fazla(grafik4-5).Yaptığımız etkinlikleriöğrencilerimizin tamamı faydalı bulmuş,skolyol oyunun farkındalık kazandırmada anlatım ve broşür,afiş yöntemindendaha etkili olduğunu düşünmüştür(EK2) Çalışmamız

Aghilinejad ve ark. yaptıkları çalışma sonuçları ile desteklenmektedir. Aghilinejad ve ark. yaptıkları çalışmada üç farklı eğitim yönteminin etkinliğini karşılaştırmışlardır. Birinci gruba broşür ve yazılı materyaller ile bilgilendirme yapılmış; ikinci gruba bir uzman tarafından seminer şeklinde ders ve yazılı olarak notlar verilmiş, üçüncü gruba ise çalışma atölyesi şeklinde eğitim uygulanmıştır.Üçüncü grup üzerindeki çalışmaların daha etkili olduğu görülmüştür.

Elde ettiğimiz veriler amacımıza uygundur.

Skolyol oyunu sadece bir oyun değil,sağlık okuryazarlığını arttıran ve farkındalık kazandıran özgün bir tasarımıdır.Üstelik fazla maliyet gerektirmeyen malzemeler ile tasarıldığı için ekonomik,kullanımı açısından ergonomiktir.Oyunumuz destek hareket sistemi kavramları ve sağlığını öğrettiği için bilişsel,dik duruş egzersizleri içerdiği için fiziksel,farkındalık kazandırdığı için duyuşsal becerilere hitap eden çok yönlü bir çalışmadır.

Ülke genelinde, okullarımızda zorunlu skolyoz tarama programı uygulanmadığı için okullarda yapılan bireysel farkındalık çalışmaları önem arz etmektedir.EK2 anketinden elde ettiğimiz verilere göre;broşür,afiş,duvara asılan egzersiz önerileri yetersiz kalmıştır.Beden eğitimi derslerinde yapılan düzenli egzersiz programı ve eğlenerek öğreten Skolyol oyunu etkili olmuştur.Bu sonuç Boyraz(2016)tarafından yapılan “Oyun Ve Fiziki Etkinliklere Dayalı Fen Eğitimi: Disiplinlerarası Öğretim Uygulaması” isimli çalışmadan elde ettiği şu sonuç ile benzerdir: “Fiziksel etkinliklerle fen eğitimi yapmak öğrenciler, öğretmenler ve okul atmosferi açısından son derece faydalı ve eğlenceli olduğu ,özellikle öğrencinin derse yönelik motivasyonunu ve katılımını artırmak için beden eğitimi dersiparalel program çerçevesinde kullanılabileceği görülmüştür.”

Uygulayıcılara ve Araştırmacılara Öneriler

1. Uygulanan çalışmanın elde edilen verileri değerlendirildiğinde amacına ulaştığı görülmüştür. Bu nedenle çalışmamız Fen Bilimleri ve Beden Eğitimidersi öğretim programında alternatif olarak yer alabilir.
2. Çalışma daha çok veri elde etmek için daha çok katılımcı ve farklı okul türlerinde uygulanabilir. Pilot çalışma olarak uygulanabilir.
3. Geliştirdiğimiz oyun çoğaltılarak ücretsiz bir şekilde okullara materyal olarak dağıtılabilir.
4. Egzersiz programı okullarda daha sistematik hale getirilebilir
5. Okul tarama programları zorunlu hale getirilerek profesyonel gözlemi ile erken teşhis yapılabilir
6. Sağlık okuryazarlığının kazandırılmasında alternatif olarak oyunu-muz kullanılabilir
7. Skolyoz ve dik duruşun kaygı üzerindeki etkileri araştırılabilir

KAYNAKLAR

- Atatürk Üniversitesi Açık Ders Notları ,Nitel Araştırma Desenleri, Erişim tarihi 28.12.2023http://acikders.atauni.edu.tr/pluginfile.php/77629/mod_resource/content/0/SEC.pdf
- Aghilinejad M, Bahrami-Ahmadi A, Kabir-Mokamelkhan E, Sarebanha S, Hosseini H, Sadeghi Z. The effect of three ergonomics training programs on the prevalence of low-back pain among workers of an Iranian automobile factory: a randomized clinical trial. The international journal of occupational and environmental medicine. 2014;5(2 April):358-65-71
- Adak B, Önen MŞ, Tekeoğlu İ, Arslan A. Van İli Merkez İlköğretim Okullarında Skolyoz Taraması. Türkiye Fizik Tıp Reh Derg 1999;2:45-9.
- Akca, A. & Ayaz-Alkaya, S. (2021). Okul Çağı Döneminde Sağlık Okuryazarlığı ve Okul Sağlığı Hemşiresinin Rolü. Journal of Hacettepe University Faculty of Nursing, 8(3).
- Arslan, A. Van il merkez ilköğretim okullarında skolyoz taraması (Master's thesis, Sağlık Bilimleri Enstitüsü).
- Başar, P. (2001). Edirne/Havsa merkez ilköğretim öğrencilerinde skolyoz görülme sıklığı (Master's thesis, Sağlık Bilimleri Enstitüsü).
- Burcu Karaman(2022)Sosyal Bilgiler Eğitimi Çerçevesinde Sağlık Okuryazarlığı:öğretmen görüşleri ve öğrencilerin sağlık okuryazarlık durumları,Doktora tezi ,Türkçe Ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü
- Beden Eğitimi dersi 5.sınıf öğretim programı(2022-2023 Eğitim-Öğretim Yılı,MEB)
- Beden Eğitimi dersi 6.sınıf öğretim programı(2022-2023 Eğitim-Öğretim Yılı, MEB)
- Beden Eğitimi dersi 7.sınıf öğretim programı(2022-2023 Eğitim-Öğretim Yılı, MEB)
- Beden Eğitimi dersi 8.sınıf öğretim programı(2022-2023 Eğitim-Öğretim Yılı, MEB)
- Boyrac, C. (2016). Oyun ve fiziki etkinliklere dayalı fen eğitimi: disiplinlerarası öğretim uygulaması (Doctoral dissertation, Anadolu University (Turkey)).
- Coşgun, M. (2014). Ortaokul öğrencilerine verilen sağlık eğitiminin öğrencilerin bilgi tutum ve davranışlarına etkisinin değerlendirmesi, Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Chang, C. (Joe), Amick, B. C., Menendez, C. C., Katz, J. N., Johnson, P. W., Robertson, M., & Dennerlein, J. T. (2007). Daily computer usage correlated with undergraduate students' musculoskeletal symptoms. American Journal of Industrial Medicine Coleman, C. (2011). Teaching health care professionals about health literacy: A review of the literature. Nursing outlook, 59(2), 70-78.
- Çilli, K., Tezeren, G., Turan, TAŞ, Bulut, O., Öztürk, H., Öztumur, Z. ve Ünsaldı, T. (2009). Sivas'ta okullarda skolyoz taraması. Acta orthopaedica et traumatologica turcica , 43 (5), 426-430.
- Cilli DK. Sivas İli merkez ilköğretim okullarında skolyoz taraması (Uzmanlık tezi). Sivas: Cumhuriyet Üniversitesi; 2007.
- Çoban F. Adölesanlarda Ergonomik Farkındalık Eğitiminin Kas İskelet Sistemi, Fiziksel Aktivite Düzeyi ve Yaşam Kalitesi Üzerine Etkisinin İncelenmesi, Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Fizik Tedavi ve Rehabilitasyon Programı Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2018.
- Görkem Barış, F. (2009). Ankara ili Sincan ilçesinde bir ilköğretim okulu ve bir lisede öğrenim gören öğrencilerde skolyoz ve kifoz sıklığının belirlenmesi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Hepgüler S, Öztürk C, Kirazlı Y, Akşit R. Skolyoz için okul taraması. Ege Tıp Derg 1994;33:45-8.
- İbiboğlu, Y. U., & Çalış, F. A. (2012). İzmir ili Bornova İlcesi İlköğretim Kurumlarında Okuyan 12-14 Yaş Grubu Çocuklarda Skolyoz Prevalansı. Turkish Journal of Physical Medicine & Rehabilitation/Türkiye Fiziksel Tıp ve Rehabilitasyon Dergisi, 58(2).
- İsmail ,G.(2021)Fen Bilimleri Ders Kitabı,7.Sınıf(Aydın yayınları)

- Kilgour L, Matthews N, Christian P, Shire J. Health literacy in schools: Prioritising health and well-being issues through the curriculum. *Sport Educ Soc*. 2015;20(4):485-500.
- Kısa,E.P.&Otman, a. S. (2020). Skolyoz odaklı egzersizler-yedi büyük okulun kapsamlı incelemesi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 11(2), 255-259..
- Kocabıyık, O.O. (2015). Olgu bilim ve gömülü kuram: Bazı özellikler açısından karşılaştırma.Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 6(1), 55-66.
- Ömer, S.(2021)Fen Bilimleri Ders Kitabı,5.Sınıf(Ankara:Dikey yayıncılık)
- Semra D,Birsen A.(2021)Fen Bilimleri Ders Kitabı,6.Sınıf(Ankara:MEB)
- Sürücü, H. A. Ebeveynlerin Skolyoz Konusundaki Farkındalıkları. *Türkiye Çocuk Hastalıkları Dergisi*, 13(3), 136-141.
- Marks, R. (2012). Health literacy and school-based health education, Bingley: Emerald
- Ugras AA, Yılmaz M, Sungur I, Kaya I, Koyuncu Y, Cetinus ME. Prevalence of scoliosis and cost-effectiveness of screening in schools in Turkey. *J Back Musculoskeletal Rehabil* 2010;23:45-8.
- Ünver, N. İ. (1983). Eskişehir merkez ilkokullarında skolyoz taraması.
- Yıldırım,A. (1999). Nitel araştırma yöntemlerinin temel özellikleri ve eğitim araştırmalarındaki yeri ve önemi. *Eğitim ve Bilim*, 23(112).
- Yıldırım, A. & Şimşek, H (2011). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri.
- Yıldırım, Y. (2015). Kırıkkale il merkezinde adolesan skolyozu prevalansı.
- Yılmaz, M.Dereli,F, & Kundakçı,G. A. (2018). İlköğretim Öğrencilerinde Skolyoz Tarama Sonuçları. *İzmir Katip Çelebi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 3(3),1-6.
- Yılmazel, G., & Çetinkaya, F. (2016). Sağlık okuryazarlığının toplum sağlığı açısından önemi. Yılmaz, H. G. (2014). İdiyopatik skolyozda egzersiz reçeteleme. *Türkiye Fiziksel Tıp ve Rehabilitasyon Dergisi*, 60, S31-S35.

BİLİMİN SANAT HALİ SCIENCE ART

Uzman Öğrt.Esma CERENCI SEYHAN
Şehit Şirin Diril K.A.İ.H.L
ORCID ID: 0009-0000-5674-5296

ÖZET

Fen öğretim programlarının temel amacı, öğrencilere sadece bilimsel bilgi aktarmakla kalmayıp, aynı zamanda onları araştırmaya teşvik etmek, sorgulamaya yönlendirmek ve problemleri çözme becerilerini geliştirmektir. Bu şekilde, öğrencilerimizi sadece bilgi tüketicisi değil, aynı zamanda bilgi üretebilen ve bilgiyi etkili bir şekilde kullanabilen bireyler olarak yetiştirmeyi hedeflemektedir.

Birkaç nesil öncesine kadar, genellikle sanatın sadece kariyer öncesi hobi olarak görüldüğü düşünülürdü. Ancak,yapılan araştırmalarlasanatın yalnızca duygusal tatmin sağlamakla kalmadığı, aynı zamanda bilişsel becerilerin gelişimine de katkı sağladığı keşfedildi.Gözlem, algılama, yorumlama, sentezleme, yaratıcı düşünme ve eleştirel bakış açısı gibi becerilerin sanat yoluyla geliştirilebileceği anlaşıldı.Bu bağlamda, sanatın eğitimde kullanılmasının, öğrencilerin sadece akademik başarılarını değil, aynı zamanda yaratıcılıklarını, eleştirel düşünme becerilerini ve özgüvenlerini de geliştirdiği görülmektedir.Çünkü insan beyni, aynı kütüphanenin içerisinde duran ayrı kitaplar değildir. Bir bilgi diğerini besler, büyütür, yeşertir.Dolayısıyla, sanat eğitimi sadece sanatla ilgilenen bireyler için değil, tüm öğrencilerin bilişsel ve duygusal gelişimine katkı sağlayan önemli bir unsurdur.

“Bilim ve sanat itibar görmediği toplumları terk eder” sözünden ilham alarak gerçekleştirdiğimiz çalışmamızda amacımız;bilimi sanatla birleştirerek öğrencilerimizin öğrenme deneyimini zenginleştirmek,onlara disiplinler arası bir bakış açısı kazandırmak ve bilim eğitiminde, bilime karşı olumlu tutum geliştirmede sanatsal yaklaşımı kullanmaktır.Bununla birlikte, sanatın yaratıcı potansiyelini kullanarak öğrencilerimizin estetik düşünme becerilerini ve hayal güçlerini geliştirmektedir.

Gelişen teknolojik çalışmalar ile,günümüzde bilgiye ulaşmak son derece kolaylaştı.Yapay zeka uygulamaları, birçok alanda insan gücüne olan

ihtiyacı azaltabilecek potansiyele sahip gibi görünüyor. Ancak, bu teknolojilerin insan duygularını ve özgün sanat eserlerini üretme konusundaki yetenekleri hala sınırlıdır. Çünkü duygu ve özgünlük, insan deneyiminin derinliklerinden gelir ve sadece insanın içsel yaratıcılığıyla ifade edilebilir. teknolojik gelişmeler insanın yaratıcılığını destekleyebilir ve sanat üretim süreçlerini kolaylaştırabilir, ancak gerçek sanatın özünde insana özgü bir derinlik ve duygu bulunur. Bu yüzden, yapay zeka insan gücünü tamamen ortadan kaldırmayacak ve özgün sanat eserlerinin üretiminde insanın rolü daima önemli olacaktır.

Bu kapsamda öğrencilerimiz, bilimsel konuları resim, müzik, tiyatro, fotoğrafçılık, bilimkurgu öykü yazarlığı gibi çeşitli sanat alanlarında ele alarak kendi özgün eserlerini oluşturdular. Ortaokul seviyesinde yaptığımız projeye;8 farklı şehirden (İstanbul, Batman, Eskişehir, Adana, Erzurum, Hatay, İzmir, Muğla) 8 okul ve 63 öğrenci katıldı.

Nitel araştırma yöntemi kullandığımız çalışmamızda alan yazını ve öğretim programları incelenmiş, veri toplamak için araştırmacılar tarafından görüşme ve gözlem formları geliştirilmiştir. Betimsel analiz yöntemi ile elde edilen veriler değerlendirilmiş ve çalışma sonucunda bu yöntemin fen bilimleri dersinde nasıl kullanılacağı ile ilgili önerilerde bulunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Sanat ile Bilim Eğitimi, disiplinlerarası yaklaşım, çoklu zeka, e twinning, sanat entegrasyonu

THE ARTISTIC SIDE OF SCIENCE SCIENCE ART

ABSTRACT

The primary goal of science education programs is not only to impart scientific knowledge to students, but also to encourage them to engage in research, inquiry, and problem solving skills development. In this way, the aim is to cultivate individuals who are not merely consumers of knowledge, but also capable of generating and effectively utilizing knowledge.

Until a few generations ago, art was often perceived as merely a hobby pursued before one's career. However, research has shown that art not only provides emotional satisfaction, but also contributes to the development of cognitive skills. It has been understood that skills such as observation, perception, interpretation, synthesis, creative thinking, and critical perspective can be enhanced through art.

In this context, it is observed that the use of art in education not only enhances students' academic achievements, but also fosters their creati-

vity, critical thinking skills, and self-confidence. Because the human brain is not like separate books in a library; one piece of knowledge nourishes, enhances, and nurtures another. Therefore, art education is an important element contributing to both cognitive and emotional development of all students, not just those interested in art.

Inspired by the saying “Science and art leave societies that do not appreciate them,” our project aims to enrich the learning experience of students by combining science with art, fostering interdisciplinary perspectives, and using artistic approaches to develop positive attitudes towards science education. Additionally, we aim to enhance students’ aesthetic thinking skills and imagination by utilizing the creative potential of art.

With advancing technological advancements, accessing information has become increasingly easier. Artificial intelligence applications seem to have the potential to reduce the need for human labor in many areas. However, the abilities of these technologies to reproduce human emotions and create original works of art remain limited. This is because emotion and originality stem from the depths of human experience and can only be expressed through human creativity. Technological developments may support human creativity and facilitate art production processes, but true art inherently embodies a depth and emotion unique to humans. Therefore, artificial intelligence will not completely eliminate human involvement, and the role of humans will always be essential in the creation of original works of art.

Our students created their own original works by addressing scientific topics in various art forms such as painting, music, theater, photography, and science fiction writing. Our project at the middle school level involved 9 schools and 63 students from 8 different cities (Istanbul, Batman, Eskişehir, Adana, Erzurum, Hatay, Izmir, Muğla).

In our study, which used qualitative research methods, existing literature and educational programs were examined, and interview and observation forms were developed by researchers to collect data. The data obtained through descriptive analysis were evaluated, and recommendations were made regarding how this method can be utilized in science education.

Keywords: Art and Science Education, Interdisciplinary Approach, Multiple Intelligences, eTwinning

GİRİŞ

Son yıllarda bilim ve teknolojide gerçekleşen hızlı değişim bilginin toplanması, işlenmesi, aktarılması, kullanılması toplumsal yaşamımızda-

ki genel deęişikliklere baęlı olarak eğitim – öğretim anlayışında da bazı deęişimleri zorunlu kılmıştır. Bu deęişim beraberinde eleştirel ve yaratıcı düşünebilen, karar verme yetisi gelişmiş; sorunlara farklı açılardan bakabilen ve çözümler üretebilen bireylerin yetiştirilmesini yani bireyin çok yönlü gelişim ihtiyacını doğurmuştur. Bu ihtiyacın karşılaşmasında ve toplumların geleceęi açısından fen eğitimi anahtar bir rol oynamaktadır (Kaçar,Yayla 2021;İşman, Baytekin, Balkan, Horzum ve Kıyıcı, 2002).

Bu kapsamda 2018 yılından itibaren fen bilimleri dersi öğretim programında deęişikliğe gidilmiş ve fen okuryazarı bireyler yetiştirilmesi hedeflenmiştir. Fen okuryazarı bireyler; bilgiyi üreten, hayatta işlevsel olarak kullanabilen, problem çözebilen, eleştirel düşünen, girişimci, kararlı, iletişim becerilerine sahip, empati yapabilen, topluma ve kültüre katkı sağlayan gibi niteliklere sahip kişilerdir (MEB, 2018).Fen öğretim programlarının temel amacı, öğrencilere sadece bilimsel bilgi aktarmakla kalmayıp, aynı zamanda onları araştırmaya teşvik etmek,sorgulamaya yönlendirmek ve problemleri çözme becerilerini geliştirmektir.

Fen öğretim programlarında yer alan akademik konuların görsel sanatlarla desteklenmesinin hem akademik konulara duyulan ilgiyi hem de öğrencilere kazandırılmak istenen bilişsel becerileri olumlu yönde etkileyeceęi ifade edilmektedir (Öztürk ve Tantekin Erden, 2011). Fenin sanatla desteklendięi disiplinlerarası bir yaklaşımın benimsenmesi öğrencilerin yalnızca fen üzerine deęil sanat üzerine de düşünmesini sağlayacaktır. Öğrenciler tek bir disiplinle sınırlandırılmayıp, disiplin sınırlarının ötesine geçen farklı fikirleri de görebileceklerdir (Benedis-Grab,2011).Bu sayede daha zengin bir eğitim deneyimine sahip olma fırsatı bulacaklardır (Jones, 2009)Sanat ve bilim arasındaki temel bağlantı; her ikisinin de dünyayı algılama ve evrenin gerçekleri hakkında düşünme süreci olmasıdır. Bu süreçte sanatçılar araştırmalarını sanatsal ürünlere, bilim insanları ise kelime ve formüllere dökerek kendilerini ifade ederler (Kar,2015)

Fen, doğadaki olay ve olguları anlamamızı sağlarken; Görsel Sanat ise bu olay ve olguların (teori vb.) anlatım gücünü arttırabilmek, duyguları yansıtabilmek için imgeleri iki ya da üçlü boyutlu olarak görselleştirme yoluna gider. Ayrıntılarıyla görmek, çözüme giden üretim yolunda düşünmenin ilk basamaęı olup; görmeyi öğrenmek görsel sanat eğitiminin sağlayacaęı disiplinler arası faydalardan biridir ve çevreyi görmeyi öğrenmekle birlikte ekolojiden yararlanılarak sanat eserleri oluşturulur (Başbuę, 2020). Örneęin;Leonardo da Vinci'nin sanat ve bilim alanındaki çalışmaları, hem estetik hem de bilimsel açıdan büyük öneme sahiptir ve modern dünyada hala büyük bir etkiye sahiptir.Kendisi hem sanatçı hem de önemli bir bilim insanıdır.İnsan anatomisini anlatmak için yaptıęı çizimler ile bir çok bilimsel çalışmaya kaynak olmuştur.Bilim ve sanat tarihine baktığımızda

James Clerk Maxwell, Mikelanjelo, İbn-i Sina gibi kişilerin birden fazla disiplin alanıyla aynı zamanda uğraştıklarını ve bilgilerini bu alanlarda kullandıkları görülebilir

Görsel sanat etkinlikleri sonucunda öğrenciler sanatsal bir ürün ortaya çıkarırlar. Bu ürünün tasarlanması sırasında hayal güçlerini kullanırlar, yaratıcılıklarını sergilerler, araştırma-sorgulama becerilerini kullanırlar, birbirleriyle fikir alışverişinde bulunurlar, birbirlerini ve çevrelerini gözlemlerler. Etkinlikleri yaparken hem var olan bilgilerini kullanırlar hem de akademik bilgilerine yenilerini ekleme şansı bulurlar. Görsel sanatlarla desteklenen fen öğretiminde ortaya çıkan sanatsal üründen ziyade bu süreçte kazanılan bilgi ve beceriler daha ön plandadır. (Kar, 2015)

Son yıllarda disiplinler arası öğrenmenin öğrencilerin öğrenmeleri üzerindeki yararına ilişkin bilim insanları arasındaki tartışmalar artmakta ve bu konuda farklı konu alanlarında çeşitli araştırmalar yapılmaktadır. Disiplinler arası öğrenmenin, öğrencilerin farklı derslerde yer alan konuların yaşamlarını nasıl etkilediğini fark etmelerini ve sürekli değişen/gelişen toplumun gerekliliklerine uyum sağlamada gerekli becerileri kazanmalarını sağladığı ifade edilmiştir (Özkök, 2005). Dahası disiplinler arası öğrenme, öğrencilerin anlamlı ve kalıcı öğrenmelerini sağlar; analiz-sentez, yaratıcılık, karar verme gibi becerilerini geliştirir; yeteneklerini sergileme, akıl yürütme becerilerini kullanma imkanı sağlar ve derse olan ilgilerini artırır (Aybek 2001; Demirel, Tuncel, Demirhan ve Demir, 2008; Özdemir, İz-Bölüköglü ve Şentürk, 2015; Kaçar, Yayla, 2021)

21.yy becerilerinin öğrencilere kazandırılması fen bilimleri dersinin amaçları arasındadır. Çalışmalar gösteriyor ki; bu becerileri kazandırmak disiplinlerarası çalışmalar ile mümkündür. 21 yy becerilerinden birisi de öğrencilerin teknolojiyi kullanmalarıdır. etwinning çalışmaları öğrencilere web 2.0 araçları öğretiminde etkili bir ortam sunmaktadır. Gelişen teknolojik çalışmalar, günümüzde bilgiye ulaşımın artık son derece kolay olduğunu gösteriyor. Yapay zeka uygulamaları, birçok alanda insan gücüne olan ihtiyacı azaltabilecek potansiyele sahip gibi görünüyor. Ancak, bu teknolojilerin insan duygularını ve özgün sanat eserlerini üretme konusundaki yetenekleri hala sınırlıdır. Çünkü duygu ve özgünlük, insan deneyiminin derinliklerinden gelir ve sadece insanın içsel yaratıcılığıyla ifade edilebilir. Yapay zeka, belirli parametreler ve algoritmalarla çalışır ve genellikle mevcut verilere dayanarak sonuçlar üretir. Ancak, sanat eserleri gibi özgün ve duygusal derinlik gerektiren alanlarda, insanın yaratıcılığı ve duygusal zekası hala vazgeçilmezdir. Bu nedenle, teknolojik gelişmeler insanın yaratıcılığını destekleyebilir ve sanat üretim süreçlerini kolaylaştırabilir; ancak gerçek sanatın özünde insana özgü bir derinlik ve duygu bulunur. Bu yüzden, yapay zeka insan gücünü tamamen ortadan kaldırmayacak ve özgün sanat eserlerinin üretiminde insanın rolü daima önemli olacaktır.

Bu bilgiler sonucunda görülmektedir ki;bilimin ve sanatın bir arada kullanılması öğrencilerde yeni bir vizyon oluşmasında etkilidir.Bu çalışmada ülkenin farklı bölgelerinde,farklı tür okullarındaki öğrencilerin,öğretmenlerin bu konudaki görüşleri belirlenmeye çalışılmış, öğrencilere bilimsel konuları sanatsal ifadelerle anlatma fırsatı sunulmak istenmiş,bu yöntemin etkisi araştırılmıştır.Ayrıca bu alanda nasıl ürünler ortaya çıkarılabileceği de belirlenmek istenmiştir.

Bu veriler ışığında problem ve alt problemler şu şekilde belirlenmiştir.

Problem Cümlesi

Bilime karşı olumlu tutum geliştirmede ve farkındalık yaratmada sanatsal etkinlikler kullanılabilir mi?

Alt Problemler

1. Fen bilimleri dersi konularından hangileri sanatsal çalışmalar yapmaya uygundur?
2. Sanatın hangi alanları bilimsel çalışmalarda kullanılabilir?
3. Farklı bölgelerdeki okullarda bilimde sanat ile farkındalık oluşturmak aynı etkiyi yaratabilir mi?
4. Proje farklı bölgelerde ve farklı okul türlerinde uygulanabilir mi?
5. Bilim ve sanatı birleştirmenin eğitim öğretim adına farklı kazanımları olabilir mi?

YÖNTEM

Çalışmamızda, nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır.Çünkü;Nitel araştırma desenleri araştırma etkinliklerinin birbiriyle tutarlı ve amaca uygun bir biçimde gerçekleştirilmesi açısından araştırmacıya rehberlik eder.Araştırmanın odağını, veri toplama ve analiz yaklaşımlarını belirlemede araştırmacıya yön gösterir, sınırları kesin çizgilerle belirlenmiş bir yönlendirme yapmaz. Nitel araştırma desenleri araştırmacıya esnek bir yaklaşım sağlar ve belirli bir odak çerçevesinde araştırmanın çeşitli aşamalarının birbiriyle tutarlı olmasına katkıda bulunur .(Atatürk Üniv Açık Ders Notları,Erşim 2022)

Nitel araştırma yöntemini Yıldırım(1999);“gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel bilgi toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma olarak tanımlamak mümkündür. Başka bir deyişle nitel araştırma, teori oluşturmayı temel alan bir anlayışla

sosyal olguları bağlı buldukları çevre içerisinde araştırmayı ve anlamayı ön plana alanbiryaklaşım”olarak tanımlamıştır.

Çalışmanın şekillenmesinden sonra bireylerin görüşlerinin ayrıntılı biçimde ortaya çıkartılmasını sağlamak ve daha fazla veri toplamak için araştırmacılar tarafından anket ve görüş formları tasarlanmış ve gönüllü katılımcılar tarafından cevaplandırılmıştır. Böylece daha fazla veri elde edilmiştir.Görüşmeler yapılırken nitel araştırma yöntemi olan olgu bilim (fenomenolojik) yöntemi kullanılmıştır.Çünkü olgu bilim deseninde amaç, bir olguya ait yaşantıları ve yaşantılara yüklenen anlamları ortaya çıkarmaktır (Kocabiyik, 2015). Bunları ortaya çıkarmak ise bireylerle yapılan görüşmeler ile mümkün olmaktadır.

Elde edilen veriler betimsel analize tabi tutularak değerlendirilmiştir. Çalışma kapsamında betimsel analizin kullanılmasının sebebi, elde edilen verileri bir düzen içinde yorumlanarak okuyucuya sunmaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2011)

Çalışma Grubu

Bu çalışma 8 farklı şehirden (İstanbul, Batman, Eskişehir, Adana, Erzurum, Hatay, İzmir, Muğla) 8 okul,8 öğretmen(5 Fen Bilimleri,1 bilişim,1 teknoloji tasarımı,1 resim) ve 63ortaokul öğrencisinin katılımı ile gerçekleştirilmiştir.

Veri Toplama Araçları

Çalışma öncesinde katılımcıların tecrübe ve projeye karşı olan beklentilerini belirlemek amacı ile ön-görüş formu,çalışma sonrasında görüşlerini almak amacı ile son-görüş testi uygulanmıştır.

Veri Toplama Sürecinin Uygulanması

Bu çalışma, fen bilimleri öğretiminde sanatın etkili olup olamayacağını incelemektedir. Çalışmaya başlamadan önce alanyazın detaylı bir şekilde incelenmiş ve fen bilimleri dersinde sanatsal çalışmaların hangi konularda yapılabileceği belirlenmiştir. Fen bilimleri dersinde sanatsal çalışmaların belirlenmesi sürecinde öncelikle müfredatın gereksinimleri göz önünde bulundurulmuştur. Daha sonra, öğrencilerin ilgisini çekebilecek konular ve sanatsal teknikler belirlenmiştir.

Çalışmamız 2 ay sürmüştür(mart ve nisan ayları).8 haftalık süre içerisinde belirlenen konu kapsamında ortak çalışmalar ya da okul çalışmaları yapılmıştır.Proje içeriğinde yer alan çalışmalar proje yürütücüsü tarafın-

dan belirlenmiş olup çalışmaların disiplinlerarası olması hedeflenmiştir.

Fen bilimleri dersi vücudumuzda sistemler ünitesi ile resim dersi kazanımları birleştirilerek "AnatomyArt" teması kapsamında tablolar ve proje tanıtım afişleri hazırlandı.(Resim 1,2,3)

Resim:1 Muğla tanıtım panosu



Resim 2: İstanbul panosu



Resim 3: Adana tanıtım panosu



Matematik dersi kazanımlarından olan örüntünün pekişmesi için, doğadan materyaller kullanarak örüntü tasarımları yapıldı ve her okul proje adından 1 harfi doğadan materyal kullanarak yazdı.

Resim 4: doğada matematik çalışması

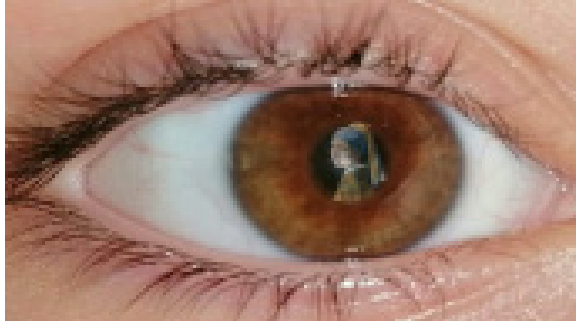


Resim 5: Doğadan materyaller ile proje adı



Öğrencilerin web 2.0 araçlarını öğrenmeleri, fotoğrafçılık ilgi alanının oluşturulması fen bilimleri dersinde öğrenilen insan gözünün yapısını kavramaları için “gözümde sanat” çalışması yapılmıştır. Bu çalışmada öğrencilerimiz ünlü ressamların tablolarını yakın çekim yaptıkları göz fotoğraflarınayerleştirdiler.(Resim 6,7)

Resim 6: Göz bebeğim sanatçalışması



Resim 7: Göz bebeğim sanat çalışması



Farklı okullardan katılım sağlayan öğrenciler, uygulama üzerinden biraraya gelerek çevre sorunlarına çözüm bulmak amacıyla karma bir şekilde çalıştılar. Birbirlerinin fikirlerini birleştirerek bilimkurgu temalı hikayeler yazdılar. Ardından, yazılan hikayeleri daha etkili bir şekilde sunmak için StoryJumper uygulamasını kullanarak sesli kitap haline getirdiler

Proje kapsamında, öğrenciler atık malzemeleri kullanarak nesli tehlike altında olan pandayı proje maskotu olarak seçtiler ve bir karakter tasarladılar. Ayrıca, proje maskotu için atık malzemelerden özel bir kitap ayracı da yaptılar, yaptıkları çalışmalarını arkadaşlarıyla paylaştılar.

Resim 8: Kitap ayracı tasarımı

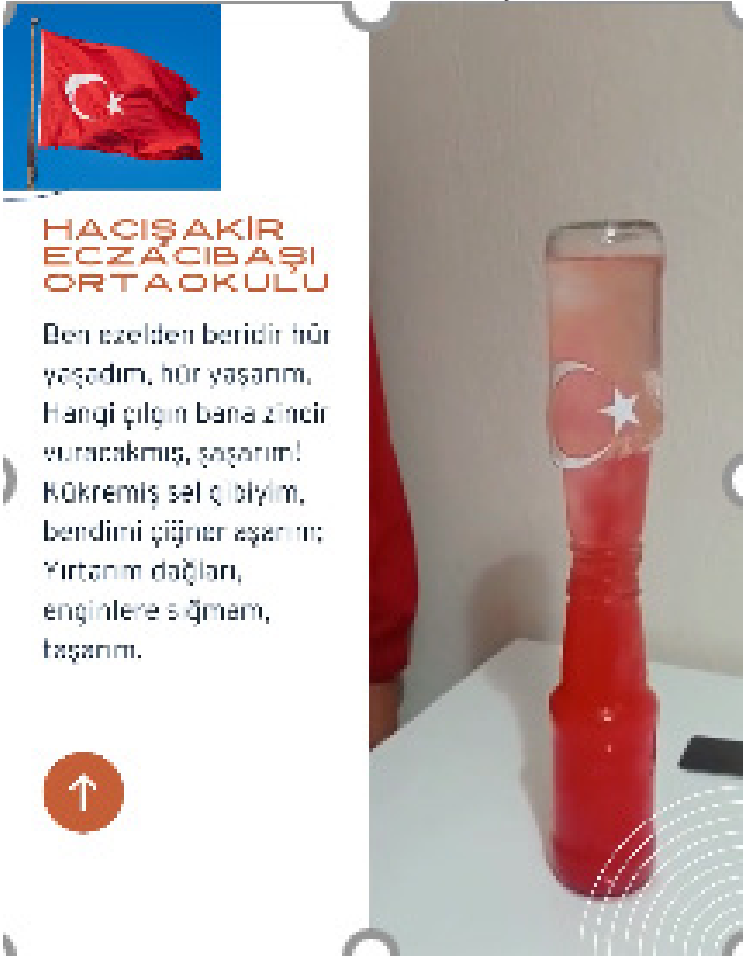


Resim 9: Atık materyallerden tasarım



İstiklal Marşı'nın kabul edilmesinin anısına düzenlenen etkinlikte, her bir kıtayı farklı okuldan bir öğrenci okudu ve 10 kıtayı tamamladı. Okuma etkinliğinin yanı sıra, öğrencilere fen bilimleri dersiyle entegre bir deneyim sunmak ve Türk Bayrağı'nı oluşturmak için ısı aktarımı deneyi yaptırıldı. Bu etkinlik, Türkçe dersinde milli değerlerin anlaşılması ve fen bilimleri dersinde ise ısı aktarımı konusunun pekiştirilmesi amacıyla yapıldı. (Deneyde altta sıcak kırmızı boyalı su, üstte ise soğuk su kullanıldı. Isı aktarımı sıcaktan soğuğa doğru olduğu için bir süre sonra üstteki şişeye kırmızı renk geçişi gözlemlendi.) (Resim 10)

Resim 10: Isı aktarımı deneyi



Resim 11-12: *Hacivat Karagöz geleneksel oyunu ile fen dersi ışık ve gölge konusu öğretimi*



Fen bilimleri ışık ve gölge konusundaki kazanımları geleneksel Türk oyunu olan Hacivat ve Karagöz ile sunuldu. Öğrenciler ortak bir senaryo yazdılar ve arkadaşlarına “Hacivat Karagöz’e Fen Öğretiyor” oyunu ile sundular. (Resim 11-12)

Proje sonunda her okul yaptığı çalışmalarını kendi okulunda kapanış sergisi yaparak sundu. (Resim 13-14)

Resim 13: *Kapanış sergisi*



Resim 14: *Kapanış sergisi*



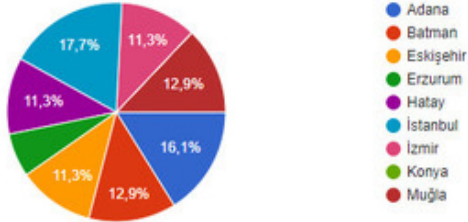
BULGULAR

Projeye katılan öğrencilere yaptığımız ön değerlendirme anket soru sonuçları

Grafik: 1-2

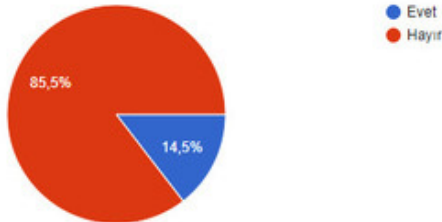
Projemize hangi şehirden katılıyorsunuz.

62 yanıt



Daha Önce eTwinning projesine katıldınız mı?

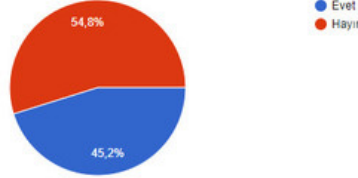
62 yanıt



Grafik 3-4

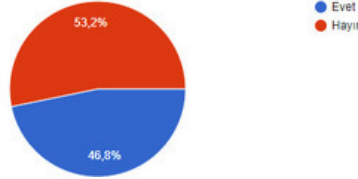
Daha önce bilimsel içerikli sanatsal çalışmalar yaptınız mı?

62 yanıt



Sürdürülebilirlik konusu hakkında bilginiz var mı?

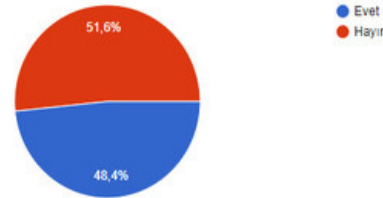
62 yanıt



Grafik 5

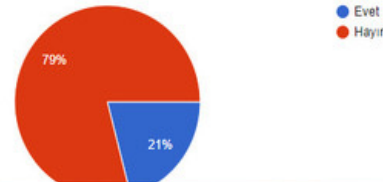
Bilimsel içerikli tiyatro oyunu izlediniz mi?

62 yanıt



Daha önce sanal bir derginin yapım aşamalarında yer aldınız mı?

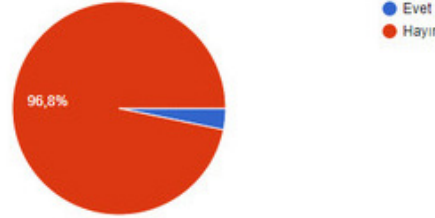
62 yanıt



Grafik 6-7

Bilimsel içerikli şarkı sözleri yazdınız mı?

62 yanıt



Projemizden beklentileriniz nelerdir,kısaca açıklayınız?

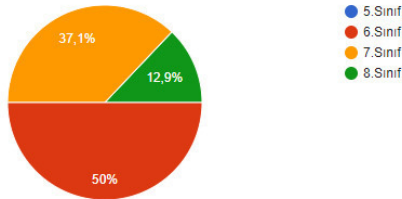
62 yanıt

- eğlence
- Bu projede yer aldığım için mutluyum
- Kendime yeni şeyler katmak ve bilimi her yaşa herkese yaymak
- Projenin beklentilerim:Bilim ve sanatı birleştirip ortaya eşsiz eserler çıkması

(**Grafik 8:** Projeye katılan öğrencilerin sınıf seviyeleri.Çoğunluğu 6.sınıf öğrencisinin oluşturduğu görülmektedir)

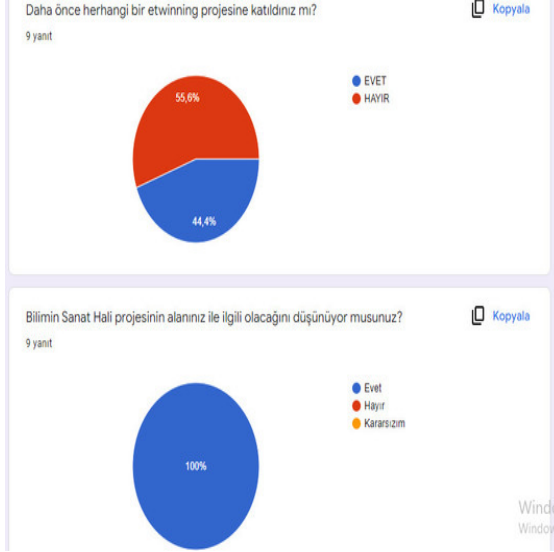
Sınıf Seviyeniz

62 yanıt



Projeye katılım gösteren öğretmenlere yapılan ön değerlendirme anketi sonuçları

Grafik 9-10



Grafik 11-12



Öğrenci son testi 63 öğrenci tarafından cevaplanmıştır. Toplamda 10 soru sorulmuştur. Alınan cevap oranları aşağıdaki gibidir.

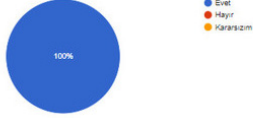
Tablo 1: Öğrencilere yapılan proje sonu değerlendirme anket sonuçları

sorular	Evet oranı	Hayır oranı	Kararsızım oranı
1.)Projede kapsamında yaptığımız çalışmalar proje adımızda olduğu gibi bilim ve sanat ile ilgili miydi?	100		
2)Projemiz size yeni ilgi alanları kazandırdı mı	78	10	12
3)Proje çalışmalarımızın çocuklar için ilgi çekici ve eğlenceli olduğunu düşünüyor musunuz?			
4) Projemizi sürdürülebilirlik ve geri dönüşüm konusunda farkındalık oluşturmada yeterli buldunuz mu?	90	5	5
5) proje süresince 3 tane bilgilendirici ve webinar yaptık(sürdürülebilirlik ,proje maskotu yapma, bilim geliştirir sanat iyileştirir webinarı) bu toplantıları öğretici ve verimli buldunuz mu?	92	-	8
6)Bu projede elde ettiğiniz deneyimleri düşünerek önümüzdeki yıl e twinning projesine Katılmak ister misiniz?	78	4	18
7) Projemiz ile teknoloji kullanma becerinizin arttığını düşünüyor musunuz?	84	1	15
8) Projemizde yaptığımız etkinlikler dersleriniz ile ilgili miydi?	78	10	12
9) proje çalışmalarımız yeteneklerinizin farkına varmanızı sağladı mı?	79	13	9
10) Proje çalışmalarımız e twinningprojeleri hakkında olumlu duygular oluşturdu mu?	%90		%10

Öğretmenlere yapılan son değerlendirme anket sonuçları

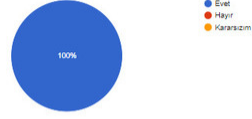
1- Projede yaptığımız çalışmalar proje adımız da olduğu gibi Bilim ve Sanat ile ilgili miydi?

9 yanıt



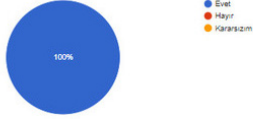
3- Projenin amacına uygun yapıldığını düşünüyor musunuz?

9 yanıt



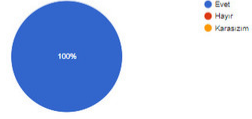
2- Proje çalışmalarımız alanınıza katkı sağladı mı?

9 yanıt



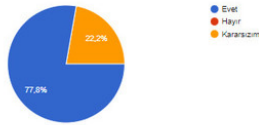
4- Proje çalışmalarının diğer okullar ile işbirlikçi bir şekilde yürütüldüğünü düşünüyor musunuz?

9 yanıt



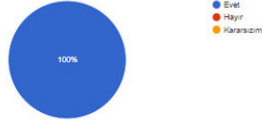
5- Projemizde, gördüğünüz diğer eTwinning projelerinden farklı ve özgün çalışmalar var mıydı?

9 yanıt



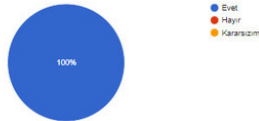
7- Proje öğrencileriniz üzerinde olumlu bir etki bıraktı mı?

9 yanıt



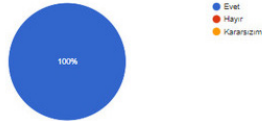
6- Bilgilendirici webinarlar proje sürecine katkı sağladı mı?

9 yanıt



8- Poje süresince diğer öğretmenlerin size fikir ve çalışma yöntemi açısından katkı sağladığını düşünüyor musunuz?

9 yanıt



9- Bu proje etwinning projelerine bakışınız hakkında olumlu yönde etki bıraktı mı?

9 yanıt



9- Bu proje etwinning projelerine bakışınız hakkında olumlu yönde etki bıraktı mı?

9 yanıt



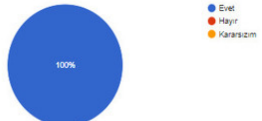
10- Proje kurucularının etkinliklerin yapılması ve twinspace kullanımı hakkında size destek olduğunu düşünüyor musunuz?

9 yanıt



10- Proje kurucularının etkinliklerin yapılması ve twinspace kullanımı hakkında size destek olduğunu düşünüyor musunuz?

9 yanıt



SONUÇ VE TARTIŞMA

Yaptığımız alan yazın incelemelerinde bilim ile sanatın birleştirilmesinin öğrenciler üzerinde olumlu etki oluşturacağı görülmüş yaptığımız çalışma bunu desteklemiştir.Proje çalışmasına ülkemizde 6 farklı bölgeden okul katılmış aynı çalışmalar uygulanmış ve benzer sonuçlar elde edilmiştir.Bu durum gösteriyor ki bu çalışma farklı bölgelerde uygulanabilir.

Projemizde ön testi 62 öğrenci cevaplamıştır.Bu öğrencilerden 31 kişi 6.sınıf,23 kişi 7 sınıf,8 kişi 8.sınıf öğrencisidir.

Ön testte sorduğumuz “Daha Önce eTwinning projesine katıldınız mı?”- sorusuna %85,5 oranında hayır cevabı verilmiştir.Projemiz ile bu oran %100 e ulaşmış.Projemiz sayesinde 53 öğrenci e twinning ile tanışmıştır. Aynı sonuç ön testte sorulan: “Farklı şehirlerdeki okullarda bulunan öğrenciler ile bir projede yer alıp, birlikte ortak çalışma yaptınız mı? sorusuna verilen cevaplar içinde geçerlidir.Öğrencilerin %85,5 i bu soruya hayır cevabı vermiş,projemiz ile farklı şehirlerden arkadaşlar edinmiş ve farklı deneyimler yaşamışlardır.

Ön testte sorduğumuz “Sürdürülebilirlik konusu hakkında bilginiz var mı?” sorusuna %53,2 oranında hayır cevabı verilmiştir.Son testte sorduğumuz:”Projemiz Sürdürülebilirlik ve geri dönüşüm konusunda farkındalık oluşturdu mu?” sorusununa %83,3 oranında evet cevabı verilmiştir. Böylece Sürdürülebilirlik konusunda farkındalık oluşumu, olumlu yönde artış göstermiş yaptığımız webinar,maskot çalışmamız,hayalimizdeki okul etkinlikleri amacına ulaşmıştır

Bilimsel içerikli tiyatro oyunu izlediniz mi? sorusuna ön testte öğrenciler %51 oranında hayır cevabını vermiştir.Yaptığımız Hacivat Karagöz’e fen öğretiyor etkinliği ile bu oran%100 e ulaşmıştır.Böylece öğrencilerimizde bu alanda eksiklik giderilmiş,farkındalık oluşturulmuştur.

Ön testte sorduğumuz.”Bilimsel içerikli şarkı sözleri yazdınız mı?” sorusuna %96,8 oranında hayır cevabı verilmiştir.Proje şarkımız ile bu deneyim de kazandırılmış öğrencilerimize katkı sağlanmıştır.

Son testte sorduğumuz Proje süresince 3 tane bilgilendirici webinar yaptık.(Sürdürülebilirlik,Proje Maskotu yapımı,Bilim Geliştirir,Sanat İyileştirir). Bu toplantıları öğretici ve verimli buldunuz mu? Sorusuna %89,4 oranında evet cevabı verilmiştir.Bu durum kısa zamanda yaptığımız bu projenin ne kadar verimli geçtiğinin göstergesidir.

Son testte elde edilen verilerde öğrenciler %100 oranında projemizi bilim ve sanat ile ilişkilendirmişler ve %77,3 oranında projemizin derlerine katkı sağladığını düşünmüşlerdir.Bu yüksek oranlar projemizin sadece etkinliklerden değil hem amacına uygun olduğunu hem de kazanım odaklı olduğunu gösterir.

Yine son testte öğrencilerimiz %86 oranında çalışmalarımızın çocuklar için ilgi çekici ve eğlenceli olduğunu düşünmüş üstelik %77 oranında projenin kendilerine yeni ilgi alanları kazandırdığını düşünmüştür. Bu sonuçlar projemizin öğrenci seviyesine uygunluğunu ve yenilikçi olduğunu göstermektedir.

Son testte Proje çalışmalarımız, eTwinning projeleri hakkında olumlu duygular oluşturdu mu? Sorusuna %89,4 oranında evet cevabı veren öğrencilerimiz; "Bu projede elde ettiğiniz deneyimleri düşünerek, önümüzdeki yıl eTwinning projesine katılmak ister misiniz?" sorusuna %77,3 oranında evet cevabı vermişlerdir. Bu durum projemizin olumlu algı yarattığını ve olumlu tutum geliştirmede başarılı olduğunu göstermektedir. Bunu destekleyen argüman ise öğrencilerimiz bu projede %75,8 oranında yeteneklerinin farkına varmış olmalarıdır. Bu yüksek oranlar projemizin doğru bir amaca hizmet ettiğinin göstergesidir.

Ön testte sorulan soruya verilen cevaplar İLE yapılan değerlendirmeler-karşılaştırıldığı zaman; proje başlangıcında eğlenmek ve öğrenmek isteyen öğrencilerimizin bu istekleri projemiz sayesinde karşılık bulmuş, projemiz hem eğlendirmiş hem öğretmiş hem yetenek kazandırıp yeni ilgi alanları oluşturmuştur. Yani bir çok amaca aynı anda hizmet etmiş çok yönlü bir çalışmadır.

Projemize 8 farklı şehirden toplam 9 öğretmen katılmıştır. Ön testte; "daha önce e twinning projesine katıldınız mı?" sorusuna %55 oranında (5 kişi) hayır cevabı vermiştir. Projemiz ile bu oran %100 olmuş 5 öğretmenimiz bu proje ile tecrübe kazanmıştır.

Öğretmenlerimize ön testte sordukumuz; "projenin alanınız ile ilgili olacağını ve alanınıza katkı sağlayacağını düşünüyor musunuz?" Sorusuna 9 öğretmen evet cevabı vermiştir. Proje sonunda yapılan son testte sorulan; "proje alanınıza katkı sağladı mı?" sorusuna da 9 öğretmen evet cevabı vermiştir. Bu durumda projemizi %100 oranında beklentiyi karşılamış ve öğretmenlerimizin alanlarına proje başında düşündükleri gibi proje sonunda da katkı sağlamıştır. Projemiz de 4 farklı branşta öğretmen vardır. Resim, müzik, fen bilimleri ve bilişim teknolojileri. Projemiz 4 farklı derse katkı sağlamıştır. Bu durum projemizin çok yönlü olduğunu ve müfredatlar arası uyumu sağladığını, bir köprü görevi gördüğünü göstermektedir.

Ön testte sordukumuz projeye katkı sağlayacağını düşünüyor musunuz sorusuna öğretmenlerimiz %100 oranında evet cevabı vermiştir. Ortak çalışmalar incelendiğinde tüm öğretmenlerin ortak ürünlere katkı sağladığı görülmüş bu durumda öğretmenlerimizin verdikleri cevap proje sonunda çalışmalarını ile desteklenmiştir.

Son testte sorduğumuz “Proje çalışmalarının diğer okullar ile işbirlikçi bir şekilde yürütüldüğünü düşünüyor musunuz?” sorusuna %100 oranında evet cevabı verilmiştir. Verilen bu cevabı destekleyen argüman ise 2 ay gibi kısa bir sürede 9 tane ortak ürünün ve bir çok çalışmanın yapılmasıdır.

Son testte sorduğumuz “Proje süresince diğer öğretmenlerin size fikir ve çalışma yöntemi açısından katkı sağladığını düşünüyor musunuz?” sorusuna öğretmenlerimiz %100 oranında evet cevabı vermiştir. Bu sonuç öğretmenlerimizin projedeki meslektaşlarından olumlu yönde etkilenildiğini göstermektedir. Böylece öğretmenlerimizde projemizde kendilerini geliştirmiş, yeni fikirler edinmişlerdir. Bunu destekleyen argüman ise her etkinlikte 4 farklı branş öğretmenin katılımının olmasıdır.

Son testte “Projenin amacına uygun yapıldığını düşünüyor musunuz?” sorusuna öğretmenlerimizin tamamı evet cevabını vermiştir. Yine aynı testte bu soruyu desteklemek için “Projede yaptığımız çalışmalar proje adımız da olduğu gibi Bilim ve Sanat ile ilgili miydi?” sorusu sorulmuş ve tutarlılık tespit edilmeye çalışılmıştır. Bu soruya da bütün öğretmenler evet cevabı vermiştir. Böylece projenin amacına uygun yapıldığı yani bilimi ve sanatı buluşturduğu öğretmenlerimiz tarafından desteklenmiştir.

Son testte sorduğumuz “Bu proje etwinning projelerine bakışınız hakkında olumlu yönde etki bıraktı mı?” sorusuna bütün öğretmenler evet cevabı vermiştir. Yine bu soruyu desteklemek ve tutarlılığını ispatlamak için aynı testte şu soru sorulmuştur; “Önümüzdeki yıl etwinning projelerine katılmak ister misiniz?” bu soruya da %100 oranında evet cevabı verilmiştir. Bu durum sonucunda şu çıkarıma varılmıştır: projemiz öğretmenlerde etwinning hakkında olumlu tutum oluşturmuş ve proje yapmaya teşvik konusunda katkı sağlamıştır.

Son testte öğretmenlerimizin tamamı webinarlarımızı bilgilendirici bulmuş ve projemizin öğrenciler üzerinde olumlu etki bıraktığını düşünmüştür. Bu durum projemizin ne kadar verimli olduğunun ispatıdır.

Ayrıca son testte sorulan ; “Projemizde, gördüğünüz diğer eTwinning projelerinden farklı ve özgün çalışmalar var mıydı?” sorusuna %77,8 oranında evet cevabı verilmiştir. El yapımı sanatsal pano çalışmalarımız ,proje maskotumuz, scienceart hikayemiz, Hacivat Karagöz senaryomuz projemize özgü çalışmalardır. İçerikleri özgündür. Bu sonuçlar bu durumu desteklemektedir.

Bu sonuçlar gösteriyor ki sanat ile bilime karşı olumlu tutum geliştirilip farklı bir farkındalık sağlanarak öğretmen ve öğrencilere farklı deneyimler kazandırılabilir.

ÖNERİLER

1. Bilimsel konu öğretiminde çalışmalarımız bir öğrenme aracı olarak kullanılabilir.
2. Nicel araştırma yöntemi ve yarı deneysel yöntem ile çalışmamız değerlendirilebilir.
3. Ders kitaplarında ve öğretim programlarında çalışmamıza yer verilebilir.

KAYNAKLAR

- Aybek, B. (2001). Disiplinlerarası (bütünleştirilmiş) öğretim yaklaşımı. *Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 3, 1-7
- Başbuğ, Z. (2020). Temel sanat eğitimi dersinin disiplinlerarası gerekliliği üzerine bir değerlendirme. *Turkish Studies Social*, 15(3), 995-1004. <http://dx.doi.org/10.29228/TurkishStudies.41514>
- Benedis-Grab, G. (2011) Making art with microscopes, *Science Scope*, 35(2): 36-41.
- Demirel, Ö., Tuncel, İ., Demirhan, C. ve Demir, K. (2008). Çoklu zekâ kuramı ile disiplinlerarası yaklaşımı temel alan uygulamalara ilişkin öğretmen-öğrenci görüşleri. *Eğitim ve Bilim*, 33(147), 14-25. <http://egitimvebilim.ted.org.tr/index.php/EB/article/view/683/133>
- İşman, A., Baytekin, Ç., Balkan, F., Horzum, M. B., & Kıyıcı, M. (2002). Fen bilgisi eğitimi ve yapısalci yaklaşım. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 1(1), 41-47.
- Jones, C. (2009) Interdisciplinary Approach Advantages, Disadvantages, and the Future Benefits of Interdisciplinary Studies, *ESSAI*: 7(26). 12 Ocak 2015 tarihinde <http://dc.cod.edu/essai/vol7/iss1/26> adresinden alınmıştır.
- KAÇAR, S., & YAYLA, Z. (2021). Görsel Sanatlarla Bütünleştirilmiş Probleme Dayalı Öğrenme Yönteminin Öğrencilerin Sanat Etkinlikleriyle Fen Öğrenmeye Yönelik Tutumlarına Etkisi. *Fen Matematik Girişimcilik ve Teknoloji Eğitimi Dergisi*, 4(1), 29-45.
- Kar, H. (2015). Görsel sanat etkinlikleriyle desteklenen fen öğretimi (Master's thesis, Eğitim Bilimleri Enstitüsü).
- Öztürk, E. ve Tantekin Erden, F. (2011) Turkish preschool teachers' beliefs on integrated curriculum: integration of visual arts with other activities, *Early Child Development and Care*, 181(7): 891-907.
- Özök, A. (2005). Disiplinlerarası yaklaşıma dayalı yaratıcı problem çözme öğretimi programının yaratıcı problem çözme becerisine etkisi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28, 159-167.
- Özdemir, A., İz Bölükoğlu, H., & Şentürk, N. (2015). Temel sanat eğitiminde disiplinlerarası yaklaşıma dayalı (müzik destekli) uygulamanın öğrenci tutum düzeyine etkisi. *Ekev Akademi Dergisi*, 19(63), 15-29. http://www.ekevakademi.org/Makaleler/1214474954_02%20Asuman%20OZDEMIRHulya%20IZ%20BOLUKOGLU-Nezihe%20SENTURK.pdf
- Parlakkaya, N. (2021). Leonardo Da Vinci'nin Bilime Olan Merakının Sanatına Etkisi (Doctoral dissertation, Necmettin Erbakan University (Turkey)).

ACEMİLERDEN YILDIZLARA

Ebru APAYDIN

*Gediz Atatürk Ortaokulu, Türkiye
ORCID ID: 0009-0004-7494-4124*

Esra YILDIZ

*Osmangazi Mithatpaşa Ortaokulu, Türkiye
ORCID ID: 0009-0004-2182-9093*

Hanife KUZU ATIŞ

*Cemil Özgür Ortaokulu, Türkiye
ORCID ID: 0000-0003-3870-5295*

Duygu ÜSTÜNBAŞ

*Sultan Abdülhamit Han Ortaokulu, Türkiye
ORCID ID: 0009-0006-5328-669X*

Feruze EROL CANTÜRK

*Selçuklu Sancak Ortaokulu, Türkiye
ORCID ID: 0009-0006-2609-2339*

Emine Yıldız DİCLE

*Şehit Birkan Gündüz Ortaokulu, Türkiye
ORCID ID: 0009-0009-7641-5652*

GEMA HERRERO MARİN

*CEIP Joan Miro Mostoles, İspanya
ORCID ID: 0009-0002-2521-6185*

VLATKA ANTOLİC

*Osnovna škola Đurmanec, Hırvatistan
ORCID ID: 0009-0003-6974-4673*

HATİCE ERBAY

*Hoca Ahmet Yesevi Ortaokulu, Türkiye
ORCID ID: 0000-0001-5534-7587*

Anita Damjanovic

*OŠ Sesevetski Kraljevec Grad Zagreb, Hırvatistan
ORCID ID: 0009-0004-4714-7162*

Joanna Sokolowska-Witowska

*Zespól Szkół nr 3 z Oddziałami Integracyjnymi w Bożkowie, Polonya
ORCID ID: 0009-0004-7065-1623*

ÖZET

Acemilerden Yıldızlara uluslararası bir eTwinning projesi olup 5 ülkeden 13 öğretmenin bir araya gelerek öğrencileri ile birlikte yürüttüğü bir projedir. Proje öğrenci yaş grubu 11-13, proje dili İngilizce' dir. Proje 2022-2023 Eğitim Öğretim Yılı'nın Kasım ayında başlayıp Nisan ayında sonlandırılmıştır. Bu projenin temel amacı, İngilizce' nin okuma, yazma, dinleme, konuşma, dil bilgisi ve kelime bilgisi öğrenme alanlarında üretmelerini sağlarken aynı zamanda öğrencilerin web 2.0 araçlarını kullanmaları ve hedef dil olan İngilizceyi partnerleri ile etkili ve verimli bir biçimde kullanmaları hedeflenmiştir. Hedefler gerçekleştirilirken karışık ülke takımları kurularak okuma, yazma, dinleme, konuşma, kelime bilgisi ve dil bilgisi gibi farklı dil becerileri alanında üretmiş, dijital yeterliliklerini arttırarak ortak ve işbirlikçi ürünler ortaya konulmuştur. Farklı derslerde aynı anda çalışılarak müfredatlar arası çalışmaya yer verilmiş, öğrenmenin kalıcı hale getirilebilmesi için somut öğrenme modeline yer verilmiştir. Araştırma web ortamından işbirlikçi şekilde yürütüldüğünden, Web 2.0 araçları araştırmanın önemli bir parçası olmuştur. Araştırmamız ampirik olarak; genellikle gözlem, görüşme ve anket olmak üzere, üç çeşit veri toplama tekniği ve nicel desenlerden tarama araştırması ile gerçekleştirildi. Çalışma Grubu 11-14 arası öğrenciler ve İngilizce öğretmenleridir. Veri Toplama Araçları Google forms , anketler ve yapılan görüşmelerdir. Veriler gözlem, online formlar ve geribildirimlerle toplandı. Veriler koordinatör öğretmenlerle işlendi ve proje verimliliği değerlendirildi. Analizlerde tematik kodlama da aktif kullanılmıştır. Öğrenci yorumlarımız, eTwinning projesinin katılımcılar tarafından olumlu bir şekilde değerlendirildiğini ve projenin katılımcılara hem duygusal hem de bilişsel açıdan faydalar sağladığını göstermektedir. Öğrenciler, projenin eğlenceli, ilginç, harika, muhteşem, güzel, keyifli, komik, bilgilendirici, eğitici, geliştirici, deneyimli, istekli, farklı, meraklı gibi sıfatlarla nitelendirmişlerdir. Ayrıca, projenin İngilizce öğrenimine katkıda bulunduğunu, diğer ülkelerden insanlarla iletişim kurma fırsatı verdiğini, film, sunum, çizim gibi ürünler ortaya çıkardığını belirtmişlerdir. Öğrencilerin yorumlarında, projenin zorluk derecesi, süresi, içeriği, yöntemi, işbirliği, değerlendirme gibi unsurlarına ilişkin eleştirel bir değerlendirme bulunmamaktadır. Bu da, projenin öğrencilerin beklenti ve ihtiyaçlarını karşıladığını göstermektedir. eTwinning projesinin öğrencilerin İngilizce öğrenimine ve iletişim becerilerine katkı sağladığı sonucuna varılmıştır. Bu nedenle, bu tür projelerin devam ettirilmesi ve yaygınlaştırılması önerilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Dijital okuryazarlık, Çok kültürlülük, Web tabanlı öğrenme, ETwinning

FROM NEWBIES TO ALL STARS

ABSTRACT

This is an international eTwinning project that started with the gathering of 13 teachers in 5 countries. The project student age group is 11-13 and the project language is English. The project started in November of the 2022-2023 Academic Year and was completed by the end of April. This harmonious main aim is to ensure that they produce English in the fields of reading, writing, listening, speaking, grammar and vocabulary learning, while also using web 2.0 tools and using English, the target language, effectively and efficiently with their partners. While achieving the goals, complex teams were established and produced in different areas of linguistic ability such as reading, writing, listening, speaking, vocabulary and grammar, and common and collaborative products were created by increasing their digital competence. Cross-curricular studies were carried out by studying different courses simultaneously, and a concrete learning model was included to make learning permanent. When research is conducted collaboratively on the web, it has become an important part of the development of Web 2.0 tools. Our research empirically; Generally, there are three types of data collection techniques, namely observation, interview and survey, and monitoring with scanning research using beautiful patterns. The Working Group is information and English teachers from grades 11-14. Veria Total Tools are Google forms, surveys and interviews. Data were gathered through observation, online forms, and feedback. Data were processed with coordinator factors and project rates were evaluated. Thematic writing is also actively used in analyses. Our student comments show that eTwinning projects are evaluated positively and demonstrate the benefits they have, both emotional and systematic. Students have been described with characteristics such as fun, interesting, wonderful, magnificent, beautiful, enjoyable, funny, informative, educational, developing, inside, those, different, curious. They also stated that the project contributed to learning English, gave them the opportunity to communicate with people from other countries, and produced products such as films, presentations and drawings. In the students' comments, there is no critical evaluation of the project's difficulty level, duration, content, method, cooperation and evaluation. This shows that the project meets the expectations and needs of the students. It was concluded that the eTwinning project contributed to students' English learning and communication skills. Therefore, it is recommended that such projects be continued and expanded.

Keywords: Digital literacy, Multiculturalism, Web-based learning,

ETwinning

GİRİŞ

Dil çeşitliliğine saygı, Avrupa Birliği'nin temel ilkesi olarak görülmüş ve en temel yasası olan Avrupa Birliği Antlaşması'na yazılmıştır. Eğitimde, bu kilit ilke, birçok AB politikasının ve dillerin öğretilmesini ve öğrenilmesini destekleyen eylemlerin geliştirilmesine rehberlik etmiştir. Avrupa Birliği'nin dil politikası küreselleşme ve bilgi toplumunun bir zorunluluğu olarak yabancı dil öğrenmenin gerekliliğini vurgular. AB'nin yabancı dil politikasının eğitim, kültür, bilim ve uluslararası ilişkiler gibi alanlarda önemli etkileri vardır. Örneğin, Avrupa Birliği'nin hayat boyu öğrenme kapsamında yürürlüğe giren dört sektörel program, Avrupa Dil Günü, Avrupa Dil Yılı ve Avrupa Dil Ödülü gibi faaliyetler ile bireylerde yaşam boyu yabancı dil öğrenme bilinci oluşturulmaya çalışılmaktadır. Bu durum ülkemizdeki eğitim politikalarına da yansımış; yabancı dil öğretimini destekleyen birçok proje desteklenmiş ve 2023 eğitim vizyonuna da 'Ülke genelinde yabancı dil eğitimi, seviye ve okul türlerine göre uyarlanacak, yeni kaynaklara öğrencilerin İngilizce konuşulan dünyayı deneyimlemesi sağlanacak, yabancı dil eğitiminde öğretmen nitelik ve yeterlilikleri yükseltilecek, ülke genelinde yabancı dil eğitimi, seviye ve okul türlerine göre uyarlanacak, yeni kaynaklara öğrencilerin İngilizce konuşulan dünyayı deneyimlemesi sağlanacak, yabancı dil eğitiminde öğretmen nitelik ve yeterlilikleri yükseltilecek gibi yabancı dil hedefleri eklenmiştir. (Özmen, 2018) Ayrıca, Avrupa Konseyi, Yabancı Diller Eğitimi Ortak Kriterleri çerçevesinde yabancı dil eğitim-öğretim izlencelerinin oluşturulmasına, ders araç gereçleri geliştirilmesine, aynı zamanda bireylerin yabancı dil düzeylerinin saptanması ve belgelendirilmesinde ortak ölçütlerin belirlenmesini teşvik etmektedir. (Gündoğdu, 2005) Bu izlencelerde ve dil öğretiminde okuma, dinleme, konuşma ve yazma becerileri esas alınır. Bunlar dilin temel unsurlarıdır. Bu beceriler sayesinde bireyler, hem kendilerini hem de çevrelerini daha iyi anlayabilir, ifade edebilir ve iletişim kurabilirler. Bu becerilerin geliştirilmesi, bireylerin akademik, sosyal ve kültürel açılardan daha başarılı olmasını sağlar. Araştırmaya katılan öğrenciler, dil öğreniminde bunun bilincinde olarak okuma, dinleme, konuşma ve yazma alanlarının yanı sıra dil bilgisi ve kelime bilgisi alanında da çalışmalar yaparak akranlarına örnek olmuşlardır. Z kuşağı farklı kültürlerle etkileşime girerek farklı etkinliklerle dil becerilerini kullanmak, dijital yeterliliklerini geliştirmek, bazı işbirlikçi ürünler üretmek, diğer öğrencilerle etkileşim ve iletişim kurabilmek, sosyal medyanın bilinçli kullanıcıları olmak ve farklı Web2.0 araçlarını kullanarak eğitime teknolojiyi entegre etmek amacıyla bir araya gelmiştir. Araştırmada 21.yüzyıl becerileri ile paralel etkin,

verimli, öğretici, eğlenceli, müfredatlar arası ve öğrenci merkezli birçok etkinlik yapılarak etkin öğrenme sağlanmış; öğrencilerin dil, akademik, bilişsel, sosyal, duygusal, kültürel, iletişim ve teknoloji becerilerinin arttığı gözlemlenmiştir.

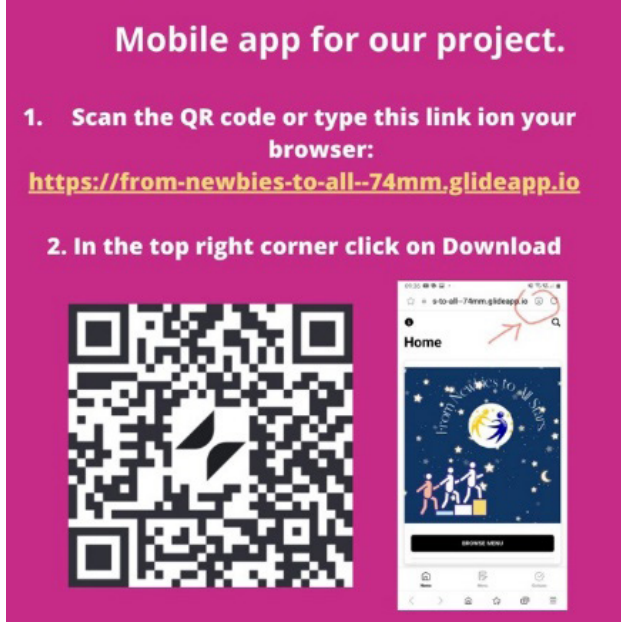
YÖNTEM

Araştırma web ortamından işbirlikçi şekilde yürütüldüğünden, Web 2.0 araçları araştırmanın önemli bir parçası olmuştur. Web destekli eğitim, internet ve web teknolojilerinin eğitim sürecine dahil edilmesiyle oluşan bir eğitim yöntemidir. Web destekli eğitim, hem yüz yüze hem de uzaktan eğitimde kullanılabilir. Web destekli eğitim, öğrencilere ve öğretmenlere pek çok avantaj sağlar. Web destekli eğitim, öğrencilere zaman ve mekan sınırlaması olmadan eğitim fırsatı sunar. Öğrenciler, istedikleri zaman ve yerde web üzerinden derslere ulaşabilir, materyalleri indirebilir, etkinliklere katılabilir ve ödevlerini gönderebilir. (Ünsal, 2004) Ayrıca, web destekli eğitim, öğrencilere etkileşimli ve işbirlikçi bir öğrenme ortamı sunar. Öğrenciler web üzerinden öğretmenleri ve diğer öğrencilerle iletişim kurabilir, tartışma grupları, forumlar, sohbet odaları, e-posta, anlık mesajlaşma gibi araçlarla fikir alışverişinde bulunabilir, ortak projeler yapabilirler. (Özbek, 2021) Bunun yanında, web destekli eğitim, öğretmenlere esnek ve yenilikçi bir öğretim ortamı sunar. Öğretmenler, web üzerinden derslerini planlayabilir, eğitim materyallerini hazırlayabilir, öğrencilerin ilerlemelerini takip edebilir, geri bildirim verebilir, değerlendirme yapabilirler. Ayrıca öğretmenler, web üzerinden farklı kaynaklara ve güncel bilgilere ulaşabilir, meslektaşlarıyla iş birliği yapabilir, kendilerini geliştirebilirler. eTwinning, web tabanlı öğrenmenin bir örneğidir. Araştırma faaliyetleri eTwinning üzerinden yürütülmüştür. Araştırma süresince öğrenciler dilin öğrenme alanlarında farklı faaliyetler sürdürmüşlerdir. Kelime Bilgisi alanında, canva 'metinden görsele' yapay zeka uygulamasını kullanarak öğrencilerimizce kelime kartları oluşturuldu. Bu kartlar ile oyunlar oluşturuldu ve online buluşmamızda oynandı. Yazma alanında öncelikle kayıp olabilecek eşya fotoğraflarını dosyalara yükledi. Eşleşen takımlarca verilen 'benim hakkımda, renk ve sayılar, aile ve arkadaşlar, yiyecek ve içecekler, hayvanlar, sağlık, okul ve boş vakit, günlük rutinler' gibi temalar ve kayıp eşyalar hakkında İngilizce şiirler, metinler, davetiyeler yazıldı. Okuma alanında okuma metinlerinden, tiyatrolardan, filmlerden birer metin parçası alındı. Eşleştikleri takım öğrencilerince de onlara seçilen senaryo ile videolar çekildi ve okuma sonrası etkinler yazıldı. Bütün bunlar bir e kitapta toplandı. Dinleme alanında atanan konuda Spotify dan şarkılar belirlendi ve bunlar wizeraya eklendi. Bu şarkılar ortak Spotify dinleme listesinde birleştirildi. Konuşma alanında farklı ünlü ya da fenomenler seçip kimliğini gizleyerek

başka bir arkadaşı tarafından onlarla röportaj yapıldı. Röportajlar podcast anchor'da kaydedildi. Dil Bilgisi alanında verilen dil bilgisi konularında ve temalarında emoji metinleri yazılıp bunlarla ilgili egzersizler yazıldı ve bunlar bir e kitapta toplandı. Araştırma süresince yapılan birçok ortak ürününün yanı sıra tüm etkinlikler bir dil öğrenme uygulaması halinde sunulmuştur ve öğrencilerimizce kullanılmıştır. (Görsel 1)

Yapılan çalışmalar sonucunda projeye katılan 112 öğrenci ve 11 öğretmenin tutumları ön ve son anketler ile ölçülmüş, öğrencilerin ve öğretmenlerin değerlendirmelerine araştırma sonucunda yer verilmiştir. Araştırmamız ampirik olarak; genellikle gözlem, görüşme ve anket olmak üzere, üç çeşit veri toplama tekniği ve nicel desenlerden tarama araştırması ile gerçekleştirildi. Çalışma Grubu 11-14 arası öğrenciler ve İngilizce öğretmenleridir. Veri Toplama Araçları Google forms , anketler ve yapılan görüşmelerdir. Veriler gözlem, online formlar ve geribildirimlerle toplandı. Veriler koordinatör öğretmenlerle işlendi ve proje verimliliği değerlendirildi. Analizlerde tematik kodlama da aktif kullanılmıştır.

Görsel 1. Final ürünü olarak üretilen uygulama



BULGULAR VE YORUMLAR

Google Forms aracılığı ile yapılan ön ve son anketlere Türkiye, Hırvatistan, Polonya, Danimarka ve İspanya'dan toplam 112 öğrenci katılmış ve şu verilere ulaşılmıştır: Ön ankette öğrencilerin %25 i daha önce web 2 aracı

kullanmadığını belirtmiştir. Proje sonunda öğrencilerin tamamı en az bir web 2 aracını kullanmıştır. Ön ankette öğrencilerden %44.6'sı İngilizce dersini eğlenceli bulunduğunu belirtmiştir. Son ankette ise öğrencilerimizin %76.7'si projenin beklentilerini karşıladığını, İngilizce dersinde eğlendiklerini belirtmiştir. %62.5 i ise projeyi 5 üzerinden 5 yıldızla değerlendirirken; %23.2 si 4 yıldızla değerlendirmiştir. Ön ankette favori beceriler sırayla okuma, konuşma, dinleme ve yazma olmuştur. Öğrencilerin %37.5 si hayatlarında hiç İngilizce hikaye yazmadığını, %33 ü kendi materyalini hiç üretmediğini belirtmiştir. Projenin sonunda ise beğenilen beceri alanları en çoktan en aza konuşma, dinleme, okuma, yazma, dil bilgisi ve kelime bilgisi olmuştur. Farklı ve eğlenceli etkinlikler öğrencilerin beceri alanı sıralamalarını değiştirmiştir. Öğrencilerin tamamı kendi materyalini üretmiş ve hikaye yazmıştır. Proje başında 85 öğrenci eTwinning'in ne olduğunu bilirken proje sonunda bu oran %100 e yükselmiştir. %77,6 oranında öğrenci fırsatı olursa yeni bir eTwinning projesine dahil olmak istediğini, %87,5 oranında öğrenci ise eTwinning projelerini arkadaşlarına önereceğini belirtmiştir.

Öğrencilerden proje değerlendirmeleri istenmiş ve alınan veriler tematik kodlama ile işlenmiştir. Tematik kodlama, verileri anlamak ve yorumlamak için bir araçtır. Kodlar, verilerin anlamını yansıtmalı ve araştırma sorusuyla ilgili olmalıdır. Kodlar, daha sonra temalara gruplandırılabilir. Temalar, verilerde ortaya çıkan önemli konu veya kavramlardır. Tematik kodlama, esnek ve çok yönlü bir nitel veri analizi yöntemidir. Farklı veri kaynakları, araştırma tasarımları ve disiplinler için uygundur. (Yalçın, 2019)Oluşturulan kodlar tablo 1' de verilmiştir. Bu kodlardan yola çıkılarak aşağıdaki temalar oluşturulmuştur.

Proje değerlendirmesi: Projenin güzelliği, iyiliği, harikalığı, muhteşemliği, beğenisi, bayılması gibi kodları içerir. Bu tema, katılımcıların projeye olan genel tutumlarını yansıtır. Öğrencilerin değerlendirmeleri olumlu yöndedir. Birkaç örnek verirsek: ÖĞ

Proje duygusu: Proje sevgisi, eğlencesi, keyfi, komikliği, bayılması gibi kodları içerir. Bu tema, katılımcıların projeden aldıkları duygusal tatmini gösterir.

Proje öğrenimi: Proje öğrenimi, gelişimi, eğitimi, bilgilendirmesi, kazanımı gibi kodları içerir. Bu tema, katılımcıların projeden edindikleri bilgi ve becerileri ifade eder.

Proje iletişimi: Proje iletişimi, merakı, deneyimi, farklılığı, isteği gibi kodları içerir. Bu tema, katılımcıların projenin sunduğu fırsatları ve beklentileri dile getirir.

Proje ürünü: Proje filmi, sunumu, çizimi gibi kodları içerir. Bu tema, katılımcıların projenin sonucunda ortaya çıkan ürünleri değerlendirir.

Tablo 1: Öğrencilerin proje değerlendirmelerine ilişkin kodları

ÖĞ1: Herkesin hayatında en az bir kez katılması gereken bir proje. Bu projenin de harika olduğunu düşünüyorum. (proje sevgisi, proje değeri)	ÖĞ2: Çok iyi bir proje. Bayıldım. (proje sevgisi, proje beğenisi)	ÖĞ3: eğlenceli (proje eğlencesi)
ÖĞ4: Proje, gelecekte neler olacak diye merak uyandıran, oldukça eğlenceli bir proje. (proje eğlencesi, proje merakı)	ÖĞ5: Güzel bir projeydi, eğlenceli ve eğitici. (proje güzelliği, proje eğlencesi, proje eğitimi)	Yine çok güzel bir proje olursa katılımım. (proje güzelliği, proje katılımı)
Eğlenceliydi. (proje eğlencesi)	Bu projeyle İngilizcemizi geliştiriyoruz ve bu projenin İngilizceye yeni başlayanlar için iyi olduğunu düşünüyorum. (proje gelişimi, proje iyiliği)	bence güzel ama biraz basit (proje güzelliği, proje basitliği)
bence güzel ama biraz karışık (proje güzelliği, proje karışıklığı)	Bilgilendirici ve eğlenceliydi. (proje bilgilendirmesi, proje eğlencesi)	Bence güzel bir proje. (proje güzelliği)
Bu projeyi beğendim. (proje beğenisi)	İyi bir proje. (proje iyiliği)	Güzeldi. (proje güzelliği)
Yazmayı severim. Güzeldi. (proje güzelliği, yazma sevgisi)	Bu projeyi çok beğendim. (proje beğenisi)	güzeldi. (proje güzelliği)
keyifliydi. (proje keyfi)	Her şey harikaydı. (proje harikalığı)	Harika bir projeydi. (proje harikalığı)
Harika bir projeydi! (proje harikalığı)	Harika bir projeydi. (proje harikalığı)	iyi. (proje iyiliği)
eğlenceli. (proje eğlencesi)	belki çok komik. (proje komikliği)	Eğlenceli ve keyifli. (proje eğlencesi, proje keyfi)
Komik. (proje komikliği)	Proje muhteşem. (proje muhteşemliği)	Proje yeni bir deneyim. (proje deneyimi)
Proje gayet iyi. (proje iyiliği)	Bu projeler harika ve çok ilginç. (proje harikalığı, proje ilginçliği)	Görüşlerim ilginç ve eğlenceli. (proje ilginçliği, proje eğlencesi)
Benim fikrim eğlenceli ve güzel. (proje eğlencesi, proje güzelliği)	Bu proje muhteşem. (proje muhteşemliği)	Bu projeyi seviyorum çünkü çok iyi ve çok şey öğreniyorum. (proje sevgisi, proje iyiliği, proje öğrenimi)

"Bu proje muhteşem. Bunu seviyorum çünkü eğlenceli bir şekilde daha fazla İngilizce öğreniyorum. (proje muhteşemliği, proje sevgisi, proje eğlencesi, proje öğrenimi)	Bunu çok seviyorum çünkü çok fazla İngilizce öğreniyorum ve diğer ülkelerden insanlarla konuşmayı seviyorum. (proje sevgisi, proje öğrenimi, proje iletişimi)	Çok beğendim çünkü eğlenceli farklı aktiviteler vardı. (proje beğenisi, proje eğlencesi, proje farklılığı)
çok beğendim. (proje beğenisi)	Kazanmayla ilgili bir film yapmak için projeyi atamak keyifliydi. (proje keyfi, proje filmi, proje kazanımı)	Bir film yapmak için projeyi atamak harikaydı. (proje harikallığı, proje filmi)
E-twinning ile ilgili bir sunum yapmak veya bir şeyler çizmek için proje isteyin. (proje isteği, proje sunumu, proje çizimi)	Bayıldım. (proje bayılması)	

Google Forms aracılığı ile yapılan ön ve son anketlere Türkiye, Hırvatistan, Polonya, Danimarka ve İspanya'dan 11 öğretmen katılmıştır. Ön anket sonuçlarına göre; öğretmenlerin çalıştıkları öğrenci yaş grubu 11-14'dür ve web 2 araçlarının kullanımı konusunda okulların tamamı oldukça önem vermektedir. Katılımcıların tamamının web 2 araçlar kullandıkları görülmüştür. Öğretmenlerin %90 ı dil öğretimi ve web 2 araçlarının kazanımlarına katkıda bulunacağını belirtilmiştir. Son anket sonuçlarına göre öğretmenlerin %90 ı proje etkinliklerinin ders kazanımlarına katkısı olduğunu ve öğretmenler arası iş birliğinden memnun olduğunu belirtmiştir. Öğrencilerin gelişimi açısından öğretmenlerin tamamı projenin yaratıcılık ve iş birliğini arttırdığını, %90 ı ise iletişim ve eleştirel düşünmeyi desteklediğini belirtilmiştir. Öğretmenlerce dijital yeterlilik gelişimi %90 olarak belirlenmiştir. En popüler çalışma alanı %90 ile okuma , %60 ile yazma ve dil bilgisi ve %50 ile dinleme, konuşma ve kelime bilgisi olmuştur. Öğretmenlerden proje değerlendirmeleri istenmiş ve alınan veriler tematik kodlama ile işlenmiştir. Oluşturulan kodlar tablo 2 de verilmiştir. Bu kodlardan yola çıkılarak aşağıdaki temalar oluşturulmuştur.

Proje deneyimi teması, proje sürecinde öğrencilerin ve öğretmenlerin yaşadıkları deneyimleri, öğrendikleri becerileri, karşılaştıkları zorlukları ve elde ettikleri faydaları kapsamaktadır. Bu tema, verilerde sıkça tekrarlanan ve öne çıkan bir tema olmuştur. Örneğin, bir öğretmen proje deneyimini şöyle anlatmıştır: 'Bu etwinning projesi muhteşemdi. Öğrenciler sadece İngilizce değil, aynı zamanda dijital yeterliliği de öğrendiler.' (Ö1). Bu alıntı, proje deneyiminin öğrencilere dijital açıdan katkıda bulunduğunu göstermektedir. Benzer şekilde, bazı öğretmenler de proje deneyimini şöyle paylaşmıştır: 'Yapay zeka ve yeni araçlar kullanmayı sevdim' (Ö5). 'Dersler için materyal üretmeleri harikaydı' (Ö7) Bu alıntılar, proje dene-

yiminin öğretmenin hem mesleki hem de kişisel olarak gelişimine katkıda bulunduğunu ve öğrencilerin hedefteki alanlarda dil üretimi yapmaya teşvik ettiğini göstermektedir. Bu temada tablo 2 den şu kodlar dahil edilmiştir: Projenin faydaları, Teknoloji kullanımı, Materyal geliştirme, Proje memnuniyeti.

İşbirliği kültürü ortaya çıkan başka bir temadır. Bu tema, proje ortakları arasında gelişen işbirliği, etkileşim, takdir, güven ve destek gibi değerleri içerir. Örneğin bir öğretmen işbirliğine yönelik şunları belirtmiştir: 'Projenin ortakları arasındaki işbirliğini ve etkileşimi seviyorum. Tüm harika işler için teşekkürler' (Ö8). Başka bir öğretmen ise bu konuda şunları söylemiştir: 'Bu projenin ortaklarının ne kadar yardımsever, aktif ve yetenekli olduklarını sevdim. Yardım ve talimatlar için her zaman birine güvenebilirim.' (Ö11). Yorumlardan anlaşılacağı gibi ortaklar birbirine güvenmiş ve bir işbirliği kültürü oluşmuştur. Tablo 2'den şu kodlar dahil edilmiştir: İşbirliği isteği, Proje devamlılığı, İşbirliği, İşbirliği ve yaratıcılık, İşbirliği ve takdir, İşbirliği önemi, Ortakların nitelikleri.

Tablo 2: Öğretmenlerin proje değerlendirmelerine ilişkin kodları

Yorum	Kod
Bu etwinning projesi muhteşemdi. Öğrenciler sadece İngilizce değil, aynı zamanda dijital yeterliliği de öğrendiler...	Projenin faydaları
öğrencileriyle daha çok tanışmak istiyorum.	İşbirliği isteği
Gelecek öğretim yılında daha fazla etwinning projesine devam etmeyi umuyorum	Proje devamlılığı
Ortak çalışmalarımız, anlaşmalarımız harikaydı.	İşbirliği
Yapay zeka ve yeni araçlar kullanmayı sevdim	Teknoloji kullanımı
Yaratıcılık ve işbirliği çok önemliydi	İşbirliği ve yaratıcılık
Dersler için materyal üretmeleri harikaydı	Materyal geliştirme
Projenin ortakları arasındaki işbirliğini ve etkileşimi seviyorum. Tüm harika işler için teşekkürler!	İşbirliği ve takdir
Proje beklentilerimi tam olarak karşıladı. Bunun bir parçası olma fırsatım olduğu için çok mutluyum	Proje memnuniyeti
İşbirliği, bir projede her şey demektir.	İşbirliği önemi
Bu projenin ortaklarının ne kadar yardımsever, aktif ve yetenekli olduklarını sevdim. Yardım ve talimatlar için her zaman birine güvenebilirim	Ortakların nitelikleri

SONUÇ

Web tabanlı öğrenme yönteminde eTwinning projelerinin öğretmen ve öğrencilerin dil ve dijital becerilerini geliştirmede etkili olduğu araştırma sonucu olarak belirlenmiştir. Bu yöntem sayesinde, öğrenciler sınıf sınırlarını aşarak farklı okul ve ülkelerden akranlarıyla iş birliği yapma, teknolojiyi eğitimde kullanma ve yabancı dil becerilerini artırma fırsatı bulmuşlardır. Dil eğitimi ve kendi materyalini üretme bilincinin kazanılması için Fen Bilgisi, Sosyal Bilgiler, Bilişim Teknolojileri, Teknoloji ve Tasarım, Drama, Yabancı Dil derslerinin kazanımlarına aynı anda yer verilerek müfredatlar arası çalışma gerçekleştirilmiş ve somut öğrenme ortamları oluşturulmuştur.

Öğrencilerin yabancı dil dersine olan tutumu olumlu anlamda %44.dan %76.7' ye yükselterek önemli bir başarı sağlanmıştır. Web 2.0 araçlarının amacına uygun kullanımı ile eğitimde teknolojiyi etkin ve verimli kullanım sağlanmıştır. Öğrencilerin kendi materyallerini geliştirmeleri sağlanmıştır.

Bu araştırma, eTwinning projesinin öğrencilerin ve öğretmenlerin öğrenme deneyimleri ve iş birliği kültürü üzerindeki etkisini incelemiştir. Tematik analiz sonucunda, proje deneyimi ve iş birliği kültürü olmak üzere iki ana tema ortaya çıkmıştır. Proje deneyimi teması, proje sürecinde öğrencilerin ve öğretmenlerin yaşadıkları deneyimleri, öğrendikleri becerileri, karşılaştıkları zorlukları ve elde ettikleri faydaları kapsamaktadır. İş birliği kültürü teması ise, proje ortakları arasında gelişen işbirliği, etkileşim, takdir, güven ve destek gibi değerleri içermektedir. Bu temalar, eTwinning projesinin öğrencilerin ve öğretmenlerin hem bireysel hem de kolektif olarak öğrenmelerine ve gelişmelerine katkı sağladığını göstermektedir.

Bu araştırmanın bulguları, eTwinning projesinin öğrencilerin ve öğretmenlerin öğrenme deneyimleri ve iş birliği kültürü üzerindeki olumlu etkisini doğrulamaktadır. Ayrıca, bu araştırma, eTwinning projesinin öğrencilerin ve öğretmenlerin iş birliği kültürünü geliştirmedeki rolünü de vurgulamaktadır. Bu araştırma, proje ortakları arasında iş birliği, etkileşim, takdir, güven ve destek gibi değerlerin nasıl oluştuğunu ve bunların öğrenme sürecine nasıl yansıdığını ayrıntılı bir şekilde ortaya koymaktadır. Bu araştırma, eTwinning projesinin sadece öğrenme amaçlı değil, aynı zamanda sosyal ve duygusal amaçlı da kullanılabileceğini gösteren ilk çalışmalardan biri olması bakımından literatüre önemli bir katkı sağlamaktadır.

v.Öğrenci yorumlarımız, eTwinning projesinin katılımcılar tarafından olumlu bir şekilde değerlendirildiğini ve projenin katılımcılara hem duygusal hem de bilişsel açıdan faydalar sağladığını göstermektedir. Öğrenciler, projenin eğlenceli, ilginç, harika, muhteşem, güzel, keyifli, komik, bilgilendirici, eğitici, geliştirici, deneyimli, istekli, farklı, meraklı gibi sıfatlarla nitelendirmişlerdir. Ayrıca, projenin İngilizce öğrenimine katkıda

bulunduğunu, diğer ülkelerden insanlarla iletişim kurma fırsatı verdiğini, film, sunum, çizim gibi ürünler ortaya çıkardığını belirtmişlerdir. Öğrencilerin yorumlarında, projenin zorluk derecesi, süresi, içeriği, yöntemi, iş birliği, değerlendirme gibi unsurlarına ilişkin eleştirel bir değerlendirme bulunmamaktadır. Bu da, projenin öğrencilerin beklenti ve ihtiyaçlarını karşıladığını göstermektedir.

ÖNERİLER

eTwinning projesinin öğrencilerin İngilizce öğrenimine ve iletişim becerilerine katkı sağladığı sonucuna varılmıştır. Bu nedenle, bu tür projelerin devam ettirilmesi ve yaygınlaştırılması önerilmektedir. Ancak, projenin daha kapsamlı ve derinlemesine bir değerlendirilmesi için, öğrencilerin yalnızca yorumlarını değil, aynı zamanda projeye ilişkin görüş, tutum, motivasyon, memnuniyet, öz-yeterlik, akademik başarı, öğrenme stratejileri, yansıtma becerileri gibi değişkenleri de ölçmek gerekmektedir. Bu amaçla, öğrencilere anket, görüşme, odak grup, günlük, portfolyo gibi farklı veri toplama araçları uygulanabilir. Ayrıca, projenin öğrencilerin İngilizce öğrenimine etkisini belirlemek için, proje öncesi ve sonrası öğrencilerin İngilizce seviyeleri, dil becerileri, kelime bilgileri, dilbilgisi bilgileri gibi kriterler karşılaştırılabilir. Böylece, projenin güçlü ve zayıf yönleri, geliştirilmesi gereken noktalar, öğrencilerin ihtiyaç ve beklentileri daha net bir şekilde ortaya konulabilir.

KAYNAKLAR

- Gündoğdu, M. (2005). Avrupa Birliği Yolunda Türkiye'nin Yabancı Dil Politikası. academia.edu: https://www.academia.edu/89391999/Avrupa_Birli%C4%9Fi_Yolunda_T%C3%BCrkiyenin_Yabanc%C4%B1_Dil_Politikas%C4%B1 adresinden alındı
- Özbek, A. (2021, Ekim 7). Harmanlanmış Öğrenme Modeli (Blended Learning). <https://abdulkadirozbek.com.tr/harmanlanmis-ogrenme-modeli/> adresinden alındı
- Özmen, K. S. (2018, 12). 2023 Eğitim Vizyon Belgesi'nde Yabancı Dil Öğretimi.
- Ünsal, H. (2004, 2). WEB DESTEKLİ EĞİTİM, ELEKTRONİK ÖĞRENME VE WEB DESTEKLİ ÖĞRETİM PROGRAMLARINDAKİ ÇEŞİTLİ DERS MODELLERİ. Türk Bilimleri Dergisi, s. 375-388.
- Yalçın, S. (2019). kitapyurdu. https://acikders.ankara.edu.tr/pluginfile.php/125451/mod_resource/content/0/konu15.1.pdf adresinden alındı

TEKNOÜÇLER STEAM EĞİTİMİNDE

Uzman Öğretmen Duygu ATMACA
Cahit Zarifoğlu İlkokulu
ORCID ID: 0009-0002-5247-4630

Uzman Öğretmen Selma TUTKUN ACUR
Gebze 23 Nisan Bilim ve Sanat Merkezi
ORCID ID: 0009-0006-0461-1628

Uzman Öğretmen Betül ÖNDER
Saray İlkokulu
ORCID ID: 0009-0009-6114-5047

Uzman Öğretmen Deniz DÖNMEZ
Veli Yavuz İlkokulu
ORCID ID: 0009-0003-2685-0599

Uzman Öğretmen Cennet ÖZER
Kuyuluk İlkokulu
ORCID ID: 0009-0007-5465-1764

Uzman Öğretmen Şule PESEN
Karapınar İlkokulu
ORCID ID: 0009-0000-6762-502X

ÖZET

Araştırmamız Polonya, Azerbaycan, Romanya, Moldova ve Türkiye'den olmak üzere toplam 14 ortaklı eTwinning kapsamında yürütülmüş bir Avrupa projesidir. Çalışma Eylül 2021'de başlamış olup Nisan 2022'de sonlanmıştır. Çalışma yaş grubu 8-10 yaş ilkokul öğrencilerinden oluşmaktadır.

Fen bilimleri dersindeki konu ve kazanımların günlük yaşamla bağlantılı olması, konuların daha hızlı ve kalıcı öğrenilmesini gerektirirken; sadece içerik öğretimine odaklanıldığı, yaparak yaşayarak öğrenmeye yer verilmediği, geleneksel yöntemlerin öğrencilerin ihtiyaçlarına yanıt vermemesi, yetkinlik ve beceri geliştirilmediği bu nedenle de süreç sonunda istenilen başarının elde edilemediği görülmüştür. Öğrencilerin aktif olmadığı derslerde kalıcı öğrenme gerçekleştiremedikleri görülmüştür. Öğrencilerin ilkokuldan sonraki yaşantıları için gerekli olan bilgi ve becerilerle donatılması, ilgi ve yeteneklerinin keşfedilmesi ve yönlendirilmesi için böyle bir çalışmanın gerekliliği düşünülmüştür.

Bu araştırmada 21. Yüzyılın eğitim anlayışı olan STEAM ile fen, teknoloji, mühendislik, matematik ve sanat kazanımlarını öğrencilerimize kazandırarak onların sorgulayan, araştıran, üreten ve yeni buluşlar yapan, tüketici durumdan üretici duruma geçen, buldukları çevreye, topluma ve insanlığa sosyal sorumluluk ile hizmet eden bireyler olması için çeşitli çalışmalara yer verilmiştir. Öğrencilerin farklı alanlardaki yeteneklerini ortaya çıkaracak, Web2.0 araçlarını da sürece katarak daha eğlenceli bir öğrenme gerçekleştirilirken doğru ve güvenli internet kullanımı üzerinde de durulmuştur. Çalışma süreci boyunca öğrencilere üretkenlik, eleştirel düşünme, problem çözme, sorumluluk, iş birliği, teknoloji becerileri gibi 21 yy. becerilerini kazandırmak için planlanan etkinlikler uygulanmıştır. Proje çalışmalarının çoğunluğu sınıf ortamında öğretmen rehberliğinde uygulanmıştır.

Proje başlangıç ve bitiş süreçleri değerlendirilmiş, aynı grup öğrenciye ön test ve son testler yapılarak nihai sonuçlara ulaşıp ulaşılmadığı tespit edilmiştir. Ayrıca projenin öğretmen, öğrenci ve veli üzerindeki etkilerini değerlendirmek üzere anket çalışmaları yapılmıştır. Değerlendirmeler sonucunda öğrencilerin akademik başarılarında artış olduğu, yaparak yaşayarak ve kalıcı öğrenmeler gerçekleştiği, tasarım odaklı düşünme becerilerinin geliştiği, grup çalışmaları ile iş birliği içinde çalışma becerilerinin geliştiği, çocukların derse karşı olumlu tutum geliştirdikleri görülmüştür. Ayrıca çocukların doğru ve güvenli internet kullanımı konusunda bilinçlendiği görülmüştür. Projede belirlenen amaç ve alt amaçlara başarıyla ulaşıldığı görülmektedir. Değerlendirme sonucuna göre STEAM eğitimi almış çocukların problem çözmeye karşı tutumları, hayata bakış açıları ve başarıları araştırılmalı sonuca göre daha çok öğretmenin bu eğitime karşı bilgilendirilmesi ve teşvik edilmesi sağlanmalıdır.

STEAM eğitimini uygulamak isteyen meslektaşlarımız mutlaka bu konu hakkında gerekli eğitimi almalı ve sınıfına doğru rehberlik ederek uygulamalıdır. Hem süreç hem de sonuç olarak olumlu değişimi görecektir.

Anahtar Kelimeler: STEAM, 5E, 21.yy becerileri, Teknoloji, İlkokul 3. sınıf öğrencileri

TECH-THIRD IN STEAM EDUCATION

ABSTRACT

Our research is a European project carried out within the scope of eTwinning with the participation of a total of 14 partners from Poland, Azerbaijan, Romania, Moldova and Turkey. The study started in Septem-

ber 2021 and ended in April 2022. The age group of the study consists of primary school students between the ages of 8-10.

While the subjects and outcomes in science courses are linked to daily life, requiring the subjects to be learned faster and more permanently; It has been observed that the focus is only on content teaching, learning by doing and experiencing is not included, traditional methods do not meet the needs of students, competencies and skills are not developed, and therefore the desired success is not achieved. It has been observed that students cannot provide permanent learning in courses in which they are not active. It is thought that such a study is necessary to provide students with the knowledge and skills necessary for their post-primary life and to discover and direct their interests and talents.

In this research, we aim to help our students question, research, produce, make new discoveries and act by providing them with science, technology, engineering, mathematics and art achievements with STEAM, the education concept of the 21st century. Various studies are included in order to serve the environment, society and humanity, from consumers to producers, with a sense of social responsibility. While learning is made more enjoyable by including Web2.0 tools that will reveal students' abilities in different fields, importance is also given to correct and safe internet use. Throughout the education process, students are taught 21st century skills such as productivity, critical thinking, problem solving, responsibility, collaboration and technology skills. Planned activities to gain skills were implemented. Most of the project work was implemented in the classroom under teacher guidance.

The beginning and end processes of the project were evaluated and it was determined whether the final results were achieved by applying the pre-test and post-test to the same group of students. In addition, surveys were conducted to evaluate the effects of the project on teachers, students and parents. As a result of the evaluations, it was seen that the academic success of the students increased, permanent learning took place by doing and experiencing, design-oriented thinking skills improved, their ability to work in collaboration with group work improved, and children showed progress. It has also been observed that children are conscious about correct and safe internet use. It can be seen that the goals and sub-goals determined in the project have been successfully achieved. According to the evaluation results, the problem-solving attitudes, life perspectives and achievements of children receiving STEAM education should be investigated and more teachers should be informed and encouraged for this education.

Our colleagues who want to implement STEAM education must receive the necessary training on this subject and implement it by providing correct guidance to their classes. You will see positive change in both the process and the outcome.

Keywords: STEAM, 5E, 21st century skills, Primary school 3rd grade students

GİRİŞ

İnsanlarda yeni bilgiler edinme duygusu, yaşam becerileri kazanma güdüsü her zaman var olmuştur. Gelişen teknoloji ile 21. yüzyıla gelindiğinde, bilgiye ulaşmak daha kolaylaşmış ve bilişim çağı ortaya çıkmıştır. Günümüz dünyası, bireylerden üretici olmasını beklemektedir. Bireylerin üretkenliklerini ortaya koyabilmesi için ise, sorgulayan, düşünen ve yaratıcı olmalarını teşvik edici yeni ve farklı programların uygulanmasına ihtiyaç vardır (Akgündüz, ve diğer leri, 2015). Eğitim sisteminin de bu şekilde dönüşmesi beklenmektedir. (Çakıroğlu, 2016).

ABD ve AB ülkelerinde, verilecek eğitimin felsefesi teknik bilgi ve beceriler veren, öğrencileri hayata hazırlayan, modern iş hayatının gereksinimlerine/becerilerine öncelik veren bir eğitim yaklaşımı ortaya koyma yolunda programlar ve projeler başlatılmıştır (Akgündüz, ve diğerleri, 2015). Bu uygulamaların en yeni olanı STEM eğitim ve uygulamalarıdır (Gülhan & Şahin, 2016). STEM eğitimi; Bilim (Science), Teknoloji (Technology), Mühendislik (Engineering) ve Matematik (Mathematics) kelimelerinin İngilizce olarak baş harflerinin kısaltmaları ile ortaya çıkmıştır.

STEM eğitimi, öğrencilerin problemlere disiplinler arası bakış açısıyla bakmasını, bütüncül bir eğitim yaklaşımıyla bilgi ve beceri kazanmasını hedefler (Şahin, Ayar, & Adıgüzel, 2014)

STEM eğitimi disiplinleri bir araya getirerek kaliteli öğrenme, var olan bilgiyi günlük hayatta kullanma, yaşam becerilerini artırma, üst düzey ve eleştirel düşünmeyi kapsayan bir eğitim olarak düşünülebilir (Yıldırım ve Altun, 2015). STEM eğitimi, öğrencileri doğrudan öğrenmeleri için cesaretlendirir (Çakıroğlu, 2016). Örneğin, öğrenciler, zihinlerinde tasarladıklarını üretebilir ve öğrendiklerini farklı problemlere taşıyabilir (Özdemir, 2016). STEM eğitimi ile ilgili yapılan çalışmalar; Fen, Teknoloji, Mühendislik ve Matematik alanındaki teorik bilgilerin uygulama ve ürüne dönüştürülmesine olanak tanınması açısından STEM eğitiminin oldukça önemli olduğu sonucunu ortaya koymaktadır (Çorlu, 2013; Erdoğan, 2013). Teknoloji tabanlı eğitimin kaçınılmaz olduğu içinde bulunduğumuz çağ, bireylerden üretici ve buluşçu olmasını beklemekte; bu durum ise bireylerin üretkenliklerini

ortaya koyabilmesi için Fen, Teknoloji, Mühendislik ve Matematik alanlarındaki bilgilerini bir araya getirebilmelerini öngörmektedir (Akgündüz, ve diğerleri, 2015). Ayrıca, STEM eğitimi yaklaşımının teknoloji ve mühendisliğe vurgu yapan bir alt yapıya sahip olması, çocuklara disiplinler arası bir bakış açısı kazandırması ve bilgilerin somut olarak hayata geçirilmesini sağlaması STEM'i günümüzün bilgi ve iletişim çağında çok önemli bir yere oturtmaktadır (Akgündüz, ve diğerleri, 2015).

Pedagojik anlamda eğitimsel uygulamaları iyileştirmek amacıyla daha önce ortaya atılmış her yöntem, teknik veya kuramın kendi bağlamında geçerli nedenleri ve halen kullanılması gereken yönleri vardır. Örneğin bir öğretmen dersinde sunuş yoluyla öğrenme stratejisini kullanarak dersin hedeflediği bilgi ve becerileri yine kolayca öğrencilerine kazandırabilir. Fakat 21. yüzyılın gerektirdiği becerilerin bireylere kazandırılması, bu beceri ve yetkinliklere sahip bireylerin yetişebilmesi ve bireylerin üretkenliklerini ortaya koyabilmesi için; öğrencilerin sorgulayan, düşünen ve yaratıcı olmalarını teşvik edici yeni ve farklı pedagojik yaklaşımlara ihtiyaç vardır (Akgündüz, Aydeniz, Çakmakçı, Çorlu, Öner ve Özdemir, 2015).

Son zamanlarda STEM eğitimlerine Sanat (Art) ile ilgili güncel konuların da eklenmesiyle bu eğitim yaklaşımı STEAM olarak adlandırılmaya başlanmıştır (Yıldırım ve Altun, 2015).

Ülkemizin STEM eğitimi için Millî Eğitim Bakanlığı tarafından hazırlanmış doğrudan bir eylem planı bulunmamasıyla birlikte 2015-2019 Stratejik Planında STEM'in güçlendirilmesine yönelik amaçlar bulunmaktadır. STEM amaçlarının Teknoloji ve Tasarım dersi amaçları ile belli ölçüde örtüştüğü görülmektedir.

Bu çalışmada yenilikçi yaklaşımlardan faydalanarak keyifli bir öğretim süreci oluştururken kalıcı öğrenmelerin gerçekleşmesini sağlamak ve çocuklara 21. yüzyıl becerilerini kazandırmak amaçlanmıştır. Yapılan çalışmalarda tasarıma yer verilmesi ve ürün elde edilmesi sağlanmıştır. Çocukların çok yönlü gelişmelerine katkı sunacak etkinlikler planlanmıştır.

Öğrencilere problem durumu verilmiş ve bilimsel problem çözme basamakları kullanılarak çözüme ulaşmaları sağlanmıştır. Çocukların kendi fikirlerini özgürce ifade edebildikleri, tartışabildikleri ve birlikte karar vermeleri sağlanmıştır.

Yapılan çalışmaların küçük yaştan itibaren STEAM eğitimi alan çocuklarda 21. yüzyıl becerilerinin gelişmesine katkı sunduğu ve günlük hayat problemleri karşısında daha başarılı oldukları görülmüştür. Projeye dahil olan okullarımızda geleneksel yaklaşımlardan uzak, çağa uygun ve sadece sonuç değil içerik odaklı bir yenilikçi yaklaşım olan STEAM eğitimi uygulamayı amaç edinerek planlama yapılmıştır. Bu bağlamda çocukların küçük

yaşta edindikleri beceri ve kazanımlar ileriki yaşamlarını da etkileyecektir. Burada çocukların günümüzden çok geleceğe hazırlanan ve buna göre 21. yüzyıl becerileri ile donatılan bireyler olarak yetiştirilmesi hedeflenmiştir.

Bu çalışmada çocuğun gelişimi bütüncül olarak ele alınmış, her yönden gelişmesi desteklenmiştir. Çalışma sonucunda çocuklarda olumlu yönde değişim görülmüştür.

MATERYAL VE YÖNTEM

Çalışma başlangıcında öğrenciler Plotagon 3D Web2.0 aracıyla karakter tasarlamış yapılan anketle Teknocan isimli karakter proje maskotu olarak belirlenmiştir. Proje çalışmaları öğrencilere uygulanan anketle 3. Sınıf fen bilimleri dersi müfredatında bulunan konuların plana dahil edilmesi ile başlamıştır. Proje etkinlikleri 5E modeline göre yapılmıştır. Giriş bölümünde ilgi çekmek için Teknocan karakteri ile hazırlanmış animasyon çocuklara izletilmiştir. Keşfetme bölümünde çocukların problemi düşünmeleri ve tespit ermeleri için ortam hazırlanmıştır. Beyin fırtınası ile yapılan çözüm öneri çalışması için çeşitli web2 araçlarını kullanılmıştır. Açıklama bölümünde önceki öğrenmelerden faydalanılmış, öğretmen desteği ile kavram öğretimi gerçekleştirilmiştir. Derinleştirme bölümünde öğrencilerden problemi çözecek bir tasarım yapmaları istenmiştir. Çalışmalar grup halinde yapılmış, herkesin sorumluluk alması sağlanmıştır. Tasarımlar sınıf ortamında öğretmen rehberliğinde yapılmıştır. Tasarımların başarılı olup olmadığı yine sınıfta test edilmiştir. Yaparak yaşayarak öğrenme gerçekleşmiştir. Değerlendirme bölümünde çocukların öz ve akran değerlendirmesi yapması sağlanmıştır. Her tema sonunda kahoot ile ortak bir değerlendirme çalışması da yapılarak bilgisayar temelli öğretime yer verilmiştir. Farklı il ve ülkelerden çocuklarla birlikte oyunla değerlendirme yapılmıştır.

Projede seçilen fen bilimleri dersi konularının dışında günlük hayatta oluşabilecek problem durumlarını içeren bir anket uygulanarak seçilen konulardan birer takım oluşturularak takım çalışmalarına yer verilmiştir. Takım öğrencileri istasyon tekniğine göre kendi hikayelerini yazarak resimlemişler ve eş zamanlı afiş tasarlamışlardır. Canlı bağlantı ile bir araya gelen takım çalışanları problemi birlikte belirleyip çözüm önerileri hakkında konuşmuşlardır. Tasarımlar e-kitapta toplanmıştır. Proje sonunda Teknocan'ın karikatürleri ile proje çalışmaları, her sayfasını bir ortak okul tasarlayarak bütünlüğü bozulmadan bir kitap oluşturulmuştur. Her bir ortak okuldan sloganımızın bir harfini geri dönüşüm malzemeler ile yazmaları istenmiştir. Böylece bütüncül bir yaklaşımla doğa sevgisi, geri dönüşümün önemi gibi konularda farkındalık oluşturulmuştur. Proje şarkısı öğrenciler tarafından yazılmış yine paylaşılarak öğrenciler tarafından söylenmiştir.

Ayrıca deneylere yer verilmiştir. Projemizde proje tabanlı öğretim yöntemi kullanılmıştır. Geleneksel yöntemin dışına çıkmak çocukları heyecanlandırmış, keyifli ve kalıcı öğrenme sağlamıştır.

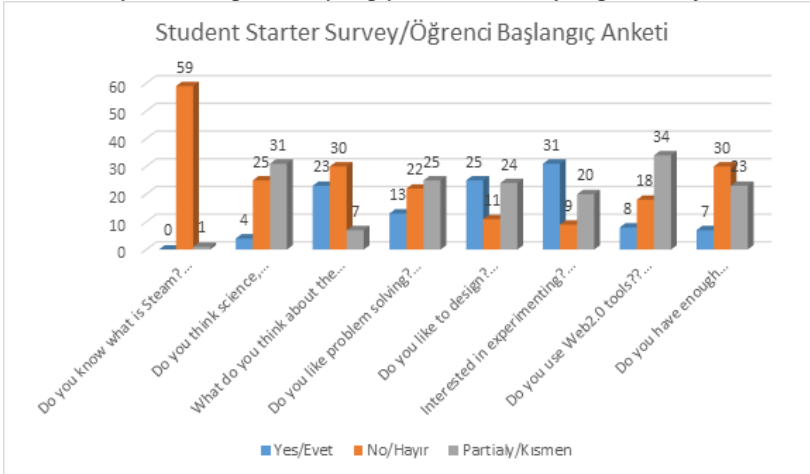
STEAM ile günlük yaşam problemlerini çözmeye becerileri, bilimsel çalışma becerileri, el becerileri, araştırma ve sunum becerileri gelişmiştir. Projede kullanılan web2.0 araçları öğrencilerin teknolojiye karşı merakını artırmış, günlük yaşantılarına teknolojiyi dahil etmelerini sağlamış ve güvenli internet kullanımı hakkında bilgi sahibi yapmıştır. Proje çalışmaları ve etkinliklerine müfredat hedefleri ve içeriği dahil edilmiştir.

Öğrenciler baştan sona aktif olarak görev almıştır. Bilimsel öğrenme basamakları kullanılmıştır. Süreç içerisinde teknolojiden faydalanılmıştır. Çalışma grupları halinde gerçekleştiği için işbirliği, sorumluluk, birlikte çalışma, paylaşım becerileri gelişmiştir. Süreç sonunda üretim sağlanmıştır.

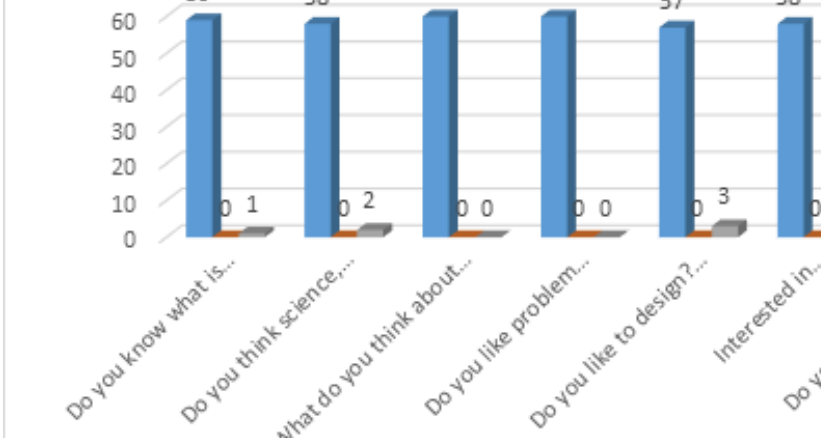
Çalışmamızda ortaklar arası canlı bağlantılar düzenlenerek etkileşimli çalışmalara ve değerlendirme çalışmalarına yer verilmiştir. STEAM eğitiminin yanında deneylere de yer verilerek eğlenerek öğrenme gerçekleştirilmiştir. Çalışma sonunda elde edilen ürünlerden oluşan sergiler düzenlenmiştir.

BULGULAR

Şekil 2.1 Öğrenci Başlangıç Anketi Verileri (Google Forms)



Şekil 2.2 Öğrenci Son Anket Verileri (Google Forms)



SONUÇLAR

STEAM eğitimi 5E modeline göre uygulanmış, günlük problemlerin tespit edilmesi, çözüm önerilerinin geliştirilmesi, tasarımların yapılması ve denenmesi çocukların bilimsel çalışma basamaklarını öğrenmesini sağlamış, fen bilimleri dersi dikkat çekici ve eğlenceli hale gelmiştir. Yapılan çalışmalar ile birlikte öğrencilerin bilime merak duyan, araştıran, sorgulayan bireyler olması sağlanmıştır. Çalışmalar genellikle gruplar halinde yürütülmüş olup öğrencilerin sorumluluk, özgüven, paylaşım, birlikte çalışma gibi yetkinlikler kazanması sağlanmıştır.

Projede öğretmen, öğrenci ve veliler için ön ve son anketler düzenlenmiş olup anketlerin analizleri yapılarak veriler elde edilmiştir.

Öğrenci anketleri analiz edildiğinde;

- Proje başında öğrenciler Steam eğitimini bilmediklerini belirtmişlerdir. Proje sonunda çocuklar uygulanan Steam eğitimini %98'in üzerinde beğendiklerini belirttiler.
- Projenin başında çocukların yarısı fen, teknoloji, mühendislik, sanat ve matematiğin aynı etkinlikte yer almasının mümkün olabileceğini belirtmişlerdir. Yüzde 41,7'si ise bu işin zor olduğunu belirtmiştir. Proje sonunda çocuklar bu dersleri aynı etkinlikte kullanmayı sevdiklerini belirtmişlerdir.
- Projenin başlangıcında öğrencilerin fen dersine karşı meraklı ve heyecanlı oldukları görülmektedir. Proje sonunda öğrencilerin tamamı fen dersinden keyif aldıklarını belirtmişlerdir.
- Proje başlangıcında öğrencilerin bir kısmı problem çözmeyi se-

verken, yarısından fazlası bunu sıkıcı bulunduğunu ve sevmediğini belirtmiştir. Proje sonunda öğrencilerin tamamı problem çözmeyle sevdiklerini belirtmişlerdir.

- Proje başlangıcında çocukların yaklaşık yarısı tasarımı yapmayı sevdiğini, kimisi beğenmediğini, kimisi de kısmen beğendiğini ifade etmiştir. Proje sonunda öğrencilerin %95'i tasarımı sevdiklerini belirtmişlerdir.
- Proje başlangıcında çocukların bir kısmı deney yapmakla ilgilenirken, bir kısmı kısmen ilgilendiklerini ifade etmişlerdir. Deney sevmeyenler de var.. Proje sonunda çocukların yaklaşık %97'si proje deneylerini beğendiklerini belirtmiştir.
- Proje başlangıcında öğrencilerin yarısı güvenli internet kullanımı konusunda yeterli bilgiye sahip olmadıklarını belirtmişlerdir. Proje sonunda öğrencilerin tamamı güvenli internet kullanımı konusunda yeterli bilgiye sahip olduklarını belirtmişlerdir.
- Proje sonunda çocukların tamamı projenin eğlenceli ve öğretici olduğunu belirttiler.

Özetle, öğrencilerin çalışmaların merkezinde yer almaları ve kendi fikirlerinden oluşan ürünler ortaya koyabilmeleri, öğrencilerin yaratıcı tasarım becerilerini geliştirmelerine ve yenilikçi ürünler ortaya koyabilmelerine katkı sağlamıştır. Öğrencilerin yaparak yaşayarak öğrenmelerine zemin hazırlamış ve kendi öğrenme yöntemlerini keşfetmelerini sağlamıştır. Teorik bilgileri uygulamaya dökerek tasarım oluşturmaları sağlanmıştır. Fen bilgisi ders kazanımlarının kalıcı ve keyifli öğrenilmesi sağlanmıştır. Öğrencilerin bilgi ve becerilerini birbirleriyle paylaşma ve iş birliği yapma becerileri kazanmalarını sağlamıştır. Böylece öğrenciler birlikte çalışma, fikir ve bilgi paylaşımı ile ürünler ortaya çıkarma becerileri kazanmışlardır. Çalışma boyunca çocuklar farklı web2.0 araçları kullanarak hem çağa uygun yeni bilgiler edinmiş hem de teknoloji kullanımı ve teknoloji güvenliği konusunda yeterli bilgiye sahip olmuşlardır.

Öğretmen anketleri analiz edildiğinde;

- Proje başlangıcında öğretmenlerin % 58,3'ü STEAM eğitimi hakkında yeterli bilgiye sahip olmadığını belirtmiştir. %25'i ise kısmen bilgi sahibi olduklarını belirtmiştir. Proje sonunda ise öğretmenlerin tamamı STEAM eğitimi hakkında yeterli bilgiye sahip olduklarını belirtmiştir.
- Proje başlangıcında Fen Bilimleri dersinde daha önce STEAM eğitime yer verdiğiniz mi sorusuna öğretmenlerin %83,3'ü hayır cevabını vermiştir. Proje sonunda ise öğretmenlerin tamamının uygulanan

STEAM eğitimi ile fen bilimleri dersine ilginin arttığını belirtmiştir.

- Proje başlangıcında öğretmenlerin %75 oranında 5E yöntemi hakkında bilgi sahibi olmadıkları görülmektedir. Proje sonuna gelindiğinde 5-E yönteminin başarıyı artırdığını ifade ettikleri görülmektedir.
- Başlangıçta öğretmenlerin %83,3'ü projede öğretmen eğitimlerine yer verilmesini istemiştir. Proje sonunda tüm öğretmenler bu eğitimlerin onlara yenilikler sunduğunu ifade etmişlerdir.
- Öğretmenlerin tamamı proje başında farklı web2 araçları öğrenmek istediklerini belirtmişler ve proje sonunda tamamı farklı web2 araçları öğrendiklerini belirtmişlerdir.
- Ayrıca öğretmenler projenin derse katkısı, amaca ulaşıp ulaşılmadığı, projenin öğrenciye ve öğretmene ne gibi katkıları olduğu konusunda değerlendirmelerde bulunmuştur.

Uygulayıcı öğretmenlerin proje boyunca gelişimleri incelendiğinde STEAM uygulamasını ilk kez uyguladıkları görülmektedir. Web2.0 araçları ve STEAM konulu eğitimler düzenlenerek uygulayıcı öğretmenlerin gelişimi desteklenmiştir. Proje uygulayıcılarına Scientix Türkiye Koordinatörü Tunç Erdal Akdur tarafından eğitim verilmiştir. Proje çalışmalarından oluşan bir video, örnek oluşturması bakımından Tunç Akdur tarafından Scientix Türkiye Youtube kanalında yayınlandı. Scientix Elçisi ve STEM Eğitmeni Mustafa Talha Soysal'dan proje uygulayıcılarına yönelik STEM Okulu ve STEM Festivali hakkında eğitim verilmiştir. Bu çalışma STEM 2022 Festivali'nde yer almıştır.

Bu proje Ulusal Kalite Etiketini ve Avrupa Kalite Etiketini ile ödüllendirilmiştir.

KAYNAKLAR

- Akgündüz, D., Aydeniz, M., Çakmakçı, G., Çavaş, B., Çorlu, M., Öner, T., & Özdemir, S. (2015). STEM eğitimi Türkiye raporu: "Günümüz modası mı yoksa gereksinim mi?". İstanbul: İstanbul Aydın Üniversitesi STEM Merkezi.
- Çakıroğlu, E. (2016). STEM [N. Gönülalan tarafından kaydedildi]. Ankara.
- Gülhan, F., & Şahin, F. (2016). Fen-Teknoloji-Mühendislik-Matematik entegrasyonunun (STEM) 5. sınıf öğrencilerinin bu alanlarla ilgili algı ve tutumlarına etkisi. *International Journal of Human Sciences*, 602-620.
- Özdemir, S. (2016). STEM eğitimi için görüşler [S. Boz tarafından kaydedildi]. Ankara.
- Şahin, A., Ayar, M. C., & Adıgüzel, T. (2014). Fen, teknoloji, mühendislik ve matematik içerikli okul sonrası etkinlikler ve öğrenciler üzerindeki etkileri. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri.*, 14(1), 1-26.
- Yıldırım, B., & Altun, Y. (2015). STEM Eğitim ve Mühendislik Uygulamalarının Fen Bilgisi Laboratuvar Dersindeki Etkilerinin İncelenmesi. *El-Cezeri Fen ve Mühendislik Dergisi*, 2(2), 28-40.
- https://yegitek.meb.gov.tr/STEM_Egitimi_Raporu.pdf

HIDDEN IN NATURE

Eda ACAR

Milli Eğitim Bakanlığı

ORCID ID: 0009-0006-0551-6745

Semin DUBAN

Milli Eğitim Bakanlığı

ORCID ID: 0009-0008-8840-5809

Anastasios SALIS

ORCID ID: 0009-0005-5547-8153

Anca POPESCU

ORCID ID: 0009-0004-3329-0689

Anca Violeta LILOF

ORCID ID: 0009-0005-0085-342X

Argentina CHIRU GABI

ORCID ID: 0009-0006-5872-7490

Aylin ÖZGÜR

Milli Eğitim Bakanlığı

ORCID ID: 0009-0009-6713-8059

Barbaros ERMAN

Milli Eğitim Bakanlığı

ORCID ID: 0009-0005-4755-4929

Daniela GUICIN

ORCID ID: 0009-0006-8341-2052

Elif ORDU

Milli Eğitim Bakanlığı

ORCID ID: 0000-0002-4415-9166

Kyriaki FOTIADOU

ORCID ID: 0009-0009-4333-8371

Nahda ALGHZAWI

ORCID ID: 0009-0008-0741-339X

Nazlı CANER BÖLÜCÜ

Milli Eğitim Bakanlığı

ORCID ID: 0009-0008-6468-1286

Seniha GÜLER
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0009-0005-9660-2421

Sonia NICORICI
ORCID ID: 0009-0004-2601-5961

Theodora KETSETSIDOU
ORCID ID: 0009-0002-2237-3783

ÖZET

Geleneksel anlatım tekniklerinin çocuklara ulaşmakta yetersiz kaldığı günümüz eğitim sisteminde alternatif yaklaşımlar önem taşımaktadır. Dünyaya geldikleri andan itibaren keşfetmeye ve öğrenmeye açık olan çocuklar çevreleri ile sürekli etkileşim halindedir. Doğanın içerisine detaylı bakıldığında içerisinde sanattan felsefeye, biyolojiden matematiğe kadar her alanda birçok bilgi ve deneyim gizlidir. Çalışmamızda doğada saklı olan farklı alanlardaki temaları bulup; eğitimde kullanarak öncelikle öğrencinin derslere olan ilgisini; dolayısı ile ders başarısını yükseltmek hedeflenmiştir. Bu kapsamda doğa ile ilişkilendirmeler yapılarak her ay farklı tema belirlenerek öğrencilerde doğa ilgi ve sevgisinin artırılması, sosyalleşmesi, sorumluluk bilincinin geliştirilmesi, doğa koruma bilincinin geliştirilmesi ve üretken bireyler yetiştirilmesi amaçlanmıştır. Tüm bunlar ile birlikte yabancı ülke ortaklarının bulunması sayesinde dil becerilerinin geliştirilmesi de söz konusu olmuştur.

Dürel'e göre (2018) eğitim sistemimizde, öğrencinin doğal çevrenin keşfedilmesine yönelik birinci elden deneyimlerle yani bilimsel süreç becerilerine sahip olabilmesi ancak okul dışı etkinliklerle gerçekleştirilebilir. Sınıf ortamında doğal çevrenin keşfedilmesi tam anlamıyla sağlanamamaktadır. Fen dersi yaşam ile iç içe olan bir derstir ve sadece sınıf ile sınırlandırılması doğru değildir, gerçek öğrenme sınıf duvarlarının dışında devam etmektedir. Okulun çevresi en donanımlı laboratuvarıdır ve bu alanlardan yararlanmak öğrenmeyi kolaylaştırmaktadır. Öğrenciler formal eğitimin yanı sıra informal eğitimle de karşılaşmalıdır. Süreci kendileri yönetmeli, keşfetmeli; bireysel öğrenme şekillerine göre tercih yapabilmelidir. Tüm bu olanaklar sunulduğunda daha anlamlı ve kalıcı öğrenmeler oluşacaktır.

Bu amaçlar kapsamında gerçekleştirilen Hidden In Nature adlı çalışma 2020 / 2021 eğitim öğretim yılında uluslararası bir eTwinning projesi kapsamında uygulanmıştır. Uluslararası gerçekleşen bu çalışma ülkeden 6 ülkeden 21 öğretmen ve 151 öğrenci ile yürütülmüştür.

Çalışmada belirlenen amaçlara ulaşılma düzeyinin belirlenmesinde nitel veri araçları olan odak grup, görüşme, anket, ön test ve son test kul-

lanılmıştır. Çalışmadaki tüm öğretmenler Ulusal ve Avrupa Kalite Etiketi ile ödüllendirilmiş olup çalışmamız 2021 Türkiye Ulusal Konferansına davet edilen en yüksek puanlı ilk 200 proje arasına girmeyi başarmıştır. Çalışmamız sayesinde elde edilen en önemli sonuç olarak öğrencilerimizin 21. yy becerilerinden olan araştıran, sorgulayan, problem çözen, kendine güvenen, sorumluluk sahibi, üretken, öğreten ve eğlenerek öğrenen bilinçli bireyler olmalarıdır.

Anahtar Kelimeler: Doğa, Sanat, Geri Dönüşüm, Yaşam, eTwinning

HIDDEN IN NATURE

ABSTRACT

Alternative approaches are important in today's education system, where traditional expression techniques are inadequate to reach children. Children, who are open to exploration and learning from the moment they are born, are in constant interaction with their environment. When you look at nature in detail, there is a lot of information and experience hidden in every field, from art to philosophy, from biology to mathematics. In our work, we find themes in different areas hidden in nature; By using it in education, it primarily increases the student's interest in lessons; Therefore, it is aimed to increase course success. In this context, by making associations with nature and determining a different theme every month, it is aimed to increase students' interest and love for nature, socialize them, develop responsibility awareness, develop nature conservation awareness and raise productive individuals. Along with all these, language skills have also been improved thanks to the presence of foreign partners.

According to Durel (2018), in our education system, the student's first-hand experiences in exploring the natural environment, that is, acquiring scientific process skills, can only be achieved through out-of-school activities. Exploration of the natural environment cannot be fully achieved in the classroom environment. Science is a lesson that is intertwined with life and it is not right to limit it only to the classroom; real learning continues outside the classroom walls. The environment of the school is the most equipped laboratory and taking advantage of these areas makes learning easier. Students must encounter informal education as well as formal education. They must manage and discover the process themselves; Must be able to make choices according to individual learning styles. When all these opportunities are offered, more meaningful and permanent learning will occur.

The study called Hidden In Nature, carried out within the scope of these purposes, was implemented within the scope of an international eTwinning project in the 2020 / 2021 academic year. This international study was conducted with 21 teachers and 151 students from 6 countries.

Qualitative data tools such as focus group, interview, survey, pre-test and post-test were used to determine the level of achievement of the objectives set in the study. All teachers in the study were awarded with the National and European Quality Label, and our work managed to be among the top 200 highest-scoring projects invited to the 2021 Turkey National Conference. The most important result obtained through our study is that our students become conscious individuals who research, question, solve problems, are self-confident, responsible, productive, teach and learn by having fun, which are among the 21st century skills.

Keywords: Nature, Art, Recycling, Life, eTwinning

GİRİŞ

Çocuklar keşfetmek ve öğrenmek için doğal bir eğilim gösterirler. Öğrenme çok erken yaşlarda başlayarak hayat boyu devam eden bir süreçtir. Çocuklar dünyaya geldikleri andan itibaren keşfetmeye başlar, öğrenme gerçekleşir ve gördükleri her şeyle etkileşim halindedirler (Temiz&Karaarslan, 2019). Bu yaklaşımlar doğrultusunda öğrencilerin doğa ile etkileşim halinde bulunarak öğrenmelerine yardımcı olmayı hedefleyen çalışmaların ön plana çıkması gerekmektedir. Geleneksel anlatım yöntemlerinin yetersiz kaldığı alanlarda doğa temaları ile branş eşleştirmelerinin yapılması ile öğrencinin öncelikle derse olan ilgisinin kazanılması başarıya gidecek olan yolda yardım sağlamaktadır.

Bir insan beyinde yaklaşık 100 milyar nöron bulunur ve her biri arasında kurulan birçok sayıdaki bağlantılar sayesinde bilgi sinyallerinin bir kerede ve birçok yönde aynı anda akmasını sağlar. Bu hücreler, sinir dürtülerinin hücreden hücreye geçtiği ve zekâ gelişimini, öğrenme kapasitesini ve beceri gelişimini destekleyen sinaps veya bağlantı noktaları aracılığıyla diğer hücrelerle iletişim kurmalarını sağlamaktadır (OECD, 2002). Beyin gelişimi aynı zamanda diğer gelişim alanlarını da doğrudan etkileyen bir faktördür. Sağlıklı beyin gelişimi ile çocuğun fiziksel, sosyal, duygusal ve bilişsel gelişimi de doğrudan etkilenmektedir (Turhan ve Özbay, 2019). Bu sebeple beyin gelişimine katkı sağlamak öğrenmeyi kolaylaştıracak bir adımdır. Gelişen beyin sinir hücreleri için kurulan sinaps sayılarının artırılması gerekmektedir. Bu durum da ancak yaparak-yaşayarak öğrenme temelli yaklaşımlarla mümkün olmaktadır.

Açık havada olmanın sahip olduğu zenginlik ve yenilik beyin gelişimini ve işlevini uyararak bilişin algıya dayanması sağlar, açık alanlar algıların başlıca kaynağıdır (Rivkin, 2000). Çünkü içerisinde doğal unsurlar barındıran açık alanlar, yeni ve ani olarak ortaya çıkan durumlar içerebilmektedir. Rivkin'e göre (2000) çocuklar, duyuşsal uyarımların düzenlenmesine ve artan fiziksel fırsatlara ihtiyaç duyarlar ve açık alanlar, yatay ve dikey bir konumdan bakabilme, rüzgâra ve güneşe karşı korunma, hoş renkler ve sesler gibi ilginç şeyler içerir. Dolayısı ile çocuklar daha çok duyuşsal aktivite içinde olurlar (Polat&Demirci, 2021). Doğa temelli yaklaşımlar çocuk için aktif öğrenme alanları barındırabilmektedir. Bu yaklaşımlar ile oluşturulan öğrenme ortamları öğrencinin öğrenmeye karşı olan istek ve ilgisini arttıracaktır.

YÖNTEM

Çalışma, Türkiye(9), Romanya(6), Yunanistan(3), İtalya(1), Sırbistan(1) ve Ürdün(1) olmak üzere 6 ülkeden toplamda 21 öğretmen ve 151 öğrenci ile yürütülmüştür. Çalışmada öğrenciler özelden genele doğru giderek önce kendi ülkelerindeki sonra da diğer ülkelerdeki uygulamaları ve görüşleri araştırmışlar ve birbirleriyle paylaşmışlardır.

Çalışma öğrencilerde doğa bilinci oluşturmak ve öğrencilerin bireysel olarak doğadan sorumlu olduklarını fark etmelerini sağlamak amacıyla hazırlanmış olup; hedefinde gençlerimizin ekolojik okuryazarlık becerilerini geliştirmelerine destek olmak yer almaktadır. Doğaya farklı bir bakış açısıyla bakma becerisi kazandırmak doğada saklı olan sanat, geri dönüşüm, yaşam temaları başta olmak üzere matematik, biyoloji ve coğrafya temaları da çalışma kapsamında yer almaktadır. Hemen her müfredatta doğa ile ilgili konular yer alıyor. Çalışmamızda bu konuları kullanarak öğrenci öğrenmelerine olumlu katkı sağlamaya çalışılmıştır. Etkinlikleri seçerken ders kazanımlarıyla uyumlu olmasına dikkat edilmiştir. Bu süreçte web 2.0 araçları, yaparak ve yaşayarak öğrenme, proje tabanlı ve derin öğrenme, müze eğitimi vb teknikler kullanılmıştır.

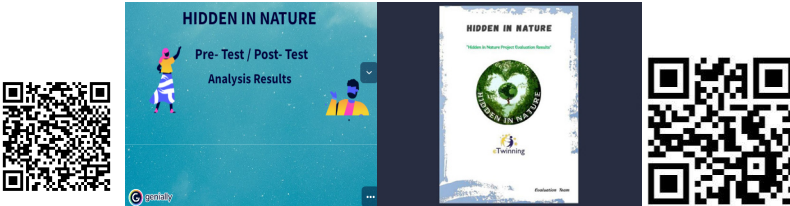
Çalışmamız sonucunda pek çok ürün oluşturulmuştur. Bunlardan en önemli 3 tanesi: "Doğada Saklı" isimli şarkı, Doğaya Kaçış Oyunu, Geçmişten Geleceğe-Posterler olmuştur. "Doğada Saklı" şarkısının sözleri çalışmaya katılan tüm öğrenciler tarafından ve bestesi de deneyimli müzik öğretmenlerimizin mentorluğunda enstrüman çalan öğrencilerimiz tarafından oluşturulmuştur. Öğretmen ve öğrencilerimizin hazırladığı videoların birleştirilmesi ile ortaya çıkan video-klibimiz çalışmamıza ait web sitemizde paylaşılarak yaygınlaştırılması sağlanmıştır.

Bu çalışmada nitel araştırma yöntemleri kullanılmıştır. Odak grup ve görüşme tekniği kullanılmıştır. Kazanımların gerçekleşip gerçekleşmediği projenin başında ve sonunda ön test ve son test uygulanarak belirlenmiştir. Öğrenciler ve öğretmenler öğrendikleri iyi uygulamaları kendi okullarında uygulamış ve diğer öğrencilere ve öğretmenlere mentor olmuştur.

BULGULAR VE YORUMLAR

Çalışmanın başında ön test ve sonunda son test uygulanmıştır. Ön test son test sonuçlarına göre öğrencilerin doğayı yakından tanıyabilecek etkinlikler yapmaktan memnun kaldıkları görülmüştür. Öğrencilerin çoğu daha önce böyle bir çalışmaya katılmadığını belirtmiştir. Çalışma boyunca yapılan etkinliklerde kendilerinin fikir ve oylarına yer verilmesinin kendilerini değerli hissettirdiğini belirtmişlerdir. Öğrencilerin doğa korumaya karşı tutumlarında olumlu değişimler olduğu gözlenmiştir. Öğrenciler doğa ilgili daha çok bilgi sahibi oldukça kendilerini ve hayatı daha iyi keşfettiklerini belirtmişlerdir. Ayrıca çalışmanın sonunda öğrenci, öğretmen ve velilere yönelik proje değerlendirme anketi uygulanmış olup sonuçta her grup çalışmadan memnun olduklarını belirtmiştir. Öğretmenler çalışma sayesinde öğrencilere faydalı oldukları için memnun olduklarını dile getirmişlerdir. Bu sayede kendilerinin de pek çok yeni bilgi sahibi olduklarının aşikar olduğunu ve bu çalışmanın mesleki ve kişisel gelişimlerine olumlu katkı sağladığını belirtmişlerdir. Veliler de çalışma ile ilgili memnuniyetlerini dile getirirken çalışmanın öğrencilere rehberlik ettiğini ve onlara ışık tuttuğunu belirtmişlerdir. Veliler bu çalışma sayesinde doğu koruma faaliyetlerinin yanı sıra öğrencilere yabancı dili etkin, bilgisayar ve cep telefonunun ise eğitim amaçlı kullanım farkındalığı bakımından olumlu katkı sunulduğunu sonuçlara yansıtmışlardır.

Görsel 1.1. *Ön test son test ve proje sonu değerlendirme anketi sonuçlarının analizi*



Çalışmamızın ilk görevi öğrencilerimizin kendilerini, okullarını ve yaşadıkları şehirleri anlatan tanıtım videoları hazırlamaktır. Bu sayede hem iletişim becerilerini kuvvetlendirmiş hem de tanıtım videosu hazırlığı

sayesinde birçok teknolojik uygulama kullanımı becerilerini geliştirmiş oldular. Tüm etkinliklerimizde olduğu gibi ortak dil olarak İngilizce kullanılması, tüm öğrencilerimizin dil becerilerinin gelişmesine büyük ölçüde katkı sağlamıştır.

Öğrencilerimizin çoğu “Sen Ne Düşünüyorsun?” etkinliği ile belki de ilk defa doğa sorunlarına çözüm bulmak için eleştirel düşünme anlamında fikrini özgürce ifade etme imkanı buldu. Böyle bir çalışmayı yaparak çok önemli bir soruna değindiğimiz bir kez daha farkına vardık. Öğrencilerin videolarını izleyen aileler daha önce çocuklarını dinlemedikleri için hata yaptıklarının farkına vardılar. “Geçmişten Geleceğe” isimli bir diğer etkinliğimizde öğrencilere global bir doğa sorunu hakkında ya da doğayı direkt etkileyen bir varlık hakkında; geçmişte nasıldı, bugün nasıl ve sence gelecekte nasıl olacak sorularını sorduk. Düşüncelerini poster yaparak yansıtmalarını istedik. Bu sayede öğrencilerin gözünde geçmişten geleceğe doğamızın nasıl görüldüğünü ve onların geleceğe dair düşüncelerinin neler olduğunu yansıtmaya fırsatı vermiş olduk.

Sanat ve doğanın nasıl iç içe olduğunu ortaya çıkarmak, doğadaki sanatsal güzellikleri keşfetmek ve öğrencilerimizin resim sanatçıları ve onların eserlerini tanıyarak yeni bir bakış açısıyla yeniden canlandırmalarını sağlamak hedeflerimizle “Bir Resim, Bir Ressam” etkinliğimizi gerçekleştirdik. Öğrencilerimiz resim sanatına yön vermiş sanatçıları araştırırken araştırma yapma, bilgi edinme, bilgiyi analiz etme, sunum hazırlama becerilerinde gelişim sağlamış oldular. Bu etkinlik sırasında ressamları ve eserlerini öğrencilerimiz belirledi. Doğadan materyaller ile eserlere yeni ve farklı bir boyut kazandırarak yaratıcılıklarını ortaya çıkardılar. İçerindeki sanatsal kişiliği kendileri de ilk defa keşfettiklerini belirttiler.

Görsel 1.2. Kolaj çalışması e-kitabı



Öğrencilerimizde sıfır atık bilinci oluşturmak ve onların geri dönüşüm faaliyetlerinin önemini kavramalarını sağlamak amacıyla "Atma Dönüştür" isimli etkinliğimizi gerçekleştirdik. Pek çok geri dönüşüm çalışmasına imza attılar. Bu sayede evlerinde ve çevrelerindeki eşyalardan ömrü tükenmiş olanlara çöp değil yeni bir ürün gözüyle bakabilmeyi öğrendiler.

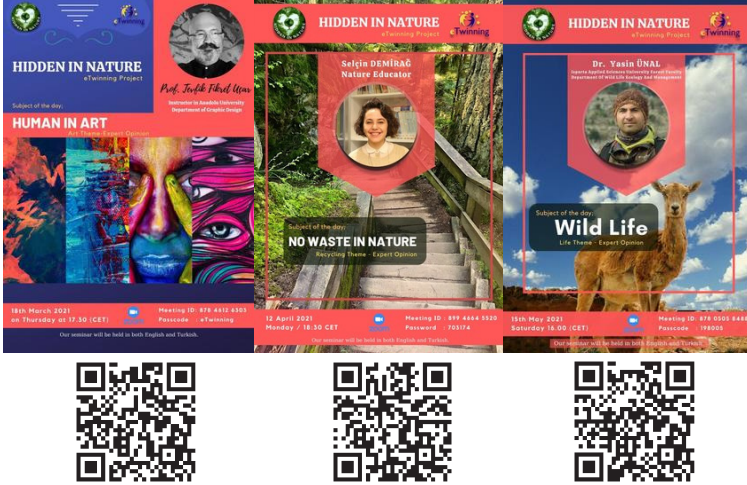
Görsel 1.3. Geri dönüşüm çalışmaları sanal sergisi



Ayrıca doğadaki gizli matematik, biyoloji ve coğrafyayı gösteren sunumlar oluşturarak aslında öğrendikleri çoğu bilginin doğadan ilham aldığını keşfettiler. Daha sonra birbirleriyle paylaşıp farklı ülkelerde tespit edilen doğada saklı olanlar hakkında bilgi sahibi oldular. Sanal sergiler, geziler ve sanal müzeler ile dünyanın her yerindeki hayvanat bahçeleri, botanik bahçeleri, müzeler, kuş gözlemcilik bahçeleri gibi yerlere sanal gezi oturumları düzenledik. Böylece öğrencilerimiz hiç bilmedikleri mekanları ve canlıları keşfettiler. Bu etkinlik onlar için her oturumda heyecan vericiydi.

Sanat, geri dönüşüm ve yaşam temaları bağlamında çalışmalarımız boyunca düzenlediğimiz "Uzman Görüşü" web seminerleri sayesinde alanında uzmanlarla bir araya gelen öğrencilerimiz doğaya farklı bir açıdan bakarak bilgilerinin pekiştirdiler, yeni fikirler edindiler.

Görsel 1.4. Uzman görüşü web seminerleri ve görüş, öneri padletleri



Çalışmamızın en etkili ürünü sözleri istasyon tekniğiyle tüm öğrenciler tarafından yazılan ve bestesi de yine müzik öğretmenleri mentorluğunda öğrencilerimiz tarafından oluşturulan "Hidden in Nature" isimli final şarkımızdır. Öğrencilerimiz şarkının sözlerini yazarak hem dil anlatım becerilerini geliştirmişler ve hem de beste yaparken var olan müzik bilgilerini kullanıp artırmışlardır. Son olarak çalışmamızdaki tüm öğretmenler ve öğrencilerimizin birlikte oluşturduğu video klip çalışmamız ile şarkımız tamamlanmıştır.

Görsel 1.5. "Hidden in Nature" şarkı sözleri ve video klibi



Amacımız, gençlerin doğaya karşı sorumlu ve karşılaştıkları sorunlar ile ilgili çözüm bulmanın insanlık görevi olduğu hakkında farkındalık yaratmaktır. Her öğrencinin kendini gerçekleştirme gerektiğini vurgulayarak doğa sorunlarının çözümünde gençlerin katkısının ne denli önemli oldu-

ğuna dikkat çekmek istedik. Bu etkinliğimiz sayesinde de öğrencilerimiz 21. yüzyıl becerilerinden olan yaratıcı düşünme ve yazma becerilerini ortaya çıkarıp geliştirdiler.

Çalışmamız herkes için birlikte çalışma, birbirlerinin deneyimlerinden yararlanma, ortak bir dil kullanma, işbirliği yapma fırsatı sağladı. Bu anlamda hedeflerimizin tümüne ulaştık.

SONUÇLAR

Öğrencilerimiz araştırma, proje ve tasarıma dayalı etkinliklere yer verdiğimiz çalışmamızda geri dönüşüm etkinliklerinde kendi ürünlerini tasarlayıp sanat etkinliklerinde yaratıcılıklarını ortaya çıkardılar. Oluşturduğumuz karışık takımlar sayesinde iş birliği yapmanın önemini kavradılar. Ortak ürünleri oluştururken farklı okullardaki öğrencilerle iletişim kurdular. Webinarlarda yabancı dili kullanmaları onları oldukça heyecanlandırdı. Yaptığımız anketlerde ve oylamalarda görüşlerini dile getirdiler ve birbirlerine oy verdiler. Poster tasarımı yaparak geçmiş ve gelecek arasında bağ kurdular ve gelecek hakkında öngöründe bulunma fırsatları oldu. Bu etkinlikler onların doğadaki kötü gidişatı fark ederek projeyi daha da sahiplenmelerini sağladı. Özellikle Biyoloji dersimizde performans ödevleri için proje etkinliklerinde farklı materyaller hazırladılar ve araştırma yaptılar. Çoğu etkinliğimizde öğrencilere fikirlerini sorduk. Bu sayede kendi fikirlerini paylaşarak bizi yönlendirdiler. Ayrıca öğrenciler birbirlerinin hobileri, doğa hakkındaki bilgileri gibi konularda fikir alışverişi yaptılar. Yapılan tüm bu etkinlikler sayesinde öğrenci merkezli bir çalışma yürütmüş olduk. Bilgi toplama, araştırma, iş birliği çalışmaları, yaparak ve yaşayarak öğrenme, tartışma vb yöntemleri kullandılar.

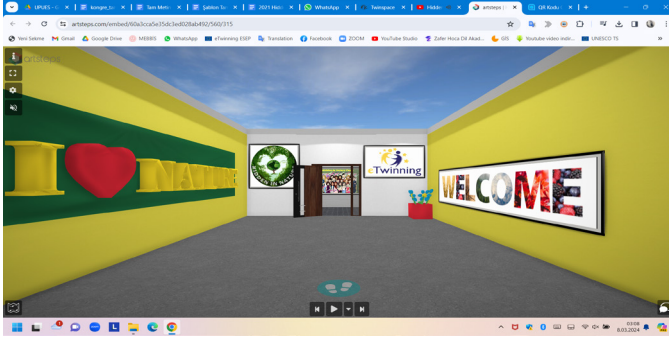
Bir çok etkinliğimizde kullandıkları Web2.0 araçları ile bilgisayar ve akıllı telefon kullanma becerilerini artırdılar. Telefonun bir eğitim aracı olarak kullanmayı öğrendiler. Çalışmadaki öğrencilere uygulanan ankette özgüvenlerinin arttığını, daha mutlu bir şekilde bu doğada yer almak istediklerini ve tekrar bu tarz çalışmalara katılmak istediklerini gözlemledik.

Çalışmamız ile öğrencilerde pozitif rekabet duygusu, araştırma, problem çözme, hızlı düşünüp doğru karar verme, dil ve iletişim, kelime dağarcığını arttırma gibi beceriler gelişti. İş birliği yapmanın önemini kavrayıp bir bütünün parçası olmayı öğrendiler.

Öğretmenlerin dehem bilgi ve iletişim teknolojileri kullanımında olan yeterliliklerindeki hem de yabancı dil kullanımı becerilerindeki artış hem anket sonuçlarından hem de proje sonu geri dönütlerinden gözlemledik. Öğretmenler teknolojiyi aktif kullanmayı ve derslerine entegre ederek

daha eğlenceli hale getirmeyi öğrendi. Öğrenciler söz sahibi olduğunda ve onların fikirleri sorulduğunda ne kadar başarılı çalışmalar ortaya konulduğu konusunda bizzat deneyim sahibi oldular. Böylece çalışmanın ortağı olan öğretmenler öğrencinin yaptığı işi sahiplenmesi ve öz benlik algılarının gelişmesi bakımından çok faydalı bir çalışma yaptıkları konusunda hem fikir oldular. Ayrıca öğrencilerin ve öğretmenlerin farklı ülkelerdeki ders etkinliklerini görüp feyz aldıklarını ve bunu iyileşme süreci olarak değerlendirdiklerini gözlemledik. Görevli öğrenci ve öğretmenlerimiz tarafından hazırlanan web sitemizde ve sana sergimizde tüm etkinliklerimiz paylaşarak yaygınlaştırılması sağlanmıştır.

Görsel 1.6. "Hidden in Nature" sanal sergisi



Ailelere uyguladığımız anketlerin sonucunda; ebeveynlerin farkında olmadan öğrencilere olumsuz etki ettiklerini gözlemledik. Önerdiğimiz uygulamalar sonucu veliler de olumlu geri dönüt sağladılar. Aileler de yaparak yaşayarak öğrenme ve öğrenci merkezli etkinliklerin ders başarısına olan olumlu etkilerini gözlemlediklerini belirterek çocuklarını bu tür projelere yönlendirmeleri konusunda istekli olduklarını belirttiler.

Çalışmamızla ilgili yerel gazete ve okul-ilçe web sitesi haberlerimiz öğrencilerimiz için gurur kaynağı oldu. Uzaktan eğitim sürecinde öğrenci konferansında öğrencilerimiz çalışmamızı sundular. Onların bu heyecanına şahit olmak herşeye değerdi. Pek çok il milli eğitim müdürlüğünün organize ettiği proje yaygınlaştırma web seminerlerinde öğretmen ve öğrencilerimiz çalışmamızı sundu. 2021 TÜYAP Kitap Fuarı'nda çalışmamız bağlamında proje tabanlı öğrenme hakkında bir sunum gerçekleştirerek diğer meslektaşlarımıza karşı da iyi uygulamalar arasında gösterilmiş olmaktan gurur duyduk. Okul konferans salonlarında ve törenlerde öğrencilerimize takdim ettiğimiz katılım belgeleri diğer öğrencilerimiz için de bir motivasyon kaynağı olmuş olup; öğrencilerin bu tür projelere yaklaşımını olumlu yönde desteklemiştir. Çalışmamız 2021 eTwinning

Türkiye Ulusal Konferansı'na davet edilen en başarılı projelerden olup bize büyük gurur kaynağı olmuştur.

ÖNERİLER

Öğrencilerin geleneksel anlatım teknikleri yerine, yaparak yaşayarak öğrenme etkinliklerini tercih ettiği çalışma sonucunda açıkça belirtilmiştir. Buna göre derslerde müfredat konuları kapsamında öğrenci merkezli eğitim yaklaşımlarının önemi anlatılmalı, bu tür projeler desteklenmeli, yaygınlaştırma faaliyetlerine devam edilerek mümkün olan en fazla sayıda okul ve öğretmene ulaşım hedeflenmelidir.

Sonraki süreçte bu çalışma bir Erasmus+ projesi olarak hayata geçirilebilir. Böylece öğrenciler çevrimiçi ortamda gördükleri akademik imkanları, atölyeleri, okulları, uygulamaları vs. bire bir yaşayarak deneyimleyebilirler. Bu sayede uzaktan eğitimle ya da çevrim içi yapılan her çalışma hayata geçirilebilir. Öğrencilerin hareketliliklere katılarak yapılan çalışmalarını yerinde gözlemlenmeleri onlarda olumlu öğrenmeler yaratacaktır.

KAYNAKLAR

- Temiz, Z. ve Karaarslan Semiz, G. (2019). En iyi Öğretmenim Doğa: Okul öncesinde Doğa Temelli Eğitim Uygulamaları Projesi Kapsamında Hazırlanan Öğretmen Etkinlikleri. İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi, 8 (1), 314-331. Retrieved from <http://www.itobiad.com/issue/43055/488735>
- OECD (Organization for Economic Co-Operation and Development) (2002). Understanding the brain, towards a new learning science. Paris: Oecd Publications.
- Turhan, B. & Özbay, Y. (2019). Erken çocukluk eğitimi ve nöroplastisite. <https://www.researchgate.net/publication/309292186>
- Rivkin, M. S. (2000). Outdoor experiences for young children. Early Years: Play, Learning and the Brain, 1-5. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.507.351&rep=rep1&type=pdf>
- Polat, Ö. & Demirci, F. G. (2021). Erken çocukluk döneminde bilişsel gelişime bir uyarıcı olarak doğa ile temas ve doğa temelli açık alan etkinlikleri. Muş Alparslan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 1(2), 95-113.
- Durel, E. (2018). Okul dışı Fen Etkinliklerinin Fen Bilimleri Öğretmen ve Öğretmen Adayları İle Öğrenciler Üzerine Etkileri (Yayımlanmamış Yüksek Lisan Tezi). Trakya Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü

UNUTURSANIZ FISILDARIZ

Nefise Melike MENDİ
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID: 0009-0001-8278-0738

Nevzat ERKAN
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID: 0009-0006-1206-5524

ÖZET

Ülkemizde yaşlı nüfusun, toplam nüfus içindeki oranının, gelişmiş ve gelişmekte olan ülkelere benzer şekilde arttığı istatistikî çalışmalarla ortaya konulmuştur. Bununla birlikte ülkemizdeki şehirleşmeye paralel toplumdaki değişme süreci, geniş aileleri çekirdek aileye dönüştürmeye başlaması, kadınların da çalışma hayatına katılmasıyla yaşlı/hasta bakımında sorunlar ortaya çıkmıştır. Bu durum ise geleneksel bakım hizmeti yerine konusunda uzmanlaşmış ve yeterli

bakım niteliklerine sahip, donanımlı elemanlara ihtiyaç doğurmuştur.

Kurumumuz öğrencilerimizi Alzheimer hasta bakımı için gerekli bilgi ve beceri ile donatılmış, özgüven sahibi, etik değerleri bilen, çalışma disiplinine sahip, hoşgörülü, sabırlı, hijyen ve temizlik kurallarına uyan, yenilikçi birer birey olarak, sağlık sektörüne kazandırmak ve aynı zamanda ülkemizin sosyal ve ekonomik kalkınmasına katkı sunmak projemizin başlıca hedeflerini oluşturmaktadır.

“Unutursanız, fısıldarız” isimli projemiz hedef ve kazanımları kapsamında hasta ve yaşlı bakım alan öğrencilerimize yönelik yurt dışı faaliyetlerimiz 2 akış olarak gerçekleştirilmiştir. 1. Akış, 15.05.2022-04.06.2022 tarihleri arasında 6 katılımcı 1 refakatçi alan öğretmenimizle Avusturya’da bulunan Caritas Erzdiözese Wien gemeinn. GmbH kurumuna; 2. Akış 20.11.2022-10.12.2022 tarihleri arasında 6 katılımcı 1 refakatçi alan öğretmenimizle Romanya’da bulunan SC Creative Home Concept SRL kurumuna “ Alzheimer hastalarının bakımı” üzerine gerçekleştirilmiştir. Yaygınlaştırma faaliyetlerimiz ile birlikte katılımcılarımızın elde ettikleri bilgi ve deneyimler , okulumuzdaki diğer alan öğrencilerine aktarılması sayesinde projeye dahil olamayan öğrencilerimizin iş gücü piyasasının taleplerini karşılayabilecek özelliklerde bilgi ve tecrübelerinin artırılması sağlanmıştır.

Projemiz kazanımları doğrultusunda alan öğrencilerimize yönelik alan öğretmenlerimiz ve proje ekibimiz tarafından katılımcılarımız için mesleki ,dilsel ve kültürel hazırlık çalışmaları gerçekleştirilmiştir.

Projemizin hedef ve kazanımları doğrultusunda Hasta ve Yaşlı Bakım alan öğrencilerimiz ” Alzheimer hastalarının bakım” uygulamaları üzerine uygulamalı eğitim alarak katılımcılarımız mesleki bilgi ve deneyime sahip olmuşlardır.

Projemiz kapsamında yurtdışı eğitim programının uluslararası belgelerle ve europass sertifikaları ile somutlaştırılması öğrencilerimizin yerel ve bölgesel platformlarda istihdam edilebilme şanslarını artırmıştır.

Yurt dışı faaliyetlerimiz kapsamında katılımcılarımız farklı kültürde yaşayabilme yetisi kazanmışlar, mesleki motivasyonları ve özgüvenleri artmış, ekip çalışmasının önemini kavramışlar, katılımcılarımız faaliyetlerimiz kapsamında yabancı dil becerileri gelişerek pratik yapma becerisi kazanmışlar aynı zamanda katılımcılarımız kazandıkları bilgi ve deneyimler sayesinde alanlarında nitelikli birer ara eleman olma yolunda avantaj kazanmışlardır. Projemiz kapsamında elde edilen deneyim ve tecrübeler ışığında okulumuzun da eğitim kalitesi artmış olup okulumuz ve bölgemizdeki meslek liselerinin stratejik planlarına yeni bir vizyon kazandırılmış bölgemiz ve ülkemizdeki meslek liselerine ilginin artmasında projemiz kapsamında katkıda bulunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Erasmus, Alzheimer hasta bakımı, Avrupa’da staj

GİRİŞ

Ülkemizde hızla artan hasta sayısı ve ihtiyaç nedeniyle meslek liselerimizde Hasta ve Yaşlı bakımı alanları açılmıştır. Alzheimer hastalığına yakalanan bir kişinin düzenli olarak kontrol altında tutulma ihtiyacı, kendinin ve etrafındaki insanların hayatını tehlikeye sokabilecek olması ve unutkanlıkları, iletişim kurma güçlüğü olması, yemek yeme ve banyo yapma ihtiyaçları gibi günlük kişisel bakımlarını gerçekleştirememesi nedeniyle dünyada olduğu gibi ülkemizde de profesyonel bakım hizmetlerinden hasta yakınları yararlanmaya başlamışlardır. Ülkemizde hasta ve yaşlı bakımı

alanında eğitilmiş bir iş gücü yaratılmasına yönelik adımlar atılmaya başlanmıştır. Alanımızla ilgili eğitim veren kurumların başlıca sorunlarının bu alandaki eğitimin ülkemizde yeni yeni yaygınlaştığı için nitelikli ara eleman eksikliği olduğu yönündedir. Proje kapsamında verilen eğitim ile deneyimli uzmanlarla sağlanan bilgi paylaşımı sayesinde öğrencilerimiz konuyla ilgili, bilgi ve tecrübeleri artmıştır.

Türkiye yaşlanma oranı yüksek olan bir ülkedir. Bundan dolayı yaşlılık dönemine ait hastalıkların (65 yaş ve üstü) artış göstereceği beklenmektedir. 2008-2040 arasında Türkiye’de yaşlı nüfusta, % 201’lik bir artış beklenmektedir. Yaşlılık endeksi 1950 yılında 8.6 iken, 1990 yılında 12.2 ye ulaşmıştır ve 2025 yılında da bu endeksin 21.2’ye çıkacağı tahmin edilmektedir. Türkiye’de ki yaşlı nüfus (65 ve daha yukarı yaş) 2015 yılında 6 milyon 495 bin 239 kişi olmuştur(Tekin ve Kara,2018).

Tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de yaşlı nüfus artış oranı oldukça yüksektir. Tüm dünyada 44 milyon bunama hastası vardır. Türkiye İstatistik Kurumu verilerine göre 2023 yılında ülkemizin 65 yaş üstü yaşlı nüfus oranının %10’u geçeceği ve bunama hastalıklarına yakalanma sıklığının artacağı tahmin edilmektedir. Artışların bu düzeyde devam etmesi durumunda 2050 yılında hasta sayısının 135 milyona çıkması beklenilmektedir (Türkiye Alzheimer Derneği [TAD], 2024).

Hasta ve Yaşlı Bakım Hizmetleri alanı bu sebeple hastaların kendilerini iyi hissedecekleri günlük yaşamlarını kaliteli geçirebilecekleri ortamı sağlamakta önemli rol oynamaktadır. Bilindiği gibi 2020 AB stratejisi girişimlerinden “Akıllı Büyüme” , “ Hareket Halinde Gençlik” ve “Yeni Beceriler ve İşler için Gündem” başlıklarında açıklanan, sosyal ve sınırsal uyumu sağlamış yüksek istihdam ekonomisinin geliştirilmesinde, bilgi ve yeniliğe açık hayat boyu öğrenen bireyler yetiştirilmesinde de projenin önemi büyüktür.Yine 2020 AB stratejisinde bahsi geçen kaynak ve uzman havuzunu genişletmek, sosyal sorunlarla başa çıkılması ve sağlıklı yaşlanma konularının önemi vurgulanmıştır (Akbaş ve Apar, 2010).

Nitelikli iş gücü ve sosyal açıdan uyumlu genç neslin büyüme ve kalkınmayı da beraberinde getireceği düşünülmektedir.

İlçemizde hiç huzur evi olmaması da öğrencilerimizin deneyim kazanamamasına neden olmaktadır. Avrupa’da konu hakkında alanında uzman eğitimler sayesinde paylaşılan deneyimler bu açığın giderilmesinde ve yenilikçi bakış açısı gelişmesinde önemli katkıları olmuştur.

Öğrencilerimizin birçoğu köylerden gelen öğrencilerdir. Öğrencilerimizin gelir düzeyleri oldukça düşüktür. Ekonomik açıdan dezavantajlı olan öğrencilerimiz için projemiz ile yurt dışı deneyimi kazanarak avantajlı duruma gelmesi planlanmıştır.

Projemiz ile hasta ve yaşlı bakımı alanında ihtiyaç duyulan; hastanın özelliklerini tanıyabilen, günlük bakımını yapabilen, hastanın yeterli beslenmesi ve yeterli sıvı almasını sağlayabilecek, ilaçları zamanında ve tam olarak verecek, hastanın sosyal ve fiziksel olarak aktif tutulmasını (yürüyüş, egzersiz programı, ev içi aktiviteler vb.) yapabilecek ve hasta fiziksel ihtiyaçlarını gideremeyecek durumda ise gerekli destek ve hizmeti sağlayacak

bakım elemanı olarak istihdam edilmeleri desteklenmesi hedeflenmiştir.

Projemizle katılımcılarımız, Alzheimer hasta bakımı için gerekli bilgi ve beceri ile donatılmış, özgüven sahibi, etik değerleri bilen, çalışma disiplinine sahip, hoşgörölü, sabırlı, hijyen ve temizlik kurallarına uyan bir meslek elemanı olarak yetişebilmeleri hedeflenmiştir.

Proje ile katılımcılarımız; Özel Eğitim ve Rehabilitasyon merkezlerinde, Bakımevlerinde, Evde bakım hizmeti sunan işletmelerde, Hastanelerde, Geronto-psikiyatri kliniklerinde ve Huzurevlerinde profesyonel hizmet verebilecek nitelikte öz güveni olan ve kendini geliştiren başarılı bir hasta ve yaşlı bakımı ara elemanı olabilmeleri için deneyim kazanmışlardır.

Projemiz; mesleki yeterliliği olan genç iş gücünü arttıracak, farklı kültürleri tanımış ve dil yeterliliği olan, geleceğe umutla bakan yükseköğrenime devam etme isteği artan, uluslararası sertifikaya sahip gençlerimizin başarılarıyla hedeflerimizin gerçekleştirilmesine uzun vadede katkıda bulunması hedeflenmiştir.

KURAMSAL ÇERÇEVE

Türk toplumu giderek yaşlanmaktadır ve Alzheimer hastalığında önemli artışlar gözlemlenmektedir. Alzheimer hastalarına bakan aile fertlerinde veya aynı evde yaşayan insanlarda önemli sorunlar yaşadığı tahmin edilmektedir (Özü,2019).

Alzheimer hastalığının ilerleyen aşamalarında, hastaların fiziksel fonksiyonlarında ve sosyal hayatlarında değişiklikler meydana gelmektedir. Bu değişikliklerden bireyi en çok etkileyeni kendi başına yaşamını idame ettirmedeki zorluklardır (Kaya, 2018).

Projemiz kurumumuzun kurumsal kapasitesinin artırılmasında ve farklı alanlarda verilen eğitimler içinde bu tarz ulusal ve uluslararası projelere katılma becerisi kazanmamız adına bir değer katmıştır. Refakatçi öğretmenlerimiz de hareketlilik boyunca ilgili alandaki uygulama tekniklerini ve kullanılan mesleki eğitimi ülkemize transfer edecekler, ülkemizdeki mesleki eğitim kalitesinin AB düzeyine çıkartılmasında rol oynamışlardır.

Hazırlanan staj programı okulumuz alan öğretmeni tarafından titizlikle araştırılmış ve sektörün nitelikli eleman ihtiyacı olan konulara göre düzenlenmiştir. Bu doğrultuda öğrencilerimizin kazanacağı mesleki bilgi ve becerileri onların gelecekte ilgili sektörlerde istihdam edilme şansını artırmış ve diğer yandan pratik becerilerini geliştirmelerine yardımcı olmuştur.

Alzheimer hastalarına bakım verenlerin bu süreçte aldıkları sorumluluklar, bakım verenlerin yaşamlarını bir çok açıdan etkilemektedir. Bunlar sosyal,

psikolojik ve ekonomik yönden olabilmektedir. Bu süreçte yaşanan yoğun stres bakım veren kişilerde yorgunluk, depresyon ve fiziksel hastalıklar ortaya çıkarabilmektedir (Özcan, 2022)

Okulumuzun bulunduğu Hüyük ilçesinde öğrencilerimizin eğitim aldıkları alanda yeterli sayıda staj yapacak işletme bulunmaması ve var olan işletmelerin mesleki eğitimden gelen öğrencileri beceri uyumsuzlukları nedeniyle kabul etmemesi öğrencilerimizin mesleki becerilerini pratik açıdan geliştirmelerinin önündeki en büyük engeldir. Öğrencilerimizin yurt dışı staj faaliyetleri ile kazanacakları yeterlilikler onların mezuniyetlerinin ertesinde de istihdamlarını olumlu yönde etkilemiştir.

Ülkemizin en büyük probleminin toplumsal yaşlanma olacağı uzmanlar tarafından belirtilmiş buna bağlı olarak da ülkemizde bakım merkezleri aynı zamanda özel sağlık kuruluşlarına bağlı olarak da evde bakım hizmeti günden güne çoğalmaktadır. Sektörün ihtiyaçlarına bağlı olarak da bireylerin yaşlanma ile ortaya çıkan fiziksel, ruhsal ve sosyal yetersizliklerinin azaltılmasına katkı sağlamak amacıyla tıbbi ve sosyal bakım hizmeti verebilecek ara eleman ihtiyacı ortaya çıkmıştır. Bu nedenle öğrencilerimizin yaşlı bakım hizmeti konusunda özel alan ve sivil toplum örgütlerinde yaşlı bakım hizmetini uygulayıcı ve geliştirici niteliğe sahip deneyim ve tecrübeli yaşlı bakım elemanı olmalarını sağlamak okulumuzun temel amacını oluşturmaktadır. Kurum olarak öğrencilerimizin bir üst eğitime devam edebilmeleri adına onları donanımlı, bilgi ve yeteneklerinin bilincinde bireyler olarak yetiştirmek ve ülkemiz sağlık sektöründe istihdam etmek temel gayemiz olarak belirlenmiştir.

Projemizin uygulanması ile bölgemiz diğer kurumlarda Erasmus+ Projesi hakkında fikir sahibi olmuş, projeye katılım yaygınlaşması ile hem kurumumuzun, hem de daha fazla öğrencimizin vizyonu genişlemiştir. Eğitimi rutinden çıkararak öğrencilerimizin yerinde görerek ve yaşayarak öğrenmelerini sağlamak, Avrupa' daki eğitim metodlarının öğretmenlerimiz tarafından gözlemi ve paylaşılması eğitimde uluslararası bir kalite benimsememize yardımcı olmuştur.

Proje okulumuzun AB 2020 hedeflerinin gerçekleştirilmesine uzun vadede katkıda bulunmuş, mesleki yeterliliği olan genç iş gücünü arttırmaya yardımcı olmuş, farklı kültürleri gören öğrencilerimiz ile kurum kalitemize olumlu katkılar olmuştur.

YÖNTEM

Tüm dünyada olduğu gibi ülkemizin de zorlu şartlar yaşadığı pandemi dönemi dolayısıyla hareketlilik faaliyetlerimizi ertelemek durumunda kaldık

ancak Portekiz hükümetinin aldığı tedbirler ve hareketlilik tarihlerimizi gerekçe göstererek proje başvurusundaki yurt dışı ortağımız ortaklıktan çekilmek istediğini tarafımıza bildirmiştir.

Projemizin hedef ve kazanımları doğrultusunda yurt dışı ortaklarımızla uygulamalı eğitim programımız dikkate alınarak yurt dışı faaliyet programımız çerçevesinde karşılıklı olarak mutabık kalınarak yeni ortaklar belirlenmiştir.

Yurt dışı ortaklarımız proje hazırlık çalışmalarımıza, yurt dışı faaliyet programımıza, proje izleme ve değerlendirme toplantılarına proje ekibimizle işbirliği içinde gerekli desteği sağlamıştır.

Yurt dışı ortaklarımız ve aracı kurumlarla mail ve Whatsaap üzerinden sürekli olarak bilgi alışverişi karşılıklı olarak sağlanmış olup projemiz kapsamında yurt dışı ortaklarımızla koordineli bir çalışma projemizin hedefleri kapsamında gerçekleştirilmiştir.

Projemiz kapsamında (OLS) çevrimiçi dil desteği platformu katılımcılarımız tarafından kullanılmış olup platforma ait sonuçlar İngilizce öğretmenimiz tarafından rapor haline getirilmiştir.

Projemizin hedef ve kazanımlarına yönelik olarak oluşturulan OLS değerlendirme raporları, mesleki ve yabancı dil test sonuçları, öğrenci değerlendirme formlar, gelişim ve izleme formları, yurt dışı faaliyet değerlendirme raporlarımız, memnuniyet anketlerimiz ,yurt dışı ortaklarımız tarafından hazırlanan staj gözlem raporları, katılımcılarımızın yazılı ve sözlü beyanları analiz edilerek proje ekibimiz ve alan öğretmenlerimiz tarafından değerlendirilerek projemizin hedef ve kazanımlarına ulaşıp ulaşılamadığı tespit edilmeye çalışılmıştır.

Projemiz hedef ve kazanımları kapsamında hasta ve yaşlı bakım alan öğrencilerimize yönelik yurt dışı faaliyetlerimiz 2 akış olarak gerçekleştirilmiştir.

1. Akış, 15.05.202204.06.2022 tarihleri arasında 6 katılımcı 1 refakatçi alan öğretmenimizle ile Avusturya'da bulunan Caritas Erzdiözese Wien gemeinn. GmbH kurumuna gerçekleştirilmiştir.

Görsel 1 Avusturya (Viyana) staj **Görsel 2** Avusturya (Viyana) staj



Görsel 3 Hareketlilik öncesi ilçe kaymakamımızı ziyaret



2.Akış 20.11.2022-10.12.2022 tarihleri arasında 6 katılımcı 1 refakatçi alan öğretmenimizle ile Romanya'da bulunan SC Creative Home Concept SRL kurumuna " Alzheimer hastalarının bakımı" üzerine gerçekleştirilmiştir.

Görsel 4 Romanya (Bükreş) staj **Görsel 5** Romanya(Bükreş) staj



Yaygınlaştırma faaliyetlerimiz ile birlikte katılımcılarımızın elde ettikleri bilgi ve deneyimler, okulumuzdaki diğer alan öğrencilerine aktarılması sayesinde projeye dahil olamayan öğrencilerimizin iş gücü piyasasının taleplerini karşılayabilecek özelliklerde bilgi ve tecrübelerinin artırılması sağlanmıştır.

Yaygınlaştırma faaliyetlerimiz kapsamında projemizin hedeflerine yönelik olarak okulumuz sosyal medya hesabı kullanılarak instagram (https://www.instagram.com/huyuk_cpal/) hesabı açılmış olup projemizin ulusal boyutta ve erasmus+ projelerinin yerel, bölgesel düzeyde yaygınlaştırılması gerçekleştirilmiştir.

Görsel 5 Proje Instagram hesabı



Projemizin hedef ve kazanımları doğrultusunda katılımcılarımızın “Alzheimer hastalarının bakım” uygulamaları üzerine yurt dışında edindikleri deneyim ve tecrübeler projeye katılmayan diğer öğrencilerimiz için gerçekleştirilen bir toplantı dahilinde aktarımı sağlanmıştır.

Projemizin hedef ve kazanımları doğrultusunda elde edilen deneyim ve kazanımlar yaygınlaştırma faaliyetlerimiz kapsamında kullanılmış olup; <https://www.hakimiyet.com/huyuk-lu-ogrenciler-avrupa-da-staj-yapti/52648/>,

<https://konyabakis.com/yerel/huyuklu-ogrenciler-avrupada-staj-yapti-50296h>,

<https://www.seydisehirgundem.com/huyuklu-ogrenciler-avrupa-da-staj-yapti-12759-haberi>,

<https://www.hakimiyet.com/huyuk-lu-ogrenciler-avrupa-da-staj-yapti/52648/>,

<https://www.ureticihaber.com/haber/huyuklu-ogrenciler-avrupa-da-staj-yapti-3749.html>,

<https://anadoludabugun.com.tr/konya/ogrenciler-avrupa-stajlarini-tamamladi-188334h> vb yayın yapan yerel ve bölgesel boyuttaki internet haber portallarında yayınlanması gerçekleşmiştir.

Görsel 6 Projeye ilgili basınla çıkan haberlerden biri



BULGULAR

Projemizin hedef ve kazanımları doğrultusunda Hasta ve Yaşlı Bakım alan öğrencilerimiz " Alzheimer hastalarının bakım" uygulamaları üzerine uygulamalı eğitim alarak katılımcılarımız mesleki bilgi ve deneyime sahip olmuşlardır.

Projemiz kapsamında yurtdışı eğitim programının uluslararası belgelerle ve Europass sertifikaları ile somutlaştırılması öğrencilerimizin yerel ve bölgesel platformlarda istihdam edilebilme şanslarını artırmıştır.

Görsel 7 Öğrencilerimiz staj ve Europass belge töreni



Projemiz kapsamında elde edilen deneyim ve tecrübeler ışığında okulumuzun da eğitim kalitesi artmış olup okulumuz ve bölgemizdeki meslek liselerinin stratejik planlarına yeni bir vizyon kazandırılmış. Projemizin hedef ve kazanımlarına yönelik olarak yurt dışı ortaklarımızın Erasmus+ projelerindeki uluslararası deneyimleri, “Alzheimer hastalarının bakım” uygulamalarındaki bilgi ve tecrübeleri projemizin başarıya ulaşmasında etkili katkılar sağlamıştır.

Hayata geçirdiğimiz bu proje ile kurum personelimizin proje yürütme becerisi okulumuzun kurumsal kapasite gelişimine katkı sağlamıştır. Öğretmenlerimizin edindiği deneyimle gelecek yıllarda proje hazırlama noktasında daha istekli davranmaları daha fazla sayıda öğrencimizin yurt dışında staj imkânı bulmasını sağlayacaktır.

Diğer yandan refakatçi öğretmenlerimizin yurt dışında mesleki eğitim sistemine ve ilgili alanlarda öğretim tekniklerine, kullanılan materyallere ilişkin yapacakları gözlemlerin okulumuzda kazandırdığı yenilikçi soluk kurumumuzun öğretim başarısını artırmıştır.

Öğrencilerimizin mesleki alanlarına ilişkin kazanacağı beceriler kadar artık günümüz koşulları dikkate alındığında dil becerilerini yeterlilikleri arasına eklemeleri gerekmektedir. Staj faaliyetlerinin İngilizce kullanılarak yapılması daha çok ve sağlıklı veriye ulaşılabilmesini mümkün kılmaktadır. Öğrencilerimizin mesleki açıdan takip becerisi kazanabilmeleri ve kendilerini geliştirmeleri için katılacakları staj faaliyetleri esnasında kazandıkları farkındalık ile dil bilmenin önemini kavramışlardır.

Yurt dışı ortaklarımız projemiz kapsamında gerçekleştirilen hazırlık faaliyetlerine, pasaportlar için davetiye gönderilmesinde, yurt dışı faaliyetlerimizin izleme ve değerlendirme süreçlerine eğitim görevlendirilmesinde, projemizin yaygınlaştırma faaliyetlerine önemli katkılar sağlamıştır.

SONUÇLAR

Projemiz sonuçlandığında katılımcıların ;

Öğrencilerimizin Alzheimer hastalarının bakımı konusunda staj yaparak bilgi, deneyim ve iş tecrübesi edinmişlerdir.

Öğrencilerimizin AB'nin yaşam kültürü ve yapısı hakkında bilgi sahibi olarak Avrupa bakış açısı gelişmesine katkı sağlamıştır.

Öğrencilerimizin yabancı dil pratiğini geliştirerek ve mesleki yabancı dil terimlerini kullanarak dil becerileri artmıştır.

Yurt dışında edindikleri tecrübe ve bilgi birikimi yoluyla istihdam edilebilme şanslarını arttırmayı yönelik eğilim ile özgüvenleri artmıştır.

Değişik kültürleri tanıyarak, çok kültürlülük bilinci kazanmalarını, hayata bakış açılarını değiştirerek alanları ile ilgili vizyon sahibi olmalarına katkı sağlamıştır.

Pratik düşünme ve çalışma yetisi kazanmalarını, meslek etiği, çalışma hayatı, organizasyon şekilleri, AB'deki çalışma ve yaşam standartları gibi uygulamaları görme imkânı bularak, mesleki gelişim ve değişime uyum sağlayarak, yeniliklere açık birer Hasta ve Yaşlı Bakım Uzmanı olmalarına katkı sağlamıştır.

Yurt dışı faaliyetlerimiz kapsamında refakatçi öğretmenlerimiz ve ev sahibi kurumlarımız bizler için görevlendirdiği rehber tarafından faaliyetler günlük olarak gözlemlenecek olup haftalık değerlendirme toplantılarında raporlanarak staj faaliyetleri kayıt altına alınmıştır.

Avrupa'da eğitim stajı alması planlanan 12 katılımcı öğrencimize Europass CV düzenlenmiştir. Hareketlilik sonunda öğrencilerimize verilen Europass Hareketlilik Belgesi, Europass CV ve Europass Sertifika eki katılımcı öğrencilerimizin Avrupa'da aldıkları eğitimi ispat edecek nitelikte olduğu için iş ararken mesleki yeterliliklerini tanınır kılacak dokümanlara sahip olmuşlardır. Öğrencilerimizin istihdam edilebilirlikleri artacak ülkemizi uluslararası platformlarda temsil edebilme şansına sahip olmuşlardır. Öğrencilerimize referans olabilecek bu belgeler projemizin yaygınlaştırma faaliyetlerinde de rol oynamıştır.

Projemizin kurum üzerindeki etkileri şu şekildedir;

Projemizin sadece katılımcı öğrencilerimiz üzerinde değil okulumuzun genelinde yarattığı sinerji diğer öğrencilerimizin de mesleki, sosyal ve kültürel gelişimlerine katkı sağlayarak ve okul başarımızı etkilemiştir.

Refakatçi öğretmenlerimizin Avrupa'da gözlemleyecekleri yenilikçi uygulamaların okulumuza transferi okulumuzun eğitim kalitesini etkilemiştir.

Bölgemizde yer alan birçok meslek okulunun aksine öğrencilerine yönelik hazırladığı bir projeyi Avrupa sahnesinde başarı ile yürüten personelimizin kazanacağı proje yürütme deneyimi okulumuza olumlu yönde etkileri olmuştur.

İnsan sağlığı hiçbir zaman önemini kaybetmeyecek olmasından dolayı sağlık sektörü sürekli gelişen ve yeni iş gücüne ihtiyaç duyan bir sektördür. Ülkemiz gibi genç nüfusun yoğun olduğu bir ülkede eğitilmiş ve yenilikçi kalifiye elemanların yetişmesiyle yine AB 2020 hedeflerinde de bahsi geçen genç nüfusun iş gücüne katılması desteklenmiştir.

Projemiz sayesinde uluslararası ortaklıklarla fikir, bilgi ve tecrübe paylaşarak, farklı uygulamalar arasında karşılaştırmalarla eğitim ve mesleklerde farklı alternatifler üretilebileceği görülmüştür. Projemizin yararları kısa vadede ve doğrudan düşünüldüğünde katılımcı kurumlarımız ve öğrencilerimize olumlu etkileri görülmekle beraber uzun vadede ve dolaylı olarak baktığımızda, bölgesel, ulusal ve uluslararası hedeflerin gerçekleştirilebilirliğine katkı sağlamıştır.

Avrupa Sağlık Politikası Sağlık 2020' nin stratejik öncelikleri arasında katılımcı yönetimin güçlendirilmesi, sağlığın sosyal belirleyicileri üzerine harekete geçme kapasitesinin artırılması, yaşam boyu sağlıklı hayatın teşvik edilmesi, sağlık için destekleyici ortamların oluşturulması ve daha insan merkezli sağlık sistemleri geliştirilmesi yer almaktadır. Bu bağlamda projenin etkisi Avrupa Sağlık Politikası 2020 hedefleri ile de paralellik göstererek, sağlık hizmetlerinde eğitilmiş ve kalifiye

eleman açığı sorunun kapanmasına, kalifiye genç iş gücünün artmasına da yardımcı olması hedeflenmiştir.

İlimizde ve ülkemizde hasta ve yaşlı bakımı yeni bir alan olduğu için katılımcılarımızın Avrupa'daki bilgi birikiminden faydalanmıştır. Katılımcılarımızın Alzheimer hastalarının bakımı ile ilgili eğitim stajı sayesinde edindikleri deneyim ve bilgi akışından öncelikle okulumuzdaki diğer öğrencilerin faydalanması sağlanmış olup sonrasında bölgedeki mesleki eğitim ve sağlık hizmeti veren kurumlarla bu bilgiler paylaşarak projemizin yaygınlaşması sağlanmıştır.

YORUMLAR VE ÖNERİLER

Öğrencilerimiz Avrupa'da staj deneyimi yaşayarak hem eğitimlerine katkıda bulunmuş hem de aldıkları belgeler ile mezuniyet sonrası iş hayatında yer alabilme olasılıklarını yükseltmişlerdir.

Avrupa'da yaşam hakkında bilgi ve tecrübeye sahip olan öğrencilerimiz Avrupa'da yaşam ve eğitim alma konusunda özgüvenleri artmıştır.

Öğrencilerimiz farklı kültürler, farklı arkadaşlıklar deneyimlemişlerdir. Staj zamanları haricinde yapılan kültürel gezilerle öğrencilerimiz farklı yerleri görme ve yakından tanıma fırsatı bulmuşlardır. Bu deneyimlerin öğrencilerimizin özgüven ve sosyal ilişkilerini olumlu yönde etkilediği görülmüştür.

Yabancı dil gelişimini de amaçlayan projemiz sonunda öğrencilerimizin dil eğitimi sürecine olumlu katkıları olmuştur. Günlük yaşamda yabancı dil kullanan öğrencilerimiz ön yargılarını yıkarak konuşma konusunda özgüvenleri artmıştır.

Erasmus projelerinde ülke çeşitliliği artırılarak daha çok öğrenciyi kapsayacak şekilde düzenlenmesiyle daha verimli sonuçlar alınabileceği düşünülmektedir.

KAYNAKLAR

- Akbaş G. , Apar A. (2010). Avrupa 2020 Stratejisi: Akıllı, Sürdürülebilir ve Kapsayıcı Büyüme için Avrupa Stratejisi
- Kaya H., O. ve Çelik Y. (2018).Hasta Bakım Yükü: Alzheimer Hastalarına Bakım Verenler Arasında Bir ÇalışmaHacettepe Sağlık İdaresi Dergisi
- Özcan M. (2022).Orta Evre Alzheimer Hastalarının Bakım Verenlerine Yönelik Verilen Planlı Eğitim İle İzlemin Hasta Ve Bakım Verenlerin Bakım Sonuçlarına Etkisi (Doktora Tezi) Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Özüş, M.(2019). Bakıma Muhtaç Alzheimer Hastalarının Bakımını Üstlenen Hane Sakinlerinin Yaşadığı Zorluklar: Akşehir İlçesi Örneği (Yayınlanmış yüksek lisans tezi) Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Tekin Ç. S. ve Kara F. (2018). Dünyada ve Türkiye’de Yaşlılık Uluslararası Bilimsel Araştırmalar Dergisi
- Türkiye Alzheimer Derneği (2024).1 Mart 2024 tarihinde <https://www.alzheimer-derneği.org.tr/> adresinden erişildi.

OKUMA KÜLTÜRÜ EDİNDİRMEDE BİR YÖNTEM DENEMESİ: ETKİNLİK VE ÜRÜN ODAKLI OKUMA ATÖLYELERİ

Uzman Öğretmen Nazlı SALUK

*Kırıkkale İl Özel İdaresi Bilim ve Sanat Merkezi Türkçe Öğretmeni
ORCID ID:0000-0002-2823-2722*

Kenan İlber ERSAN

Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Tıp Fakültesi Öğrencisi

ÖZET

Kitap okuma ilgisi kazandırmak için ebeveynlerin, öğretmenlerin özel bir çaba içinde olması gerekir. Bu süreci özellikle bebeklik, okul öncesi, ilkokul ve ortaokul dönemlerinde eğlenerek yapılan bir sürece dönüştürmek okuma kültürü edindirmede önemlidir. Bu çalışma okuma kültürü edindirme sürecini eğlenceli hale getirecek etkinliklerle ve görsel tasarımlarla destekleyerek disiplinlerarası bir etkileşimle bilgiyi beceriye dönüştüren bir süreç elde etmek amacıyla gerçekleştirilmiştir. Bu amacı gerçekleştirmek için ilkokul, ortaokul ve lise öğrencilerine yönelik Kırıkkale ilinde üç okulda etkinlik ve ürün odaklı okuma atölye çalışmaları planlanmıştır. Bu çalışmalar bir nitel araştırma yöntemi olan grupla yürütülen eylem araştırması olarak gerçekleştirilmiştir. Araştırmacılar ortaokul ürün odaklı atölye çalışmasında katılımcı gözlemci olarak yer almıştır. Atölyelerde veri elde etmek amacıyla araştırmacılar tarafından notlar alınmış, atölye katılımcıları ile bireysel görüşmeler yapılmış ve okuma atölyesi ürün sergisine katılanlarla sergi günlüğü tutulmuştur. Araştırmada elde edilen sonuçlara göre etkinlik ve ürün odaklı atölye çalışmaları katılımcıların okumaya karşı ilgisini artırmış, kendilerine estetik zevk kazandırmış, katılımcıların el becerilerini geliştirmiş, bir kitabın nasıl tanıtılacağını kavramalarına olanak sağlamış, atölye çalışmaları esnasında kitaplar üzerine bir sohbet ortamı içinde oldukları gözlemlenmiştir. Bu da okuma kültürü edinme sürecinde atölye çalışmalarının olumlu anlamda etkili olduğunu göstermiştir.

Ayrıca atölye çalışmaları öğretmenlere de öğrencilerine kitap okuma kültürü edindirme konusunda neler yapabilecekleri konusunda yol gösterici olmuştur. Atölye sohbetleriyle katılımcılar hangi tür kitaplara ilgi duyduklarını keşfetmiş, okuyacak yeni kitapların farkına varmışlardır.

Ürün ortaya koymanın verdiği mutlulukla özgüven kazanımı sağlanmıştır. Ürünlerini sergilemek ve kitapları sözlü olarak tanıtmak da konuşma becerisi gelişimine katkı sağlamıştır. Ayrıca katılımcılar atölye dışındaki arkadaşlarının da okuma kültürü edinme sürecinde farkındalığını arttırmış ve onlara olumlu anlamda örnek olmuşlardır.

Bu araştırmadan hareketle şu önerilerde bulunulabilir: Atölye çalışmaları farklı kurumlarda da denenerek sonuçları karşılaştırılabilir. Atölye çalışmaları farklı planlarla ve konunun uzmanları ile işbirliği içinde disiplinlerarası ilişki ile yürütülebilir. Atölye çalışmaları ebeveynler ile birlikte yürütülüp sonuçları tartışılabilir. Atölye çalışmalarına yazarlar da davet edilerek ürün üretme süreci bir yazarın kitapları üzerinden gerçekleştirilerek sonuçları değerlendirilebilir. Atölye çalışmalarında kitap tanıtımları yazarlarla okurların birlikte gerçekleştirecekleri artırılmış gerçeklik, yapay zekâ uygulamaları destekli yapılarak bu konuda bir sosyal medya ağı oluşturulabilir. Bu sosyal medya ağı bakanlık onaylı ve destekli olup paylaşımlarda ürünler, kitap tanıtımları, kitap alıntıları yapılabilir.

Bu çalışma birinci yazarın danışmanlığında hazırlanmış ve ikinci yazar tarafından TÜBİTAK 50. Lise Öğrencileri Araştırma Projeleri Yarışması'nda sunumu gerçekleştirilerek Türk Dili ve Edebiyatı alanında Türkiye ikinciliği ödülüne layık görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Okuma kültürü, ürün odaklı okuma, etkinlik odaklı okuma, okuma atölyesi

ABSTRACT

Parents and teachers should make a special effort to develop an interest in reading books. Transforming this process into a fun process, especially in infancy, preschool, primary and secondary school periods, is important for the acquisition of reading culture. This study was carried out with the aim of obtaining a process that transforms knowledge into skills through an interdisciplinary interaction by supporting the process of acquiring a reading culture with activities and visual designs that will make the reading culture fun. In order to achieve this goal, activity and product-oriented reading workshops were planned for primary, middle and high school students in three schools in the province, and these studies were carried out as a group action research, which is a qualitative research method. The researchers participated as participant observers in the middle school product-oriented workshop. In order to obtain data in the workshops, the researchers took notes, conducted individual interviews with the workshop participants and kept an exhibition diary with the participants of the reading workshop product exhibition. According to the results obtained

in the study, activity and product-oriented workshops increased the participants' interest in reading, gave them aesthetic pleasure, improved their manual skills, enabled them to comprehend how to introduce a book, and it was observed that they were in a conversation environment about books during the workshops. This showed that the workshops were positively effective in the process of acquiring a reading culture.

In addition, the workshops guided teachers on what they could do to help their students acquire a reading culture. Through the workshop conversations, the participants discovered what kind of books they were interested in and realized new books to read. Self-confidence was gained with the happiness of producing a product. Exhibiting their products and introducing the books verbally also contributed to the development of self-confidence. In addition to themselves, the participants also raised the awareness of their families and friends in the process of acquiring reading culture and set a positive example for them.

Based on this research, the following suggestions can be made: Workshops can be tested in different institutions and their results can be compared. Workshops can be conducted with different plans and interdisciplinary relations in cooperation with experts in the field. Workshops can be conducted with parents and the results can be discussed. Authors can be invited to the workshops and the product production process can be carried out through the books of an author and the results can be evaluated. In the workshops, book promotions can be carried out with the support of augmented reality applications that authors and fan readers will realize together, and a social media network can be created in this regard. This social media network is approved and supported by the ministry, and products, book promotions and book excerpts can be shared.

Keywords: Reading culture, product-oriented reading, activity-oriented reading, reading workshop

GİRİŞ

Demokratik ve çağdaş toplum olmanın en önemli değişkenlerinden biri bireylerin okuma kültürü edinmesidir. Bu süreç bireyin; gizilgüçlerini ortaya çıkaran, estetik duyarlılıkla örülmüş yazılı ve görsel kültür ürünleriyle buluşması, okuma eylemini yaşam felsefesi olarak içselleştirmesiyle ilişkili bir süreçtir (İnce Samur, 2014). Okuma çeşitli bilgi, beceri ve tutumları öğrenmede anahtar durumunda olmakta, bireysel ve toplumsal gelişmeye doğrudan katkı sağlamaktadır (Güneş, 2017a).

Okuma kültürü oluşturmak için bireylerde öncelikle okuma ilgisi oluşması gerekir. Okur ve Özsoy'a göre okuma ilgisi bireylerin okumaya ve okuma etkinliklerine karşı olan yakınlık, aidiyet seviyesini belirtmektedir. Öğrencilere yapılabilecek çeşitli etkinliklerle onların okumaya karşı ilgileri ve okuma alışkanlıkları artırılabilir (Okur ve Özsoy, 2017). Çoğu öğretmen, eğitimci ve ailenin en önemli isteği, çocukların erken yaşlardan itibaren okumaya ilgi duyması, seyerek okuması ve kendini geliştirmesidir. Bu nedenle çocukları okumaya özendirme ve okumayı sevdirmeye çalışmalarına önem verilmektedir. Bu amaçla hikâye, masal, fıkra, şarkı, şiir, tekerleme, bilmece okuma gibi etkinlikler yapılmaktadır. Çocukların okumaya ilgi duyması, benimsemesi ve sevmesine çalışılmaktadır. (Güneş, 2017b) Öğretmenler yaratıcı okuma becerisini iletmek için fırsatlar oluşturmalarıdır. Öğrenciler okumanın yüksek seviyesini geliştirmede uzmanlaşırlarsa, öğrencilerin okuma konusunda daha heyecanlı ve daha coşkulu olacağı unutulmamalıdır. Alan uygulamaları, okul etkinlikleri ve özel atölyeler kurularak yapılan yaratıcı okuma çalışmaları, yazılı ve görsel olarak okuyuculara sunulabilir.

Eğitim ortamında farklı uygulamalar yapılarak öğrencilerin okuma becerisinin geliştirilmesi, yaratıcı okumanın başka dersler ve becerilerde de uygulanmasıyla okuma becerisinin geliştirilmesi sağlanabilir (Aytan, 2016). Mine Soysal'ın çocuklar ve gençlerle gerçekleştirdiği "Okuma sohbetleri" programında elde ettiği sonuçlara göre çoğu kitap okumayı sevmeyi zannediyor. Geri kalan az sayıda çocuk da yalnızca ailesi istediği ya da okul dayattığı için kitap okumak zorunda kaldığını söylüyor. Soysal, kitap okuma hakkının her insan için sağlık, güvenlik, adalet ve eğitim kadar öncelikle sağlanması gereken en temel haklardan biri olduğuna inanmaktadır. Gençleri kitap okumaktan uzaklaştıran nedenleri anlamaya çalışmadan onlara kitap okumanın yaşama zevkini veren keyfinin tattırılmayacağını düşünmektedir (Soysal, 2009).

Kurt'a göre çağımızda gençler okullarda, kültürel metinleri nasıl okuyacaklarını ve yorumlayacaklarını öğrenmelidir. Yaşadığımız yüzyıl teknoloji yüzyılıdır ve bugün yeni kabul edilen bir şey yarın aniden eskimektedir. Böylesine hızla değişen ve gelişen bir çağda yeni ve çağdaş kültürel ürünler ortaya konmalı, toplum da bu konularda eğitilmelidir (Kurt, 2013). Ülper'in öğretmen, aile, arkadaş ve kitap boyutlarıyla öğrencilerin, okumaya isteklendirici etmenlerle karşılaşma durumlarını incelediği makalesinde öğrenci görüşmelerinden edindiği bulgulara ve sonuçlara göre sınıf içerisinde kitapla ilgili herhangi bir etkinliğe yer verilmemekte ve okunma durumuna ilişkin herhangi bir denetlemeye gidilmemektedir. Ayrıca okunması önerilen kitaplar, orta düzeyde ilgilerini çekmekte ve onları okumaya orta düzeyde güdülemektedir (Ülper, 2011). Şirin, Türkçe öğretiminde okuma alışkanlığı

kazandırmanın henüz somut biçimde uygulamaya yansıtılmadığını, salt ders kitabı ağırlıklı ve ders saatleriyle yürütüldüğünü, ders kitaplarının herhangi bir çocuk yazını ürününe yöneltecek nitelikte kılavuz olmadığını, Türkçe ve diğer derslerde aktarmacı, ezberci ve dogmatik uygulamaların devam ettiğini ileri sürmüştür. Bu tür bir eğitim, çocuk yazınından sınırlı düzeyde yararlanıldığının göstergesidir ve okuma kültürü edindirme sürecinde bir engeldir (Şirin, 2007).

Ak Başoğul okuma kültürüne yönelik özel okul ve devlet okulu Türkçe öğretmenleri ile yürüttüğü çalışmada özel okulda görev yapan öğretmenlerin, çocuk kitaplarını Türkçe dersinin ayrılmaz bir parçası olarak gördüğünü ve her açıdan sürece yansıttığını ve kitaplardan yararlandıklarını ifade etmektedir. Çalışmada özel okullarda kitaplar üzerinden yapılan etkinliklerin (resimleme, empati kurarak yazma, uyarılma, canlandırma, kitabın filmini izleme ve ilişkilendirme, araştırma-inceleme, diyalog oluşturma, öykü tamamlama, kamu spotu hazırlama vb.) beceri kazandırma, sorgulama üzerine olduğu ve yaratıcılık üzerine yoğunlaştığı görülürken; devlet okullarında kitap sınavı yapma (ağırlıklı olarak boşluk doldurma soruları veya test), kitap okuma formunu doldurma, özetleme veya kitap hakkında konuşma gibi uygulamaların ağırlıkta olduğu saptanmıştır. Çalışmada yapılan kitap sınavlarının ise genellikle test türünde, ezbere dayalı, bilgiyi ölçer nitelikte olduğu öğretmenlerin söylemlerinden ve paylaşımlarından hareketle çıkarılmıştır; fakat bu bağlamda öğretmenlerin yetiştirmek istedikleri insan tipinin özellikleri ve davranışları ile çeliştiği net olarak görülebilir (Ak Başoğul, 2018). Akca'ya göre de öğretmenlerin kitap okuma ve okutma konusundaki düzeyleri tespit edilmeli, tespite bağlı eksikliklere yönelik çözüm önerileri üretilmelidir (Akca, 2008).

Öğrencilere kitap okuma sevgisini aşılacak ve kazandıracak kişilerin en başında öğretmenlerin gelmesi beklenirken öğretmenlerin öğrenciler üzerinde etkisinin çok az olması beklenmedik bir durumdur. Bu olumsuzluğun ortadan kaldırılması için öğretmenlerin daha fazla sorumluluk alması gerekmektedir. Öğretmenler, okudukları kitaplar hakkında öğrencilere bilgi vererek onları isteklendirmeli, kitap okuma etkinlikleri yaparak öğrencilerin kitap okumalarına katkı sağlamalıdır (Deniz, 2015). Okuma alışkanlığı için Türkçe öğretmenin sınıf içinde (formal) ya da sınıf dışında (informal) yaptıracağı öğrenme etkinlikleri ve yönlendirmeleri becerinin öğretimi ve sürdürülmesi adına kritik değer taşır. Türkçe öğretmenlerinin ders içi öğretim çalışmalarının dışında okuma alışkanlığı kazandırmak amacıyla uyguladıkları alternatif çözümlerin belirlenmesi konuyla ilgili yapılacak araştırma ve sosyal girişimlere yol gösterici olacaktır (Maden ve Maden 2018). Bir çocuğun çevresinde, okumaya yönelik ne kadar olumlu uyarıcı varsa, çocuk okuma alışkanlığı kazanmada o kadar avantajlı olmaktadır.

Çocuğun bulunduğu çevrenin, okuma kültürü oluşmamış ve okuma konusunda duyarlılığı olmayan bir ortamı olması durumunda, çevrenin, okuma alışkanlığı kazanma konusunda engelleyici bir etkisinin olabileceği görülmektedir (MEB, 2007). MEB tarafından yayınlanan “Okuma Becerileri Dersi Öğretim Programında” altıncı beceri okuma kültürü edinmedir. Bu becerinin birinci kazanımı “Okuduklarıyla ilgili duygu ve düşüncelerini paylaşır.” şeklindedir. İkinci kazanımı “Edebi metinleri uygun ortamlarda ezberden paylaşır.” ve üçüncü kazanımı da “Kitapla ilgili mekânlardan faydalanır. (Kitaplık, kütüphane, kitap fuarı, kitap evi vb.den faydalanması sağlanır.)” şeklindedir (MEB, 2018). Öyleyse bu kazanımları elde etmek için farklı etkinliklerle desteklenmiş atölye çalışmalarına ihtiyaç duyulmaktadır.

Epçaçan’a göre öğrencilerin okuma alışkanlıklarına olumlu katkı sağlanması ve öğrencilerin okuduğunu anlamaya ilişkin öz yeterlik algılarının geliştirilmesine katkı sağlanması için, birden çok zekâyı işe koşacak çoklu zekâ kuramından yararlanılması gayet doğal olacaktır (Epçaçan, 2013). Öğrencilerin dikkatini farklı görünüm ve türlerdeki çeşitli okuma araç-gereçleri çekebilir ve bu okuma araç-gereçleriyle öğretmenin, arkadaşlarının ve kendisinin yaptığı etkinlikler onu etkileyebilir. Öğretmenlerin özellikle ilkökul düzeyinde öğrencilerde okumaya karşı ilgi ve istek oluşturacak yönde çaba göstermeleri çok önemli ve gereklidir (Aksoy ve Öztürk, 2018). Bu çalışma okuma kültürü edindirmeye yönelik farklı etkinliklere duyulan ihtiyaçtan ortaya çıkmıştır. Bu sebeple de araştırmacı tarafından uygulaması yürütülen etkinlik ve ürün odaklı atölye çalışmaları “Okuma kültürü edindirme sürecinde etkinlik ve ürün odaklı okuma atölyeleri etkili midir?” sorusuna cevap aramaktadır. Literatür taraması sonucuna göre öğrencilerin okuduklarını etkinliklerle destekledikleri çalışmalara rastlanmakla birlikte öğrencilerin okuduklarını ürüne dönüştürmesi konusunda herhangi bir çalışmaya rastlanmamıştır, bu bakımdan yapılan çalışmalardan ayrılmaktadır. Çalışmada hipotez bu atölye çalışmalarının okuma kültürü edindirme sürecinde olumlu etki sağlayacağı yönündedir.

ARAŞTIRMANIN AMACI

Bu çalışma ile okuma kültürü edindirme sürecini anlamlı ve eğlenceli hale getirmek, okuduklarını anlamlandırabilen ve yeni bakış açılarıyla okuduklarını özümseyen, somutlaştıran yaratıcı ve hayal gücü gelişmiş bireyler yetişmesine katkı sağlamak, okuduklarından görsel tasarımlar ortaya koyarak disiplinlerarası bir anlayışla bilgiyi beceriye dönüştüren bir ortama zemin hazırlamak, bireylere estetik duyuyu, düşünüş becerisi kazandırmak, okuma kültürü edinmenin ve edindirmenin önemini vurgulayarak bu konuda farkındalık oluşturmak amaçlanmıştır. Çalışma ile yaş

seviyelerine uygun olarak etkinlik ve ürün odaklı okuma atölyeleri kurarak okuma kültürü edindirme sürecinde yaygın etki sağlamak hedeflenmiştir. Ayrıca katılımcıların atölye çalışmaları esnasında kitap üzerine sohbetlerde bulunabileceği bir ortam oluşturmak, bir kitabın nasıl tanıtılacağını, özeti- nin nasıl çıkarılacağını kavratmak amaçlanmıştır. Atölye çalışmalarından ortaya çıkan ürünlerin sergilenmesi ve katılımcılar tarafından ürünlerinin tanıtılmasının sağlanması ile katılımcılarda özgüven duygusunun gelişme- sine katkı sağlamak da amaçlanmıştır. Ayrıca, atölye çalışmasına katılmış olan öğrencilerin yalnızca kendilerinin bu konuda bilgi ve farkındalık kazanmakla kalmayıp yakın çevrelerinde bulunan kişileri (arkadaş, aile bireyleri, öğretmen, akran gibi) de bu konuda bilgilendirip atölye çalış- masında edindikleri deneyimleri onlarla paylaşmaları da beklenmektedir. Bu amaçlara bağlı olarak şu alt sorulara cevap aranmıştır:

- İlkokul 2, 3, 4. sınıf atölye katılımcılarının ve atölye liderlerinin atölye ile ilgili görüşleri nelerdir?
- Ortaokul 5, 6, 7, 8. sınıf atölye katılımcılarının ve atölye liderlerinin atölye ile ilgili görüşleri nelerdir?
- Lise 9, 10, 11. sınıf atölye katılımcılarının ve atölye liderlerinin atölye ile ilgili görüşleri nelerdir?
- Araştırmacıların atölye sürecine ilişkin gözlemleri nelerdir?
- Atölyeden elde edilen ürünlerin sergilendiği programda sergiye katılanların sergi günlüğüne yazdığı ifadelerden elde edilen bul- gular nelerdir?

YÖNTEM

Araştırmada Kırıkkale ilinde ilkokul, ortaokul ve lise öğrencilerinin öğ- renim gördüğü üç okulda etkinlik ve ürün odaklı okuma atölye çalışmaları yürütülmüştür. Atölye çalışmaları planlaması detaylı literatür taraması ve doküman incelemesinin ardından araştırmacılar ve uygulayıcıların ihtiyaç ve beklentileri dikkate alınarak oluşturulmuş ve etkinliklerin okuma atöl- yelerinde yürütülmesi sağlanmıştır. Etkinlikler yaş ve sınıf düzeyine uygun olarak planlanmıştır. Her bir atölye çalışması dört hafta ikişer saat olarak yürütülmüştür. Atölye uygulayıcıları ve katılımcıları projenin kendilerine tanıtılmasının ardından gönüllülük esasına göre belirlenmiştir. Çalışma için ilgili makamlardan izin alınmış ve Kırıkkale İl Halk Kütüphanesi ile protokol imzalanmıştır.

İlkokul düzeyinde “Oku Metni, Patlat Balonu”, “Okurum Kitabımı, Yaparım Kuklasımı”, “Tekerleme, Şekerleme”, “Kitabım Bilmede” adlı etkinlikler;

ortaokul düzeyinde “Okurum Kitabımı, Yaparım Tasarımını”, “Yazara Mektubum Var”, “Okudum, Tanıttım, Afişini Tasarladım”, “Okudum, Tanıttım, Kapağa Kayıt Yaptım” adlı etkinlikler; lise düzeyinde “Okurum, Panoya Taşırım”, “Okurum Tavsiye Ederim”, “Okurum Paylaşırım”, “Okurum Dinleti Yaparım.” adlı etkinlikler yürütülmüştür. Çalışmaya 11 ilkokul, 20 ortaokul ve 8 lise öğrencisi katılmıştır.

Bu çalışmalar bir nitel araştırma yöntemi olan grupla yürütülen eylem araştırması olarak gerçekleştirilmiştir. Yıldırım ve Şimşek’e göre eylem araştırması uygulayıcı ya da araştırmacı ile birlikte gerçekleştirilebilen ortaya çıkmış bir sorunu anlama ve çözmeye yönelik veri toplamayı ve analiz etmeyi içeren bir araştırma yaklaşımıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2013). İlkokul ve lise düzeyinde uygulayıcılar etkinlik odaklı okuma atölyesi çalışmaları gerçekleştirmiştir. Araştırmacılar ortaokul düzeyinde yürütülecek ürün odaklı okuma atölye çalışmasında katılımcı gözlemci olarak yer almıştır. Balcı’ya göre bu tip bir gözlemden gözlemcinin gözlemediği grubun bir parçası olması ve o grubun bazı özelliklerini yansıtır olması gerekir. Grup içinde sorumlulukları olması şarttır. Gözlemin bu türünün kullanılabilmesi için aktif rol alabileceği etkinliklere ihtiyaç vardır (Balcı, 2005). Atölyelerde araştırmacı tarafından gözlem yolu ile notlar alınmış, katılımcılarla ve uygulayıcılarla bireysel görüşmeler yapılmıştır. Atölyelerden ortaya çıkan ürünler Kırıkkale İl Halk Kütüphanesinde araştırmacılar tarafından bir program ile proje tanıtılarak sergilenmiştir.

Görsel 1. Proje ve ürün tanıtım sergisinden görüntü



Görsel 1, Kırıkkale İl Halk Kütüphanesinde katılımcılar tarafından gerçekleştirilen ürün tanıtım sergisinden bir fotoğraftır.

Görsel 2. Kitap tasarım görselleri kolajı

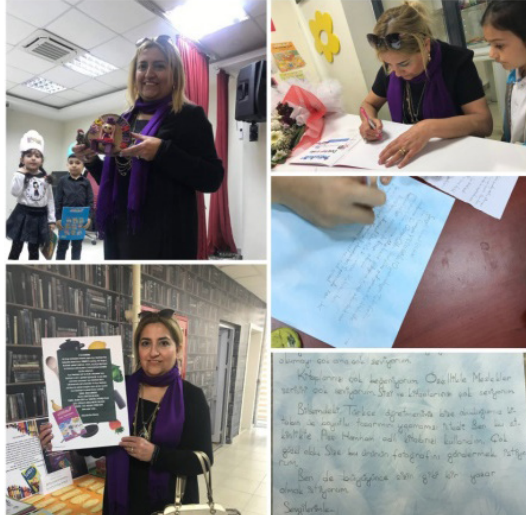


Görsel 2, “Okurum Kitabını, Yaparım Tasarımını” etkinliğinde gerçekleştirilen atölye ürünlerinden örneklerin olduğu bir fotoğraftır.

Sergi sonunda da veri oluşturması bakımından sergiye katılanlardan sergi günlüğüne görüş yazmaları istenmiştir. Bireysel görüşmelerde katılımcılara atölye çalışmalarının kendilerine katkılarını ifade etmeleri istenmiştir. İlkokul 2,3 ve 4. sınıf katılımcılarına İK1, İK2 şeklinde numaralar; ortaokul 5, 6, 7, 8. sınıf katılımcılarına OK1, OK2 ve lise katılımcılarına da LK1, LK2 şeklinde katılımcı kodları verilmiştir. Verilen cevaplar içerik analizine göre analiz edilerek katılımcıların verdiği cevaplar konulara ayrılarak tablolar halinde verilmiştir. Ayrıca örnek ifadeler de yer verilmiştir.

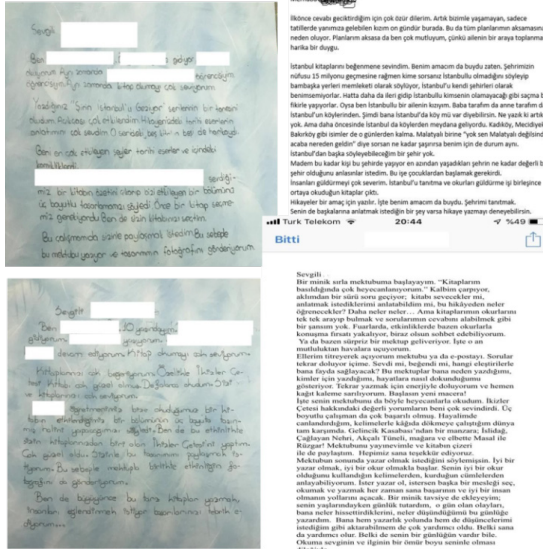
Ürünlerin fotoğrafları ile birlikte katılımcıların kitapların yazarlarına yazdığı mektuplar sosyal ağlardan iletişim kurulan yazarlara ulaştırılmış ve gelen cevaplar katılımcılarla paylaşılmıştır. Kabul edilen yazarlarla yazar-okur buluşmaları gerçekleştirilmiş ve eser tasarımları yazarlara hediye edilmiştir.

Görsel 3. Yazar-okur buluşmasından görüntüler



Görsel 3, “Yazara Mektubum Var” etkinliği sonucunda sürece dahil olmak isteyen Yazar Nalan Aktaş Sönmez ile gerçekleştirilen yazar-okur buluşmasından fotoğraflardır.

Görsel 4. Yazarlara yazılan mektuplar ve katılımcılara gelen cevaplar



Görsel 4, katılımcıların yazarlara yazdıkları mektuplar ve yazarların katılımcılara gönderdiği cevaplardan örnekleri ifade etmektedir.

BULGULAR

Bu bölümde araştırmadan elde edilen verilerin analizine yer verilmiştir:

3.1. İlkokul “2, 3, 4. sınıf seviyesi” atölye katılımcıları görüşleri

İlkokul 2, 3, 4. sınıf seviyesi atölye çalışmalarını değerlendirmek için öğrencilerin etkinliklerle ilgili görüşlerini belirtmeleri istenmiştir. Öğrencilerin görüşleri temalar belirlenerek analiz edilmiştir:

Tablo 1. İlkokul 2, 3, 4. sınıf seviyesi etkinlik odaklı okuma atölyesi katılımcı görüşleri

Kastedilen	Frekans	Katılımcı Kodu
Kitap sevgisi kazandırması, arttırması	8	İK1, İK2, İK3, İK4, İK5, İK6, İK9, İK11
Mutluluk, heyecan duyma, eğlenceli bulma	7	İK2, İK3, İK5, İK6, İK7, İK9, İK11
Farklı bakış açısı kazandırması	6	İK2, İK3, İK5, İK8, İK10, İK12
Kitap okumanın katkılarının farkında olma	5	İK1, İK2, İK6, İK7, İK13
Anlamaya katkısı olması	5	İK3, İK4, İK7, İK9, İK10

Tablo 1 incelendiğinde 8 öğrencinin kitap sevgisi kazandığı, okumaya ilgisinin arttığını ifade ettiği görülmüştür. 5 katılımcı kitap okumanın kendisine katkılarının farkındadır. 7 öğrenci çalışmaları eğlenceli bulmuş ve heyecan duymuş, 6 öğrencinin de farklı bakış açısı kazandığını ifade ettiği görülmüştür. 5 öğrenci de çalışmaların okuduğunu anlamaya katkı sunduğunu ifade ettiği görülmektedir. Örnek ifadeler şöyledir:

İK1: “Kitap bana çok şey kazandırdı. Mesela bilgiler ve kitap sevgisini öğrendim. Kitabın bu kadar güzel olduğunu hiç ama hiç bilmiyordum. Ve şunu anladım. Kitabın bize verdiği anlamı anladım. Kitap bizi zenginleştirdi.”

irmiş. Bu çalışmalardan bunu anladım, çok mutlu oldum.” İK2: “Neredeyse bildiğim her şeyi kitaptan öğrendim. Kitap bana sadece bilgi vermedi. Mutluluk, sevinç, heyecan kattı. Hayata bakışım değişti.” İK3: “Kitapla konuşmak çok güzel bir duyuydu. Kuklalar güzel oldu, yine yapalım.” İK4: “Kitap okumak bana yeni bir dünya açıyor. Kitap bana nefes verir.” İK8: “Kitap okudukça birer birer basamaklardan çıkıyorum. Okudukça öyle güzel bilgiler kazanıyorum ki sınırı yok.”

İlkokul “2, 3, 4. sınıf seviyesi” atölye liderinin görüşleri

Atölye lideri etkinliklerin öğrencilerde kitap okuma ilgisi uyandırdığını ve etkinliklerin süreci eğlenceli hale getirdiğini ifade etmektedir:

“Etkinliklerde çocukların üretkenlikleri ve olaylara bakış açıları çok gelişti. Kitap okuma ilgileri ve sevgilerinin artması tartışılmaz bir konu elbette. Kitaba karşı ilgiyi artırmak için çaba göstermemiz gerekli biz eğitimciler olarak. Özellikle ilkokul hatta okul öncesi dönemden başlamak lazım. Tekerleme, bilmece, kukla yapma bunlar birer araç ama çocukların eğlenerek öğrenme kazanımı çok önemli.”

İlkokul uygulayıcısı etkinliklerde çocukları aktif bulurken kitap ve okuma katılımcıların ilgisinin arttığını ifade etmiştir.

Ortaokul “5, 6, 7, 8. sınıf seviyesi” atölye katılımcılarının atölye ile ilgili görüşleri

Ortaokul 5, 6, 7, 8. sınıf seviyesi atölye çalışmalarını değerlendirmek için öğrencilerin etkinliklerle ilgili görüşlerini belirtmeleri istenmiştir. Öğrencilerin görüşleri temalar belirlenerek analiz edilmiştir:

Tablo 2. Ortaokul “5, 6, 7, 8. sınıf seviyesi” etkinlik odaklı okuma atölyesi katılımcı görüşleri

Kastedilen	Frekans	Katılımcı numarası
Kitap sevgisi kazanma ve artırma	14	OK3, OK4, OK5, OK8, OK10, OK11, OK12, OK13, OK14, OK15, OK17, OK18, OK19, OK20
El becerilerini geliştirme	10	OK1, OK3, OK7, OK8, OK9, OK12, OK13, OK14, OK16, OK17

Mutlu olma	7	OK8, OK9, OK12, OK14, OK16, OK19, OK20
Yaratıcılığı ve hayal gücünü geliştirme	5	OK10, OK11, OK12, OK15, OK17
Eğlenceli bulma	5	OK6, OK9, OK12, OK19, OK20
Farklı kitap türüne ilgisini keşfetme	4	OK2, OK3, OK4, OK10
Yazarlarla bağ kurma	4	OK1, OK9, OK10, OK13
Kitap tanıtımı yapmayı öğrenme	4	OK3, OK4, OK11, OK12
Kitap özeti hazırlama becerisi kazanma	4	OK4, OK11, OK13, OK16
Kitaba farklı bakış açısı geliştirme	3	OK2, OK10, OK20
Bilgisayar kullanımını geliştirme	3	OK3, OK9, OK16
Özgüven kazanma	3	OK4, OK11, OK12
Yeni kitaplar keşfetme	2	OK1, OK9
Söz dağarcığını geliştirme	2	OK9, OK11

Tablo 2 incelendiğinde ortaokul katılımcıları atölye çalışmalarının kendilerine on dört farklı konuda katkı sağladığını ifade etmiştir. 14 katılımcı kitap okuma ilgisi kazandığını ve kitaplara ilgisinin arttığını ifade etmiştir. Katılımcıların örnek ifadeleri şöyledir:

OK1: “Yazarlarla aramdaki bağ güçlendi, okuyacak yeni kitap serileri keşfettim.” OK2: “Bu projeyi yapmadan önce kitapları okuyup geçiyordum. Bu kitap bana ne katıyor diye düşünmüyordum. Önceden de kitap okumayı çok seviyordum ama kitabın derinine inmiyordum. Üstelik ne tür kitap okuyacağıma karar veremiyordum. İyi ki bu projeye katılmışım.” OK5: “Bu çalışmada konusunu anlattığım kitabın benim için büyük bir katkısı oldu. Bu kitap sayesinde birçok kitabı okumayı sevdim. Aslında çok kitap okumayı seven birisi değilim. Kısacası bu çalışma benim için çok önemli ve değerlidir.” OK8: “Fonetik ve görsel sanatlar bir arada kullanılarak hoş bir ortam oluşturuldu. İlk olarak bir edebi eser seçtik ve onları okuduk. Daha sonra okuduğumuz eserleri ürünlere dönüştürdük. Kitap okumayı sevmeyen fakat el işlerinde başarılı olan insanlara okumayı, okumayı seven insanlara da el işlerini sevdirmeye yönelik güzel bir çalışma. Umarım ki devamı gelir. Çünkü monoton hayatlarımıza renk katıyor.” OK10: “Bu çalışma sayesinde okuduğum kitabı daha çok sevdim ve anladım. Kitaptaki macerayı daha çok anlayabildim. Kitap hakkındaki hayalimi daha da genişlettiğimi

düşünüyorum. Hayal gücümün daha çok geliştiğini hissediyorum. Daha çok böyle kitaplar okumayı istiyorum.”

OK11: “ Bu çalışmada yeni kelimeler öğrendim. Kelime dağarcığımı geliştirdim. Yazım hatalarımı düzelttim. Kitaplara tutkuyla bağlanabildim. Telaffuzlarımı ilerlettim yani geliştirdim. Artık kitapların özetini daha çabuk çıkarabiliyorum. Aynı zamanda hedeflerimi büyütüp, hayal gücümü geliştiriyorum. Kitaplarla ilgili daha çok bilgi edinmek istiyorum ve edindiğimi düşünüyorum.” OK18: “Ürün odaklı kitap okuma çalışması hem yapım aşamasında hem de sunum aşamasında öğrencilere çok fazla katkı sağlıyor. Hem atölyede çalışan hem de sergiye katılan konukların kitap okumaya ilgisinin artmasını sağlamakta.” OK20: “Çok sevdiğiniz bir kitabın somutlaştırılmış bir halinin olması sizin kitap okuma aşkınızı ve isteğinizi artırdığı gibi bu kitabı somutlaştırırken etkisinde kaldığınız anları tekrar tekrar yaşamamız daha zevkli. İşte bu yüzden bu uygulama gerek kitap sevgisini aşılacak olsun gerekse kitap sevgisini artırmak olsun çok başarılı olduğu için devam etmeli. Ben bu çalışmayı yaparken çok eğlendim ve bu çalışmayı yapacak her kişinin de eğleneceğine eminim.”

Ortaokul “5, 6, 7, 8. sınıf seviyesi” atölye liderinin atölye ile ilgili görüşleri

Ortaokul atölye uygulayıcısı, çocukların atölye sürecinde çok mutlu olduğunu ve katılmayan öğrencilerin de sonradan sürece dahil olma konusunda gönüllü olduğunu ifade etmektedir. Uygulayıcı öğretmenin ifadelerinden çıkarılan bir başka önemli bulgu da atölye sayesinde kütüphaneden ödünç kitap alma oranlarının arttığı yönündedir. Bu ifadeye bağlı olarak kütüphane ödünç kitap alma kayıt defteri incelenmiş ve bir önceki eğitim-öğretim yılına oranla kitap alma sayısının yüzde 20 oranında artış gösterdiği tespit edilmiştir. Uygulayıcı öğretmen atölye sürecinde yaşadığı zorluğu, etrafın dağılması ve etkinliklerin zaman gerektirmesi olarak ifade etmiştir. Uygulayıcı öğretmenin ifadeleri şu şekildedir: “Çocuklar bu atölye çalışmaları esnasında çok mutluydu. Hele hele sonradan atölyeye pişman olup da katılmak isteyenlerin çabasını hiç unutamam. Ben aynı zamanda kütüphaneden de sorumlu öğretmenim. Kütüphaneden kitap alma oranı bu atölye çalışmaları sırasında artış gösterdi. Hem el becerilerini geliştirme hem de kitap okuma alışkanlığı kazanmada bu çalışma çok verimli diye düşünüyorum. Tabi zorlukları da oluyor etraf çok batıyor, biraz zaman kısıtlı olduğu için zor oluyor. Resim derslerinde de bu atölye çalışmasını yürütmek daha güzel olabilir. Bizim resim öğretmenimiz yardımcı oldu zaten.”

Lise 9, 10, 11. sınıf seviyesi atölye katılımcılarının atölye ile ilgili görüşleri

Lise 9, 10, 11. sınıf seviyesi atölye çalışmalarını değerlendirmek için öğrencilerin etkinliklerle ilgili görüşlerini belirtmeleri istenmiştir. Öğrencilerin görüşleri temalar belirlenerek analiz edilmiştir:

Tablo 3. Lise“9, 10, 11. sınıf seviyesi” etkinlik odaklı okuma atölyesi katılımçı görüşleri

Kastedilen	Frekans	Katılımcı numarası
Farkındalığı artırma	5	LK1, LK2, LK3, LK5, LK8
Dikkati çekme	5	LK1, LK2, LK3, LK4, LK5
Kitap okuma ilgisi uyandırma	4	LK2, LK4, LK5, LK7
Yeni şeyler öğrenme	3	LK2, LK4, LK6
Farklı bakış açısı kazandırma	2	LK3, LK8

Tablo 3 incelendiğinde lise düzeyinde okuma atölyelerinin katılımcılara beş farklı başlıkta katkı sağladığı görülmektedir. Beş katılımcı çalışma ile çevrelerinde dikkat çektiklerini ve farkındalığı artırdıklarını ifade etmiştir. Örnek ifadeler şu şekildedir:

LK1: “Hazırladığımız kitap panosu okumayı sevenler için çok faydalı oldu bence. Daha önce dikkatimizi çekmeyen, farkında olmadığımız romanları ve onların etkileyici bölümlerini buradan görüyoruz. Sonra bu kitapları alıp okuyoruz. Çok faydalı bir çalışma olduğunu düşünüyorum kendi kıtım.” LK3: “Bu çalışma kitap okumaya farkındalık yaratmak adına çok güzel oldu bence. Daha önce hiç duymadığımız kitapları ve onların yazarlarını tanıması oluyoruz.” LK8: “Her okuduğumuz kitap bize hayatın farklı kapılarını açıyor. Olayları ve hayatı farklı algılamamızı sağlıyor. Çok faydalı bir çalışma oldu bence.”

Lise “9, 10, 11. sınıf seviyesi” atölye katılımcılarının atölye ile ilgili görüşleri

Lise atölye uygulayıcı öğretmeni atölye çalışmalarının dikkat çektiğini ve farkındalık oluşturduğunu ifade etmiştir. Atölye sürecini devam ettirmeyi düşündüklerini, yeni kitaplarla yeni etkinlikler planladıklarını belirtmişlerdir. Atölye liderinin görüşü şu şekildedir: “Bu atölye çalışmalarını yapmak öğrencilerimiz için hem zevkli hem faydalı oldu. Kitap okuma kültürü adına okulumuzda bir farkındalık oluşturduk. Devamını getirmeyi yeni kitaplar okuyup tanıtmayı ve yeni etkinlikler planlamayı düşünüyorum. Sonuçta genç nesiller okuyarak, okuduğunu anlayarak hayatı ve olayları daha iyi anlar ve topluma faydalı, kültürlü, hayal gücü ve yaratıcılığı yüksek bireyler olarak yetişirler.”

Araştırmacıların atölye sürecine ilişkin gözlemleri

Araştırmacıların dâhil olduğu ürün odaklı atölye çalışmasında katılımcıların kitaplar üzerine sohbet ettiği ve bunu yaparken heyecan duydukları ve mutlu oldukları, birbirlerine okudukları kitapları anlattıkları ve hangi kitapları okumaktan hoşlandıklarını belirledikleri ve bunu keşfettikleri gözlemlenmiştir. Ayrıca el becerilerini geliştirme konusunda gayret içinde oldukları, bu konuda birbirleri ile yardımlaşmış, nasıl bir tasarım ortaya koymaları gerektiği konusunda araştırma yaptıkları, grup bilincinin oluştuğu ve birbirleri ile fikir alışverişinde buldukları görülmüştür.

Yazarlara mektup yazma ve ürünlerinin fotoğraflarını yazarlarla paylaşma sürecinin kitaba ve okumaya karşı ilgilerini artırdığı ve katılımcıların motivelerini yükselttiği, özgüven kazandıkları gözlemlenmiştir. Yazarlardan gelen cevaplar katılımcıların okuma ilgisini artırmış, onları mutlu etmiş ve heyecanlandırmıştır. Ayrıca yazarlar da mutlu olduklarını ifade ederek atölye ürünlerinin kendilerini motive ettiğini belirtmişlerdir.

Sergi Günlüğünden Elde Edilen Bulgular

Katılımcılar ortaya çıkan ürünleri özgün bulmuş, çocuklarının böyle bir çalışma içinde bulunmalarından duydukları memnuniyeti ifade etmiş, yapılan atölye çalışmalarının kitap okuma oranını ve ilgisini artırdığını, çocuklarının kendilerine ve çevrelerine okuma kültürü bakımından örnek olduğunu ve farkındalığı artırdıklarını ifade etmişlerdir. Çalışmanın ilde farklı yerlerde de sergilenmesi taleplerini ve çalışmaların devamının sağlanması gerektiğini belirtmişlerdir.

SONUÇ

Bu araştırmada ilkokul 2, 3, 4. sınıf; ortaokul 5, 6, 7 ve 8. Sınıf ve lise 9, 10, 11. sınıf öğrencilerinin öğrenim gördüğü üç okulda etkinlik ve ürün odaklı okuma atölye çalışmaları yürütülmüştür. Atölye çalışmaları planlaması detaylı literatür taraması ve doküman incelemesinin ardından araştırmacılar ve uygulayıcıların ihtiyaç ve beklentileri dikkate alınarak oluşturulmuş ve etkinliklerin okuma atölyelerinde yürütülmesi sağlanmıştır. Etkinlikler yaş ve sınıf düzeyine uygun olarak planlanmıştır. Her bir atölye çalışması dört hafta ikişer saat olarak yürütülmüştür. Atölye uygulayıcıları ve katılımcıları projenin kendilerine tanıtılmasının ardından gönüllülük esasına göre belirlenmiştir. Çalışma için ilgili makamlardan izin alınmış ve Kırıkkale İl Halk Kütüphanesi ile protokol imzalanmıştır.

İlkokul düzeyinde “Oku Metni, Patlat Balonu”, “Okurum Kitabımı, Yaparım Kuklasını”, “Tekerleme, Şekerleme”, “Kitabım Bilmedede” adlı etkinlikler; ortaokul düzeyinde “Okurum Kitabımı, Yaparım Tasarımını”, “Yazara Mektubum Var”, “Okudum, Tanıttım, Afişini Tasarladım”, “Okudum, Tanıttım, Kapağa Kayıt Yaptım” adlı etkinlikler; lise düzeyinde “Okurum, Panoya Taşırım”, “Okurum Tavsiye Ederim”, “Okurum Paylaşırım”, “Okurum Dinleti Yaparım.” adlı etkinlikler yürütülmüştür. Çalışmaya 11 ilkokul, 20 ortaokul ve 8 lise öğrencisi katılmıştır.

İlkokul 2, 3, 4. sınıf seviyesi atölye çalışmaları sonuçlarına göre atölye etkinlikleri kitap okumaya ilgiyi arttırmış ve okumayı sevmeyenlere de okumayı sevmeye konusunda olumlu anlamda katkı sağlamıştır. Ayrıca öğretmenlere de öğrencilerine kitap okuma kültürü edindirme konusunda neler yapabilecekleri konusunda yol gösterici olmuştur.

Ortaokul 5, 6, 7, 8. sınıf seviyesi atölye çalışmaları sonuçlarına göre katılımcılar atölye çalışmaları sırasında hangi tür kitaplara ilgi duyduklarını keşfetmiş, okuyacak yeni kitapların farkına varmışlardır. Katılımcıların el becerileri gelişmiş, ürün ortaya koymanın verdiği mutlulukla özgüven kazanımı sağlanmıştır. Ürünlerini sergilemek ve kitapları sözlü tanıtmak da yine özgüven gelişimine katkı sağlamıştır. Ayrıca katılımcılar kendileri dışında aileleri ve arkadaşlarına da okuma kültürü edinme sürecinde farkındalığı arttırmış örnek olmuşlardır.

Ortaokul 5, 6, 7, 8. sınıf seviyesi atölye uygulayıcısı çocukların atölye sürecinde çok mutlu olduğunu ve katılmayan öğrencilerin de sonradan sürece dahil olma konusunda gönüllü olduğunu ifade etmiştir. Ugulayıcı öğretmenin ifadelerinden çıkarılan bir başka önemli sonuç da atölye sayesinde kütüphaneden ödünç kitap alma oranlarının arttığı yönündedir. Bu ifadeye bağlı olarak kütüphane ödünç kitap alma kayıt defteri incelenmiş ve bir önceki eğitim-öğretim yılına oranla kitap alma sayısının yüzde 20 oranında artış gösterdiği tespit edilmiştir.

Lise atölye uygulayıcı öğretmeni atölye çalışmalarının dikkat çektiğini ve farkındalık oluşturduğunu ifade etmiştir. Atölye sürecini devam ettirmeyi düşündüklerini, yeni kitaplarla yeni etkinlikler planladıklarını belirtmişlerdir.

Araştırmacıların gözlemlerine göre etkinlik ve ürün odaklı atölye çalışmasında katılımcıların kitaplar üzerine sohbet ettiği ve bunu yaparken heyecan duydukları ve mutlu oldukları, birbirlerine okudukları kitapları anlattıkları ve hangi kitapları okumaktan hoşlandıklarını belirledikleri ve bunu keşfettikleri gözlemlenmiştir. Ayrıca el becerilerini geliştirme konusunda gayret içinde oldukları, bu konuda birbirleri ile yardımlaşmış, nasıl bir tasarım ortaya koymaları gerektiği konusunda araştırma yaptıkları, grup bilincinin oluştuğu ve birbirleri ile fikir alışverişinde buldukları görülmüştür.

Yazarlara mektup yazma ve ürünlerinin fotoğraflarını yazarlarla paylaşma sürecinin kitaba ve okumaya karşı ilgilerini artırdığı ve katılımcıların motivelerini yükselttiği, özgüven kazandıkları gözlemlenmiştir. Yazarlardan gelen cevaplar katılımcıların okuma ilgisini artırmış, onları mutlu etmiş ve heyecanlandırmıştır. Ayrıca yazarlar da mutlu olduklarını ifade ederek atölye ürünlerinin kendilerini motive ettiğini belirtmişlerdir.

Ürün sergisine katılan konuklar ortaya çıkan ürünleri özgün bulmuş, çocuklarının böyle bir çalışma içinde bulunmalarından duydukları memnuniyeti ifade etmiş, yapılan atölye çalışmalarının kitap okuma oranını ve ilgisini artırdığını, çocuklarının kendilerine ve çevrelerine okuma kültürü bakımından örnek olduğunu ve farkındalığı artırdıklarını ifade etmişlerdir. Çalışmanın ilde farklı yerlerde de sergilenmesi taleplerini ve çalışmaların devamının sağlanması gerektiğini belirtmişlerdir.

ÖNERİLER

Bu araştırmanın sonuçlarından hareketle şu önerilerde bulunulabilir:

- Atölye çalışmaları farklı kurumlarda da denenerek sonuçları karşılaştırılabilir.
- Atölye çalışmaları farklı planlarla ve konunun uzmanları ile işbirliği içinde disiplinlerarası ilişki ile yürütülebilir.
- Atölye çalışmaları ebeveynler ile birlikte yürütülüp sonuçları tartışılabilir.
- Atölye çalışmalarına yazarlar da davet edilerek ürün üretme süreci bir yazarın kitapları üzerinden gerçekleştirilerek sonuçları değerlendirilebilir.
- Atölye çalışmalarında kitap tanıtımları yazarlarla hayran okurların birlikte gerçekleştirecekleri artırılmış gerçeklik uygulamaları destekli yapılarak bu konuda bir sosyal medya ağı yapılabilir. Bu sosyal medya ağı bakanlık onaylı ve destekli olup paylaşımlarda ürünler, kitap tanıtımları, kitap alıntıları yapılabilir.

KAYNAKLAR

- Ak Başođul, D. (2018). Türkçe öğretmenlerinin ve önerdikleri kitapların söylemleri bağlamında okuma kültürü anlayışı: Bir durum çalışması (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Akca, Ç. (2008). İlköğretim ikinci kademe öğrencilerine kitap okuma alışkanlığı kazandırmada Türkçe öğretmenlerinin rolü (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Yeditepe Üniversitesi, İstanbul.
- Aksoy, E. ve Öztürk, D. S. (2018). Öğrencilerdeki okuma alışkanlığının öğrenci ve öğretmen görüşlerine göre belirlenmesi. Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi, 0(1), 143-184.
- Aytan, N. (2016). Eğitimde yaratıcı okuma. Millî Eğitim, 209.
- Balcı, A. (2005). Sosyal bilimlerde araştırma: Yöntem, teknik ve ilkeler. Pegem A Yayıncılık.
- Deniz, E. (2015). Ortaokul öğrencilerinin kitap okuma alışkanlıkları. Okuma Yazma Eğitimi Araştırmaları, 3(2), 46-64.
- İnce Samur, Ö. (2014). "Bireye" okuma kültürü edindirme izlencesi (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Güneş, F. (2017a). Okumada zihinsel hazırlık ve önemi. Sınırsız Eğitim ve Araştırma Dergisi, 2(2), 1-15.
- Güneş, F. (2017b). Okuma ilgisi ve gücü. Eğitim Kuram ve Uygulama Araştırmaları Dergisi, 3(3), 119-128.
- Kurt, Ö. (2013). Küçük adamlara büyük oyunlar: Pozitif Yayınları.
- Maden, S. ve Maden, A. (2018). Türkçe öğretmenlerinin okuma alışkanlığı kazandırmaya yönelik alternatif uygulamaları. Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi, 10(1), 1-17.
- MEB. (2007). Öğrencilerin okuma düzeyleri. Eğitimi Araştırma ve Geliştirme Dairesi Başkanlığı (EARGED). Ankara.
- MEB. (2018). Okuma becerileri dersi öğretim programı (Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu 5 ve 6. Sınıflar). Temel Eğitim Genel Müdürlüğü.
- Epcacan, C. (2013). Çoklu zekâyâ dayalı etkinliklerin öğrencilerin okuma alışkanlığına ilişkin tutuma ve okuduđunu anlama özyeterlilik algısına etkisi. Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi, 171.
- Okur, A. ve Özsoy, Y. (2017). Üstün zekâlı ve üstün yetenekli ortaokul öğrencilerinin okuma ilgisi ve okuma alışkanlıklarının değerlendirilmesi. Üstün Zekâlılar Eğitimi ve Yaratıcılık Dergisi, 4(3), 73-89.
- Soysal, M. (2009). Eyvah Kitap (7.baskı). Günışığı Kitaplığı.
- Şirin, M. R. (2007). Çocuk edebiyatına eleştirel bir bakış, Çocuk edebiyatı nedir ne değildir?. Kök Yayıncılık.
- Ülper, H. (2011). Öğrencilerin, okumaya isteklendirici etmenlerle karşılaşma durumu: öğretmen, aile, arkadaş ve kitap boyutları üzerinden bir araştırma. Buca Eğitim Fakültesi Dergisi, 30, 221-237.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2013). Nitel araştırma yöntemleri (9.baskı). Seçkin Yayıncılık.

EKLER

Etkinlik Planları

ETKİNLİK ADI: Oku Metni, Patlat Balonu

ETKİNLİK UYGULANIŞI: İlkokul öğrencilerinin kitap okuma alışkanlığı edinebilmesi için uygulanabilen bir yöntemdir. Öğrencilere verilen okuma kitaplarından her bir bölüm için birer balon tahtaya yapıştırılır. Öğrenci okumasını tamamladıktan sonra balonu patlatmaya hak kazanır. Küçük yaş grubu için eğlenceli bir yöntemdir, öğretmen tarafından geliştirilebilir.

ETKİNLİK ADI: Okurum Kitabımı, Yaparım Kuklasını

ETKİNLİK UYGULANIŞI: Öğrencilerden okumuş oldukları kitapta hoşlarına giden bir kahramanın, geçeden kuklasını yapmaları istenir. Kukla yapımı esnasında velilerden de destek vermeleri istenir. Böylece öğrenci-veli dayanışması sağlanarak velilerimizin de eğitimde aktif olarak yer alması sağlanır. Daha sonra bu kuklalarla sınıfta canlandırma yapılır.

ETKİNLİK ADI: Tekerleme, Şekerleme

ETKİNLİK UYGULANIŞI: Daha önceden okumuş oldukları kitapların konusu ve kitabın adı hakkında tekerleme uydurmaları istenir. Bütün öğrencilerin söylemiş oldukları tekerlemeler bir araya getirilir ve derlenir. Küçük bir tekerleme kitabı elde edilir ve tekerlemeler zaman zaman öğrencilere söylettirilir.

ETKİNLİK ADI: Kitabım Bilmecede

ETKİNLİK UYGULANIŞI: Okumuş oldukları kitapların kahramanları ve kitapta geçen olaylar hakkında bilmeceler hazırlamaları, hazırlamış oldukları bilmeceleri sınıfta arkadaşlarına sormaları istenir. Bilmecenin doğru cevabını veren öğrenci tahtaya çıkarılır, alkışlandıktan sonra onun hazırladığı bilmece sordurulur. Sırasıyla eğlenceli bir şekilde dersin işlenişine ve okumanın süreklilik kazanmasına devam edilir.

ETKİNLİK ADI: Okurum Kitabını, Yaparım Tasarımını

ETKİNLİK UYGULANIŞI: Öğrencilere okudukları kitaplarda etkilendikleri bir sahneyi, kahramanı, kitap kapağını istedikleri bir sanat dalı ile üç boyuta taşımaları istenir. Sanat dalları konusunda ve çalışmalarda görsel sanatlar öğretmeninden destek alınır. İnternette araştırma yapmalarına olanak sağlanır.

ETKİNLİK ADI: Yazara Mektubum Var

ETKİNLİK UYGULANIŞI: Öğrencilerden okumuş oldukları kitap hak-

kındaki düşünceleri (olumlu-olumsuz) sorulur. Fikirleri alındıktan sonra kitabımızın yazarına bir mektup yazması istenir. Üç boyutlu çalışmasının fotoğrafı da eklenerek mektuplar yazarlara ulaştırılır. Daha sonra yazılan mektuplar öğrenciye sınıfta okutturulur. Mektuplar ve varsa cevapları panoda sergilenir.

ETKİNLİK ADI: Okudum Tanıttım, Afişini Tasarladım

ETKİNLİK UYGULANIŞI: Ürün odaklı kitap tanıtım şenliği için hazırladıkları kitapların bilgisayarda afiş tasarım programları ile tanıtımının yapılması sağlanır. Bilişim Teknolojileri öğretmeninden destek alınabilir.

ETKİNLİK ADI: Okudum Tanıttım, Kapağa Kayıt Yaptım

ETKİNLİK UYGULANIŞI: Artırılmış gerçeklik uygulaması ile kitap kapağı fotoğraflarına öğrencilerin kitabı tanıtan videoları yüklenir. Uygulamayı kullanmak için telefonu ya da tableti kitap kapağına yaklaştırdığımızda öğrencinin kitabı tanıtan videosu oynamaya başlar.

ETKİNLİK ADI: Okurum, Panoya Taşırım

ETKİNLİK UYGULANIŞI: Öğrencilerden okudukları kitabın en etkilendikleri bölümlerini, cümlelerini, kitap alıntılarını küçük not kâğıtlarına yazarak panolarda sergilenmesi sağlanır. Haftalık pano değiştirilir.

ETKİNLİK ADI: Okurum, Tavsiye Ederim

ETKİNLİK UYGULANIŞI: Öğrencilerden okudukları kitap için eleştiri yazıları yazmaları bunu da broşür şeklinde çoğaltıp okulda ya da dışarıda dağıtmaları istenir.

ETKİNLİK ADI: Okurum, Dinleti Yaparım

ETKİNLİK UYGULANIŞI: Sevdikleri kitapların, en çok etkilendikleri bölümlerini, fonda hafif bir müzik eşliğinde hissettiği duyguyu da vererek okumaları istenir. Sınıfça yapılan bir etkinliktir. Bu etkinlik tıpkı bir şiir dinletisi gibi okulun diğer öğrencilerine sunulur.

TÜRKÇE DİL BECERİLERİNİ GELİŞTİRMEDE ANADOLU MASALLARINDAN YARARLANMA

Uzman Öğretmen Nazlı SALUK

*Kırıkkale İl Özel İdaresi Bilim ve Sanat Merkezi Türkçe Öğretmeni
ORCID ID:0000-0002-2823-2722*

Zeynep Sude VARLI

Kırıkkale İl Özel İdaresi Bilim ve Sanat Merkezi Öğrencisi

Begüm Ceyda KUZUCU

Kırıkkale İl Özel İdaresi Bilim ve Sanat Merkezi Öğrencisi

İlgin Efsa COŞKUN

Kırıkkale İl Özel İdaresi Bilim ve Sanat Merkezi Öğrencisi

ÖZET

Masal türü dinleme, okuma, konuşma, yazma dil becerilerini geliştirmekte ve bunları yaparken de değerler eğitimine katkı sağlayabilmektedir. Bu araştırmada çocukların hem kültürel mirasımız olan Anadolu masallarını bilme düzeylerini tespit ederek bu konuda onlara bir bilinç kazandırmak hem de masal türü aracılığıyla çocukların dinleme, prozodik okuma ve yazma becerilerini geliştirmek amaçlanmıştır. Öğrencilerin masallarını seslendirmeleri ve bir iletişim aracı kanalıyla yayınlayarak yaygınlaştırmalarının sonucunda özgüven kazanmaları ve kültürel miras ürünü olan Anadolu masallarının yayılmasında sorumluluk üstlenmeleri hedeflenmiştir. Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden eylem araştırması kullanılmıştır. Araştırmacılar araştırmada katılımcı gözlemci olarak yer almıştır. Çalışma grubunu 24 kişiden oluşan 5. Sınıf öğrencisi oluşturmaktadır. Araştırma verilerini çalışma grubunun yazdığı Anadolu masalları oluşturmaktadır. Anadolu masallarından araştırma grubu için uygun olanların olay örgüsü öğrencilere verilmiş ve olay örgüsüne bağlı kalarak öğrencilerin masalları kendi anlatımlarıyla, masal diline uygun olarak yazmaları istenmiştir. Verilerin analizi için iki Türkçe öğretmeninden yardım alınmış, katılımcıların yazma becerilerini nasıl ortaya koydukları incelenmiş, öğrencilerin yazdıkları masallar doküman incelemesi yöntemiyle analiz edilmiştir. Ayrıca katılımcıların masalları okurken ses kaydı alınmıştır. Ses kayıtlarının puanlamasında “Okuma Prozodisi Rub-

riği” kullanılmıştır. Masal yazma süreci çocukların Anadolu masallarını bilme ve öğrenme düzeylerini olumlu anlamda etkilemiştir. Öğrencilerin masallarında deyimleri anlamına uygun kullandıkları görülmektedir. Farklı deyimleri öğrenmekten keyif aldıkları ve bunları da birbirleriyle paylaştıkları, birbirlerine fikir vererek yardım ettikleri gözlemlenmiştir. Geleneksel masal başı, ortası ve sonu tekerlemeleri kullandıkları bunu da uygun geçişlerle yaptıkları ve etkili bir anlatım kullanıldığı görülmüştür. Metinlerde kendilerinin de tekerleme gibi ifadeler kullandığı dikkat çekmektedir. Metinlerde hem değerlere yer verdiği hem de kültürel unsurlara yer verdiği tespit edilmiştir. Öğüt veren bir son ya da mutlu son ile masal diline uygun bitirmişlerdir. Prozodik okuma becerisi bakımından endişe verici düzeyde öğrenci bulunmamıştır. Araştırma, konuşma becerisinin etkin yapılabileceği masal anlatıcılığı ile de yapılabilir.

Bu çalışmanın birinci yazar danışmanlığında ikinci, üçüncü ve dördüncü yazarlar tarafından TÜBİTAK 16. Ortaokul Öğrencileri Araştırma Projeleri Yarışması’nda “Derle-Yaz-Dinle-Yaşat (2D2Y): Anadolu’da Hayat” proje başlığı ile sunumu gerçekleştirilmiştir. Araştırma Türkçe alanında Türkiye üçüncülüğü ödülüne layık görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Masal derleme, dil becerileri, kültürel miras, Anadolu masalları

USING ANATOLIAN TALES TO DEVELOP TURKISH LANGUAGE SKILLS

ABSTRACT

The fairy tale genre develops listening, reading, speaking and writing language skills and While doing so, it can contribute to values education. In this study, children By determining their level of knowing the Anatolian tales, which are our cultural heritage, not only to raise awareness but also to enable children to listen, prosodic reading and aimed at improving writing skills. Have students vocalize their tales and gain self-confidence as a result of their dissemination by publishing them through a communication tool. and take responsibility for the dissemination of Anatolian tales, which are products of cultural heritage. targeted. Action research, one of the qualitative research methods, was used in the study. The researchers took part in the research as participant observers. The study group consisted of 24 people. consists of 5th grade students. The research data were written by the study group. Anatolian tales. Assistance from two Turkish teachers for data analysis It was examined how the partici-

pants demonstrated their writing skills, the document was analyzed by the analysis method. In addition, audio recordings were made while the participants were reading the tales. taken. “Reading Prosody Rubric” was used in scoring the audio recordings. The process of writing fairy tales and the level of children’s knowledge and learning of Anatolian fairy tales. positively affected. The idioms in the students’ fairy tales are suitable for their meaning. appear to be used. They enjoy learning different idioms and It has been observed that they share with each other and help each other by giving ideas. They use traditional tale beginning, middle and end rhymes and this with appropriate transitions. It was seen that they did and an effective explanation was used. Rhymes in the texts themselves It is noteworthy that he uses such expressions as: In the texts, it includes both values and cultural elements have been identified. Fairy tale with a suggestive ending or a happy ending they have finished in accordance with their language. Worrying level in terms of prosodic reading skill No students were found. Research, storytelling where speaking skill can be done effectively can also be done with.

Keywords: Tale compilation, language skills, cultural heritage, Anatolian tales

GİRİŞ

Dil ve düşünme bireyin sosyal bir varlık olmasına, hayatı algılamasına, eleştirel ve özgür düşünebilmesine olanak sağlamaktır. Dil eğitimi kapsamında, bireylere dört temel dil becerileri olan dinleme, okuma, konuşma ve yazma becerileri kazandırılmaya çalışılmaktadır (Karakoç Öztürk, 2016).

Anlamanın alt alanları, “dinleme ve okuma”, anlatmanın ise “konuşma ve yazma”dır. Dinleme ve okuma, konuşma ve yazmayla sonuçlanmazsa pek bir anlam ifade etmez. Yine, konuşma ve yazma da dinleme ve okumayla beslenmezse gelişmez. Dolayısıyla hepsi bir bütünün parçaları gibi birbirlerini destekler. Masal türü, çocukta dinleme alışkanlığını kazandırmada önemli bir işleve sahiptir. Dinlemenin yanı sıra okuma eğitimi için de masallar önemli bir kaynak olma rolünü devam ettirir. Masalları dinleme ve okuma yoluyla elde edilen girdiler, zamanla konuşma ve yazma yoluyla da aktarılır (Çetinkaya, 2007). Bu araştırmada da masal türü Türkçe temel dil becerilerini geliştirme aracı olarak kullanılmaktadır. Masal yazma süreci için öğrenciler örnek masalları okuyarak türün dil ve içerik özelliklerini kavramaktadır. Masal yazma sürecinden sonra seslendirdikleri masalarda prozodik okumaya dikkat ederek dolaylı da olsa konuşma becerisini geliştirmeye katkı sağlanmaktadır. Ortaya koydukları ürünleri birbirlerine dinletmeleri ile de dinleme becerilerini geliştirme desteklenmektedir.

Böylece bu çalışma Türkçe temel dil becerilerinin geliştirilmesinde masal türünden faydalanması bakımından önemli ve gereklidir ki bu masallar halk masalları olduğunda bu türü kültürel miras ürünleri ile desteklemek daha da anlamlı olmaktadır.

Genellikle halkın yarattığı, hayale dayanan, sözlü gelenekte yaşayan, çoğunlukla insanlar, hayvanlar ile cadı, cin, dev, peri vb. varlıkların başından geçen olağanüstü olayları anlatan edebî türe masal denir (TDK, <https://sozluk.gov.tr/>). Halk masallarında halkın yaşamından izler, sevinçler, özlemler, umutlar, acılar görülür. Bu masallar önce halk arasında anlatılmaya başlamış, zamanla gelişmiş ve sonradan bir kısım meraklı araştırmacılar veya masal yazarlarınca yazılı hale getirilmiş olan masallardır (Oğuzkan, 2001: 19). Bu araştırmada da öğrencilere halkın yaşamından izleri, yazdıkları masalarda aktarması bakımından destek olunmakta böylece öğrencilere kültürel mirasa sahip çıkma benliği kazandırılmakta ve görevi verilmektedir.

Masalın kendine has bir mantığı, işleyişi vardır. Masalarda çoğunlukla iyiler kazanır, mükâfatlandırılır, kötüler kaybeder ve cezalandırılır ve neredeyse tüm masallar mutlu sonla biter. Masallar toplumların kültürel, sosyal, psikolojik, ahlaki vb. özelliklerini taşır ve gelecek nesillere aktarır. Hoş vakit geçirme, eğlenme, eğlendirme işlevi vardır. Masallar aynı zamanda iyilik, doğruluk ve ahlaki değerler konusunda eğitici bir işleve sahiptir (Tuncel, 2011). Bu araştırmada da çocuklara masalların olay örgüleri verilirken ahlaki değerleri aktarabilecek nitelikte olmasına dikkat edilmiş ve kültürel değerleri yansıtacak unsurlara yer verilmiştir.

Masalarda giriş, masal içi, masal sonu tekerlemeleri olmak üzere üç çeşit tekerleme vardır. Bu tekerlemelerin masalın içinde ayrı ayrı işlevleri bulunmaktadır. Masal başı tekerlemeleri, masala başlamadan önce söylenen giriş tekerlemeleridir. Burada amaç, masalın yalan dünyasına dinleyiciyi alıştırmaktır. Başlangıç tekerlemelerinde masalın “eğlendirmek, ders vermek amacıyla uydurulduğu konusunda, dinleyenleri uyarma” işlevi vardır (Tuncel, 1997, aktaran: Çetinkaya, 2007). Öğrencilerin en çok bir yazıya başlamakta zorlandığı bilinmektedir. Bu sebeple öğrencilerin yazılı anlatım becerilerini geliştirmekte masal tekerleme ile başlaması nedeni ile iyi bir seçenektir. Bu çalışmada da çocuklara masallara başlarken tekerleme ile başlamaları gerektiği ve bunun için araştırma yapabilecekleri ve istedikleri tekerlemeyi kullanabilecekleri yine masal içinde de hem geleneksel tekerlemelerden faydalanabilecekleri hem de kendilerinin olaylarının akışına uygun tekerlemelerden faydalanabilecekleri ifade edilmiştir.

Masal çocuğun iç dünyasına girmeyi başaran bir edebi türdür. Masal çocuğun muhakeme gücünü geliştirir. Masalın içinde yer alan zıtlıklarda

(iyi-kötü, fakir-zengin vb.) çocuk kendisine bazen yakın gelen bazen de doğru bulduğu olaylar üzerine fikir yürütür. Anlama kabiliyeti bu şekilde artar. Anlayan çocuk ise anladıklarını gerek sözlü gerek yazılı olarak ifade edebilir. Bu yüzden masal bizim hiç de önemini küçümsemeyeceğimiz kadar çocuğun dil gelişimine büyük katkılar sağlayan bir araçtır (Çelik, 2009).

Dil gelişiminde yazma becerisinin yeri oldukça önemlidir. Yazma becerisi tutum ve kaygı gibi boyutları ile araştırmalara konu olmaktadır. Öğrenciler yazılarında konu bulmakta zorlanmakta, olay metinlerinde olay örgüsünü oluşturmada zorlanmakta, bunlara harcadıkları çaba sonucunda da etkili yazmayı ihmal ederek buldukları konuyu ve olayları sıralamaktan öteye gidememektedirler. Zorbaz (2010) konu olarak öğrencinin yaratıcılığını, kendine özgü düşüncelerini, hayata dair çözümlerini sunabileceği, çeşitli sentezler oluşturabileceği konular vermenin çok daha faydalı olacağını belirtir. Ayrıca metin türlerine göre nasıl bir yazma planı oluşturulması gerektiğine yönelik çalışmalar yapılması ve örnek metinler üzerinde metin planlarının çıkarılması da öğrencilerin belli bir türde yazı yazmasında kolaylık sağlayacaktır. Yazma kaygısı yüksek olan öğrenciler ne yazacaklarıyla ilgili düşünce üretmekte, bir buluş yapmakta çok güçlük çekerler (Reeves, 1997, aktaran: Zorbaz, 2010). Bu çalışmada da çocuklara kaynak kitaplardan derlenen Anadolu masallarının olay örgüleri, konuları ve başlıkları plan hazırlamaları aşamasında verilmiş böylece yazma kaygılarının azalması sağlanarak çabalarını daha çok etkili bir anlatım oluşturmaya, deyimler kullanmaya, betimlemeler yapmaya, benzetmeler yapmaya ve tekerlemeler yazmaya harcamaları sağlanmıştır.

ARAŞTIRMANIN AMACI

Masal Türkçe dil becerilerini geliştirmede faydalanılabilecek önemli bir türdür. Anadolu masalları ise kültürel mirasımızın önemli bir parçasıdır. Ancak çocuklar tarafından yeterince bilinmediği düşünülmektedir. Masal türü dinleme, okuma, konuşma, yazma dil becerilerini geliştirmekte ve bunları yaparken de değerler eğitime katkı sağlayabilmektedir. Bu araştırmada çocukların hem kültürel mirasımız olan Anadolu masallarını bilme düzeylerini tespit ederek bu konuda onlara bir bilinç kazandırmak hem de masal türü aracılığı ile çocukların dinleme, prozodik okuma ve yazma becerilerine katkı sağlamak amaçlanmıştır. Eğilmez ve Berber (2017) beşinci sınıf öğrencilerinin yazma becerilerini araştırdığı çalışmasında öğrencilerin büyük çoğunluğunun bir olay örgüsü ortaya koyamadığını tespit etmiştir. Bu çalışmada Anadolu masalları ile ilgili kaynak kitaplardan derlenerek hazırlanan ve öğrencilere taslak olarak verilen olay örgüsünün etkili yazma becerisini nasıl desteklediğini gözlemlemek de amaçlanmıştır.

Bunların yanı sıra öğrencilerin masallarını seslendirmeleri ve bir iletişim aracı kanalıyla yaygınlaştırılması sonucunda yazmaya ilgilerinin artması, özgüven kazanmaları ve kültürel miras ürünü olan Anadolu masallarının yayılmasında sorumluluk üstlenmeleri hedeflenmiştir. Bu hedeflere ilişkin araştırmada şu alt sorulara cevap aranmıştır:

- Çalışma grubunun, araştırma öncesinde ve sonrasında Anadolu masallarını bilme düzeyleri nedir?
- Çalışma grubunun masalarda deyim ve benzetmeleri kullanma durumları nedir?
- Çalışma grubunun masalarda tekerlemeleri kullanma becerileri nasıldır?
- Çalışma grubunun masalarda değerleri aktarma durumları nasıldır?
- Çalışma grubunun masalarda kültürel unsurları aktarma durumları nasıldır?
- Çalışma grubunun masaları sonlandırma durumları nasıldır?
- Çalışma grubunun masalarda yaptığı dilbilgisi hataları nelerdir?
- Araştırmacıların günlüklerinden elden edilen bulgular nelerdir?
- Çalışma grubunun “Okuma prozodisi rubriği”nden aldıkları puanlar nasıldır?

YÖNTEM

Kaynaklardan derlenerek yeniden yazılan halk masallarının yazma becerisini geliştirme ve prozodik okuma becerisini geliştirmedeki etkisini tespit etmek amacıyla yürütülen bu araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden eylem araştırması kullanılmıştır. Eylem araştırması, uygulamada ortaya çıkan sorunların anlaşılmasına ve çözülmesine yönelik olarak uygulayıcıların tek başlarına ya da bir araştırmacı ile birlikte uygulama süreci çalışmalarını içerir. Araştırma ile uygulamayı bir araya getiren ve araştırma sonuçlarının uygulamaya aktarılmasını kolaylaştıran bir araştırma yaklaşımıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2008). Araştırmacılar eylem araştırmasında katılımcı gözlemci olarak yer almıştır.

Çalışma grubunu 24 kişiden oluşan 5. Sınıf öğrencisi oluşturmaktadır. Araştırma verilerini çalışma grubunun yazdığı Anadolu masalları oluşturmaktadır. Verilerin analizi için iki Türkçe öğretmeninden yardım alınmış, katılımcıların yazma becerilerini nasıl ortaya koydukları incelenmiş ve katılımcıların bilgisayarda yazdığı metinlerin örnek ekran görüntüleri

alınarak doküman incelemesi yöntemi ile analiz edilmiştir. Ayrıca katılımcıların masalları okurken ses kaydı alınmıştır. Alınan ses kayıtları dinlenerek Yıldız ve Ateş (2014) tarafından uyarlanan “Okuma Prozodisi Rubriği” kullanılmıştır. Puanlama aşamasında 2 Türkçe öğretmeninden yardım alınmıştır. Ürünleri ortaya koyma sürecinde araştırmacılar tarafından gözlem yapılmış ve araştırmacı günlükleri olarak notlar tutulmuştur. Çalışmaların sırası ve içeriği şöyledir:

Masal Adı Bilme Düzeyleri

Katılımcılara öncelikle Anadolu Masalları bilme düzeylerini tespit etmek için “Kültürümüze ait bildiğiniz 3 masalın ismini yazın.” şeklinde bir ifade yöneltilmiştir. Yürütülen masal yazma çalışmalarının sonunda aynı ifade katılımcılara tekrar yöneltilmiştir. Veriler bulgularda tablo halinde verilmiştir.

Örnek Masal Türü İnceleme

Katılımcılara öncelikle Sarıyüce (2013) tarafından kaleme alınan ve 1991 İş Bankası Edebiyat Büyük Ödülü’ne layık görülen “Mavi Kahkaha Çiçeği” adlı masal dağıtılarak uygulayıcı öğretmen tarafından okunmuştur. Masal türünün özellikleri, kullanılan dil, nasıl başladığı, nasıl bittiği gibi unsurlar üzerine detaylı konuşulmuştur. Kendilerinin de bir masal yazacağı hatırlatılarak masala bakış açılarını bu şekilde ele almaları istenmiştir. Masallar uygulayıcı tarafından prozodik okuma özelliklerine uygun örnek olarak okunmuş ve öğrencilerle de sesli okumalar yaptırılmıştır. Öğrencilere prozodik okuma kuralları anlatılarak önerilerde bulunulmuştur.

Yazı taslağı hazırlama

Demir’in (2017) kaynak kişilerden derlediği, Feyzioğlu(2016), Feyzioğlu(2017), Sarıyüce (2013)’nin derleyerek yeniden kaleme aldığı masalların olay örgülerinin bir kısmı öğrencilere yazı taslağı olarak dağıtılmıştır. Kalan kısımlarını kendilerinin hayal gücüne bırakarak oluşturması istenmiştir. Masallar ve olay örgüleri uygulayıcı öğretmen tarafından kültürel ve evrensel değerlere uygun olacak nitelikte olanlardan seçilmiştir. Ayrıca Anadolu’nun kültürel özelliklerini yansıtan ekmek yapma, madımak toplama gibi kültürel unsurların olduğu masallara yer vermeye özen gösterilmiştir.

Öğrencilerden masallarında masal başı-ortası-sonu olmak üzere tekerleme, en az üç deyim ve üç de benzetme olmak üzere anlatımı etkileyici hale getirecek dil ve içerik kullanmaları şartı konmuştur. Masallar videoya

aktarılabacağı için bilgisayarda yazmaları sağlanmıştır. Yazma sürecinde uygulayıcı tarafından dönütler verilmiş ve öğrencilerin düzeltmeler yapması sağlanmıştır.

Masalların olay örgüsünün verilme nedeni Anadolu Masalları hakkında öğrencilerin bilgi sahibi olmalarını sağlamak ve konu, olay bulma kaygılarını ortadan kaldırarak etkili yazma becerilerini geliştirmelerine fırsat sağlamaktır.

Masalların olay örgüsü seçilirken aile birliğine önem verme, alçak gönüllülük, arkadaşlık, barış, çalışkanlık, dayanışma, dürüstlük, hoşgörü, işbirliği, misafirperverlik, mutluluk, nezaket, sevgi, saygı, temizlik, sorumluluk, özdenetim, yardımseverlik, iyilik, merhamet gibi değerleri içinde barındırmasına dikkat edilmiş ve öğrencilere de masalları bu değerlerle tamamlaması konusunda önerilerde bulunulmuştur. Öğrencilerin bu istenilenleri yazılarına nasıl aktardığı bulgular bölümünde ekran görüntüleri ile yorumlanarak verilmiştir.

Resimleme

Masalların videoya aktarılmasında ve kapak tasarımlarında kullanılmak üzere öğrencilerden masallarını resimlemeleri istenmiştir. Resmetme kaygısı taşıyan öğrencilerin internetten resim bularak da videosunu hazırlayabileceği ifade edilmiştir.

Örnek okuma dinleme

Öğrencilere MEB Öğretmen Yetiştirme ve Geliştirme Genel Müdürlüğünün katkıları ile hazırlanan “Ayağına Diken Batan Minik Serçe” masalı örnek okuma ve video olarak izletilmiştir. (<https://www.youtube.com/watch?v=NvbbyjvYceI>) Öğrencilerin çalışmalarının da bir kanal aracılığı ile yayınlanacağı ifade edilerek isteklendirilmeleri sağlanmıştır.

Seslendirme ve videoya dönüştürme

Öğrencilerin yazdıkları masalları kendilerinin seslendirebileceği gibi eğer isterlerse aile üyeleri ile de seslendirebileceği ifade edilmiştir. Resimleri taranarak bilgisayar ortamına aktarılmış ve öğrencilere video düzenleyici ile kurgusunun nasıl yapılacağı öğretilerek masallara son şekilleri verilmiştir.

Videoları yayınlama, kapak tasarlama, karekod oluşturma, panolarda sergileme, kitaba dönüştürme

Videolar “Anadolu Masallarımız” adı ile bir internet kanalı açılarak buradan yayınlanmıştır. Öğrencilere karekod oluşturma öğretilerek video bağlantıları ile karekodlar oluşturulmuş ve kapak tasarımı yapılarak oluşturulan kodlar kapağa aktarılmıştır.

Görsel 2. 7. 1. Kurum panolarında sergilenen karekodlu kapaklar



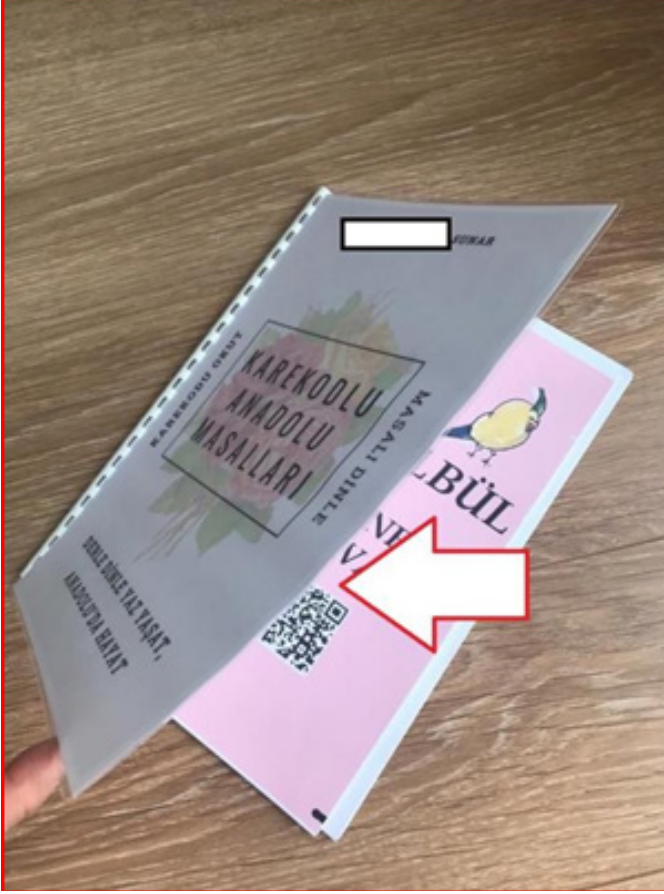
Kapaklar okul panolarında sergilenerek okul öğrencilerinin karekodlar aracılığı ile masalları dinlemesi sağlanmıştır.

Görsel 2. 7. 2. Kurum öğrencileri karekodlar aracılığı ile masalları dinlerken



Çalışma grubunun eserlerini ailelerine, arkadaşlarına göstermeleri için kapaklar kitap haline getirilmiş ve dağıtılmıştır.

Görsel 2. 7. 3. Karekodlu Anadolu Masalları Kitapçığı



Yazdıklarının yayınlanması ve paylaşılması ile yazma becerisinin geliştirileceği, özgüven aşılanacağı ve yazmaya karşı istek uyandıracacağı düşünülmektedir.

BULGULAR

Çalışma grubunun Anadolu masallarını bilme düzeylerine ilişkin bulgular

Katılımcılara öncelikle Anadolu Masalları bilme düzeylerini tespit etmek için “Kültürümüze ait bildiğiniz 3 masalın ismini yazın.” şeklinde bir soru yöneltilmiştir. Yürütülen yazı çalışmalarının sonunda aynı soru katılımcılara tekrar yöneltilmiştir. Bulgular şöyledir:

Tablo 1. Masal yazma öncesi masal ismi bilme düzeyleri

Masal Adı	Frekans
Kırmızı Başlıklı Kız	9
Pamuk Prenses	8
Külkedisi	7
Keloğlan Masalları	7
Rapunzel	6
Hansel ile Gretel	3
Uyuyan Güzel	2
Binbir Gece Masalları	1
Çizmeli Kedi	1
Kibritçi Kız	1
Kurbağa Prens	1

Tablo 1 incelendiğinde katılımcıların Keloğlan Masalları (f=7) dışında kültürümüze ait hiçbir masala yer vermediği görülmektedir. Üstelik sorunun başında “Kültürümüze ait” ifadesi olmasına rağmen bu söyleme dikkat edilmediği görülmektedir. Örnek olarak verdikleri masal isimlerinin Batı kaynaklı olduğunun farkında olmadıkları da düşünülebilir.

Feyzioğlu'nun şu tespiti öğrencilerin verdiği cevaplara kanıt niteliğindedir ve sorgulanması gereken bir durumdur: Feyzioğlu'na göre bir halkın tarihi, anadilinin incelikleri ve renkleri, düşünce zenginliği, geleneği, göreneği, inancı, duygu ve davranış biçimleri, terbiye ve edebi masalların içinde anlatılmıştır. Siz kendi masalınızı bir yana itip sadece başka halkın masalını çocuğun önüne yığarsanız, binlerce yılda birikmiş bütün kültür hazinenizi yok etmiş olursunuz. (Feyzioğlu, 2016) Çalışmanın bu anlamda bir bilinç kazandıracağı düşünülerek masal yazma süreci sonunda aynı soru tekrarlanmıştır. Bulgular şöyledir:

Tablo 2. Masal yazma sonrası masal adı bilme düzeyleri

Masal Adı	Frekans
Keloğlan Masalları	13
Devin Oğlu	8
Mavi Kahkaha Çiçeği	7
Bülbül	5
Apalakla Topalak	5
Şahmeran	6
Pamuk Prenses	4
Şingil ile Mingil	3
Yaşlı Kurt	3
Yedi Başlı Dev	3

Mintik Kız	3
Çizmeli Kedi	3
Tılsımlı Su	2

Tablo 2 incelendiğinde masal yazma süreci çocukların Anadolu masallarını bilme ve öğrenme düzeylerini olumlu anlamda etkilemiştir. Ayrıca tabloda yer verilmemiştir ancak tüm öğrencilerin üç masaldan birine kendi yazdıkları masalın adını verdikleri tespit edilmiştir.

Çalışma grubunun masalarda deyim ve benzetmeleri kullanmalarına ilişkin bulgular

Öğrencilerden masalları yazarken en az üç deyim ve üç de benzetme kullanmaları istenmiştir. Çalışma grubunun masalları yazarken kullandıkları deyim ve benzetmeler ekran alımları alınarak yorumlanmıştır:

Görsel 3. 2. 1. Çalışma grubunun deyim kullanma becerileri

<p>- Var mı öyle saçma şey öğlum? Rüya hiç aranırmı, demiş. Ama Keloğlan anasını dinlemeyip yola çıkmış.</p> <p>Keloğlan az gitmiş, uz gitmiş, dere tepe düz gitmiş ve aslan gibi bir çoban görmüş. Çoban "Açıkta mı kaldın?" demiş Keloğlan:</p> <p>-Ben rüyamı arıyorum, sen nerede olduğunu biliyor musun, demiş. Çoban bir araba dolusu laf ettikten sonra Keloğlan dağa gitmiş. Tepeye varana kadar imanı gevremiş ama ulaştığına da değmiş. Tepede bir çoban ile karşılaşmış. Çoban kızularını kurt gibi görmüş. Keloğlan:</p>
--

Görsel 3. 2. 1'de öğrencinin bir araba dolusu laf etmek, imanı gevremek deyimlerine anlamına uygun olarak kullandığı görülmektedir.

Görsel 3. 2. 2. Çalışma grubunun deyim kullanma becerileri

<p>uzatmayalım, masaldır bunun adı, kaçırmayalım tadı.</p> <p>Bir padişah yaşarmış zamanın birinde adı sanı bilinmedik bir ülkede. Bu padişahın bir kızı bir de oğlu varmış. Bir gün padişah hastalanmış, doktor gelmiş. <u>Padişahı şöyle bir baştan aşağı süzdükten sonra, padişahın hastalığının tek çözümünün elma yemek olduğunu söylemiş.</u> <u>Ancak bu elma öyle her yerde hemen bulunan, tanıdığımız, bildiğimiz elmalardan değilmiş.</u> <u>Kaf Dağı'nın arkasındaki elma ağacındaki elma ağacından bir elmaymış.</u></p>
--

Görsel 3. 2. 2. İncelendiğinde öğrencinin "baştan aşağı süzmek" deyiminin anlamına uygun kullanıldığı görülmektedir.

Çalışma grubunun benzetme yaparken zorlandıkları gözlemlenmiştir. Masallarını bilgisayarda yazarken durumlara, duygulara uygun deyim kullanabilmek için araştırma yapabilecekleri ya da deyimler sözlüğünden faydalanabilecekleri belirtilmiştir. Bunu yaparken farklı deyimleri öğren-

mekten keyif aldıkları ve bunları da birbirleri ile paylaştıkları, bu konuda birbirlerine fikir vererek yardım ettikleri de gözlemlenmiştir.

Görsel 3. 2. 3. Çalışma grubunun deyim kullanma becerileri

Bunun üzerine gidip una daldırılmış kuyruğunu kurnaz kurt. Geri gelmiş ve uzatmış kuyruğunu. Annelerinin geldiğini düşünen yavrular kapıyı açmaya karar vermişler fakat en akıllı keçi yavrusunun içine bir kurt düşmüş. Küçük kardeşinin kapıyı açması ile içine düşen kurtu karşısında görmesin mi! Korkudan eli ayağı buz kesmiş her birinin. Annelerini bir daha hiç göremeyecekmiş gibi ağlamaya başlamışlar. Akıllı keçi yavrusu ağlamanın hiçbir faydası

Yukarıdaki örnekte de görülmektedir ki “içine kurt düşmek” deyimini hem anlamına uygun kullanılmış hem de mizah unsuru eklenmiştir.

3. 3. Çalışma grubunun masallarda tekerlemeleri kullanma becerilerine ilişkin bulgular

Öğrencilerden masallarında masal başı-ortası-sonu tekerlemeleri kullanmaları istenmiştir.

Görsel 3. 3. 1. Çalışma grubunun masal ortası tekerleme kullanma becerileri

Bir gün konuşan hayvanlarıyla dünyayı gezerken yorulmuş. Bir pınarın başında dinlenirken hayvanlar bu tılsımlı pınardan su içmişler ve padişaha keçi gibi kafa tutmaya başlamışlar. Bunu anlayan padişah konuşan hayvanlarına “Gelin şu dağa çıkalım.” demiş. Padişah aklı başında biri olduğu için bu durumu hemen çözmüş. Hayvanlar dağa çıkarken terleyecek ve tılsımlı suyun etkisi geçecekmiş. Biz burada konuşaduralım padişah ve hayvanları az gitmiş uz gitmiş dere tepe düz gitmiş derken hayvanlar terlemeye başlamış.

Görsel 3. 3. 1. metin örneğinde görüldüğü gibi geleneksel masal ortası tekerlemeleri kullanmışlardır.

Görsel 3. 3. 2. Çalışma grubunun masal başı tekerleme kullanma becerileri

KELOĞLAN İLE ELMACIK

Evvel zaman içinde kalbur saman içinde, develer tellal iken, pireler berber iken, ben dedemin beşiğini tıngır mıngır sallan iken bir Keloğlan düştü masala. Keloğlan bu ya, tanır herkes kendisini, bilir anası ila kavgasını. Yine böyle bir gün odasını toplamadığı için anası ile kavgaya tutuşmuş. Fakat anası elbet yufka yürekli ona bir ceza vermemiş, hatta ceza şöyle dursun adeta ödül gibi ona bir de elma vermiş. Keloğlan buna çok şaşırılmış. Hemen dışarı çıkıp derenin yanına gitmiş. Şırl şırl akan dere çok güzel görünüyormuş. Keloğlan elmayı,

Görsel 3. 3. 2.'de “tıngır mıngır sallan iken bir Keloğlan düştü masala” ifadesi ile tekerlemeden masala ahenge uygun bir geçiş yapıldığı ve etkili bir anlatım kullandığı görülmüştür. Ayrıca bu metinde kavgaya tutuşmak deyimini ve yufka yürek benzetmesinin anlama uygun kullanıldığı görülmektedir.

Görsel 3. 3. 3. Çalışma grubunun masal sonu tekerleme kullanma becerileri

yıllar öncesine. Ama artık hiçbir şey eskisi gibi değilmiş babası oğullarının başına gelenleri bir bir izlemenin verdiği acı ile artık adaletli ve hep halkının yanında olan bir padişah olmaya karar vermiş. Bütün ülke huzura ermiş. Gökten üç elma düşmüş, biri masallar kahramanı ejderhalara, biri bu masala nereden düştüğünü anlayamadığımız robotlara, biri de bu masalı dinleyen siz değerli dostlara.

Görsel 3. 3. 3'te görülmektedir ki masal sonu tekerlemesi masalın içeriğine uygun bir şekilde tamamlanmıştır.

Görsel 3. 3. 4. Çalışma grubunun masal sonu tekerleme kullanma becerileri

oğlu ermiş bir daha gelmemiş. Peydeşah bir ömür baş vezir kalmış. Cami ise ülkenin en gözde camisi olmuş. Derler ki bülbülün tekerlemesini dinlemek için o günden sonra camii dolmuş taşmış. Camide namaz kıldıkça padişahın günahları da bir su gibi akıp gitmiş. Onlar ermiş muradına biz çıkalım kerevetine. Gökten üç elma düşmüş, biri padişahın öfkesini dindiren Peydeşah'a, biri çocukları sevindiren bülbüle biri de bu masalı dinleyentere...

Görsel 3. 3. 3'te görülmektedir ki masal sonu tekerlemesi hem masalın içeriğine uygun bir şekilde tamamlanmış ve hem de öğüt veren bir son ile masal diline uygun bitirilmiştir.

Görsel 3. 3. 5. Çalışma grubunun masal sonu tekerleme kullanma becerileri

Derler ki çok çok eski zamanlarda bil bilge yaşar karşığı dağın ardında, buradan çok çok uzak bir yerlerde. Mır Derviş derler ona. Bu bilge günün birinde iki dağ aşmış beş vadi geçmiş ve yirmi altı tavşan zıplaması uzaklıkta bir düzlükten geçmiş padişahın kendine bir yardımcı aradığından habersiz. Bir gün sarayın kapısından geçerken padişahın astırdığı bit derisini görünce küplere binmiş, binmiş binmiş inmiş, inmiş inmiş binmiş, küp yarılmış derinden, öfke çıkmış içinden. "Siz neden kapiya bit derisi asarsınız." demiş. Bunu duyan vezirler hemen Mır Derviş'i kollarından tuttuğu gibi sanki ucurucasına hoppalabadak padişahın huzuruna çıkarmışlar. Padişahın elleri ayağına dolanmış çok

Görsel 3. 3. 5'te öğrencinin masalında kendisinin de tekerleme gibi ifadeler kullandığı dikkat çekmektedir.

Görsel 3. 3. 6. Çalışma grubunun masal sonu tekerleme kullanma becerileri

Gidip bir satır alsın da kemikleri batmasın diye göndermiş onu da. Diğer avı da toz oluvermiş tabii. Zavallı kurt ne yapsın, karnı sırtına yapışmış bir halde yakınmaya başlamış.

- Bir koyun buldum ama oynadı kaçtı bir yana. Söyleyin bu yaşlı kurt, başka nelere yana? Bir katır buldum ama satır istedi o da. Söyleyin bu yaşlı kurt, daha nelere yana?

Bunları söylerken, onu bir değirmenci görmüş. Bu kurt böyle giderse, zavallı hiçbir şey yiyemeyecek. İvici mi ben bunu bir güzel övütleveyim.

Görsel 3. 3. 6.'da öğrencinin metninde tekerleme gibi ifadeler kullandığı görülmektedir. Bu durum masal dilinin öğrencilerce iyi anlaşıldığı ve öğrendiklerini metinlerine yansıtılabildikleri olarak yorumlanabilir.

Çalışma grubunun masalarda değerleri aktarma becerilerine ilişkin bulgular

Masalların olay örgüsü seçilirken aile birliğine önem verme, alçak gönüllülük, arkadaşlık, barış, çalışkanlık, dayanışma, dürüstlük, hoşgörü, işbirliği, misafirperverlik, mutluluk, nezaket, sevgi, saygı, temizlik, sorumluluk, özdenetim, yardımseverlik, iyilik, merhamet gibi değerleri içinde barındırmasına dikkat edilmiş ve öğrencilere de masaları bu değerlerle tamamlaması konusunda önerilerde bulunulmuştur. Çalışma grubunun masalarda bu değerleri nasıl aktardığına ilişkin örnekler şöyledir:

Görsel 3. 4. 1. Çalışma grubunun masalarda değer aktarma durumları

... yüzlü biriymiş. Gelin görün ki o da zamanında evladının hırslarına yenik düşerek yolundan şaşmış. Geçmişte yaptığı iyilikler, yardımlar gün gelip çıkıvermiş karşısına dağ dağ, yığın yığın. Özünde iyilik varsa nasıl olsa bulur yolunu insan yedinci kardeşe yardım etmiş o da. Her ay bir kese altın bağışlamış. Altı kardeş ise yaptıklarından çok pişman olmuş ve taş

Görsel 3. 4. 1. örneğinde öğrenci metninde iyilik ve yardımlaşma değerlerini kullanmıştır.

Görsel 3. 4. 2. Çalışma grubunun masallarda değer aktarma durumları

- Evet sahiden. Bende bir parça et var, karnını doyuracak kadar. Kesme ümidini, güzelce ye etini.
Bunu duyan kurt, mutluluktan havalara uçmuş. Bir hoplamış, beş zıplamış. Sonunda dersini almış.
O yiyedursun etini, şükretsin kismetine. Onlar ermiş muradına, biz çıkalım kerevetine...

Görsel 3. 4. 2. örneğinde öğrenci metninde şükretmek değerini vurgulamıştır.

Görsel 3. 4. 3. Çalışma grubunun masallarda değer aktarma durumları

Keloğlan bir gün, kilimlerini tez elden satmanın verdiği mutlulukla pazardan dönerken mahalledeki çocukların bir kediyi vurdıklarını görmüş. Keloğlan dayanamamış ve çocuklara demiş ki: "Hey çocuklar, kediyeye niye zulüm ediyorsunuz? Biçare, ne yaptı size?" Çocuklar ne diyeceğini bilememiş. Keloğlan da pazarda sattığı kilimlerin parasını avucuna alıp: "Çocuklar, şu paraları alın ve kediyeye bana verin." demiş. Çocuklar paraları almış, kediyeye

Görsel 3. 4. 3. örneğinde öğrenci metninde hayvanlara merhamet etmek gibi değerleri metninde işlemiştir.

Çalışma grubunun masallarda kültürel unsurları aktarma becerilerine ilişkin bulgular

Masallar ve olay örgüleri uygulayıcı öğretmen tarafından kültürel ve evrensel değerlere uygun olacak nitelikte olanlardan seçilmiştir. Ayrıca Anadolu'nun kültürel özelliklerini yansıtan ekmek yapma, madımak toplama gibi kültürel unsurların olduğu masallara yer vermeye özen gösterilmiştir. Öğrencilerin metinlerinde bu kültürel değerlere nasıl yer verdiği ekran alıntıları ile örneklendirilmiştir:

Görsel 3. 5. 1. Çalışma grubunun masallarda kültürel unsurları aktarma durumları

açıkgöz bir kızmış da.

Derler ki bir zamanlar köydeki hanımlar toplalışıp madımak toplamaya gitmiş. Mintik ve diğer iki arkadaşı da gelmek isteyince kabul etmişler ve hep beraber vola çıkmışlar. Tam da madımak zamanıymış. Hep beraber “BİRLİKTE KUVVET DOĞAR” diyerek sırayla herkesin madımaklarını toplamaya başlamışlar. Mintik ve diğer arkadaşları bile toplamış. Mintik “Yoruludum.” diye ağlarken diğer arkadaşları da ona uyup yoruludum diye isyan etmeye başlamışlar. Sonra hep beraber bir çeşme başına gitmeye karar vermişler. İstedikleri hem biraz çeşme başında oturup dinlenmek hem de susuzluklarını gidermekmiş. İsin aşlı büyükle

Görsel 3. 5. 1. metin örneğinde hem madımak toplayan insanlardan bahsedilmekte hem de köylülerin yardımlaşarak hareket etmeleri “imece” usulüne gönderme yapılmaktadır.

Görsel 3. 5. 2. Çalışma grubunun masallarda kültürel unsurları aktarma durumları

biçare kadının. Nerde bir çocuk görse gözyaşını tutamaz, okşayıp öpmeden duramazmış.

Evinde dededen kalma küçük bir ekmek fırını varmış. Günün birinde hamurdan tumbul bir oğlan yapıp pişirmiş. Fırından çıkarınca kendine bakan bir çift göz görmüş. Sonra da uzatmış ellerini göğe doğru “Allah’ım keşke benim de böyle bir çocuğum olsaydı, başka hiçbir şey istemezdim.” demiş. Allah, kadının duasını kabul etmiş. Çocuk birden kanlı canlı etten kemikten oluvermiş, kendisine şaşkın şaşkın bakan kadına

Görsel 3. 5. 2. metin örneğinde Anadolu kültürü olan ekmek yapmaktan bahsedilmekte ve bunun ata mirası bir fırın ile yapıldığı ifade edilmektedir.

Çalışma grubunun masalları sonlandırma durumlarına ilişkin bulgular

Çalışma grubunun masalları tekerlemelerle ve öğüt veren sonlarla tamamlamaları istenmiştir. Öğrenci metinlerinin ekran alıntıları örnekleri şöyledir:

Görsel 3. 6. 1. Çalışma grubunun masalları sonlandırma durumları

hemen vezirin odasına doğru yürümeye başlamış. Padişah vezirin odasına girince oduncunun dediklerinin doğru olduğuna inanmış. Padişah oduncudan özür dileyerek onu affetmiş ve bir daha asla konuyu anlayıp dinlemeden yorum yapmayacağına söz vermiş. Onlar ermiş muradına biz çıkalım kerevetine.

Görsel 3. 6. 1.'de öğrencinin metnini ders veren bir ileti ile tamamladığı ve masal sonu tekerlemesi kullandığı görülmektedir.

Görsel 3. 6. 2. Çalışma grubunun masalları sonlandırma durumları

ve ömürlerinin sonuna kadar da onu koruyup kollamışlar.

Ağrı Dağına yolunuz düşerse eğer o mağaraya çıkın. Korkmayın, devler çoktan yenildi iyiliğe, merhamete, tokgözlülüğe... Derler ki olanlardan sonra mışıl mışıl uyurlar o mağarada, sonsuza kadar uyuyabilme hayaliyle. Gökten.....

Görsel 3. 6. 2.'de öğrenci masalını masal özelliklerine uygun olarak öğüt veren ve mutlu sonla bitirmiş ve değerleri de yansıtacak şekilde tamamlamıştır.

Çalışma grubunun masalarda yaptığı dilbilgisi hatalarına ilişkin bulgular

Çalışma grubunun masalarda sıklıkla yaptığı dilbilgisi hatalarında örnek ekran alıntıları şöyledir:

Görsel 3. 7. 1. Çalışma grubunun masalarında dilbilgisi hataları

tekini kabul etmiş. Adan'ı yuhurtmaları anne kuşa getirmiş, anne kuşu da çocuğa. Orçmuşler kilosunu. Kuş tüy kadamış. Adam çocuğa anca üç beş kuruş verebilmiş. Çocuk bu durumu annesine anlatmış. Anne de oğul da bu duruma çok üzölmüşler. Ama annesi yavru kuşların olduğunu duyunca bir su ve mama kabı koymuş pencere kenarına. Anka kuşu çocuk ve annesinin yaptığı iyilikler karşılığında onlara bir şeyler vermek istemiş. Anne kuş etrafta bulduğu altınları pencerenin önündeki mama kabının üzerine koyarken çocuğun annesinin pencereye doğru geldiğini gördü. Kadın kuşun orda olduğunu fark etti. Kuşu korkutmak istemiyordu. Sessizce anne kuşu izledi. Kuş gidince anne pencereye doğru baktı. Gördükleri

Görsel 3. 7. 1. metin örneğinde öğrenci cümlelerinde farklı zaman kiplerini kullanmıştır.

Görsel 3. 7. 2. Çalışma grubunun masallarında dilbilgisi hataları

kuşunu. Kuş tüy kadarmış. Adam çocuğa anca üç beş kuruş verebilmiş. Çocuk bu durumu annesine anlatmış. Anne de oğul da bu duruma çok üzölmüşler. Ama annesi yavru kuşların olduğunu duyunca bir su ve mama kabı koymuş pencere kenarına. Anka kuşu çocuk ve annesinin yaptığı iyilikler karşılığında onlara bir şeyler vermek istemiş. Anne kuş etrafta bulduğu altınları pencerenin önündeki mama kabının üzerine koyarken çocuğun annesinin pencereye doğru geldiğini gördü. Kadın kuşun orda olduğunu fark etti. Kuşu korkutmak istemiyordu. Sessizce anne kuşu izledi. Kuş gidince anne pencereye doğru baktı. Gördükleri karşısında şok olmuştu. Kuşun ne yapmak istediğini anlamış ve bir o kadar da mutlu olmuştu.

Görsel 3. 7. 2. metin örneğinde göröldüğü gibi en sık rastlanan hata zaman uyumsuzludur.

Okuma prozodisi rubriğine ilişkin bulgular

Öğrencilerin tek tek video kayıtları dinlenmiş ve her birinin metni rubriğe göre puanlanmıştır. Yıldız ve Ateş'e (2014)'e göre toplam puanın 8'in altında olması endişe verici düzeydir. En düşük öğrenci puanı 10 olduğu için endişe verici düzeyde öğrenci bulunmamıştır ancak geliştirilmesi gereken öğrenciler vardır. Bunun yanında 16 tam puan üzerinden 2 öğrenci tam puan almış ve 5 öğrencinin de 15 puan aldığı görölmüştür. Öğrencilerin en çok ifade-ses düzeyinde ve hızda düşük puanlar aldıkları görölmüştür. 3 öğrenci aile ile birlikte seslendirmeyi tercih etmiştir, öğrencilerin ailelerinin yanında prozodik okumaya dikkat ettikleri görölmüştür. Ailelerinin desteğinin etkili olduğu söylenebilir.

Araştırmacı günlüklerinden notlar

Araştırmacılar araştırmada katılımcı gözlemci olarak görev aldıkları için kendileri de masal yazmıştır. Hem kendileri süreçteki duygu ve düşüncelerini yansıtmış hem de çalışma grubunu masal yazma sürecinde gözlemleyerek gözlemlerini şöyle aktarmıştır:

“Herkes yazdığı masalı akıcı bir dille ifade etmeye çalışıyor ve dinlerken herkes kendini masalın içinde hissediyor diye düşünüyorum. Yazma sürecinde ben kendimi dinleyen bir kişi olduğumu hayal ederek yazdım. Kendi adıma masal dinlerken ya da okurken masalın detaylarına çok dikkat ediyorum. O yüzden masalının detaylarını düşünerek yazıyorum. Arkadaşlarımla da böyle yaptığını gözlemlerim.”

Öğrencilerin yazdıklarını paylaşma konusunda önce çekingen kaldığı ancak sonra bu zorlu süreci aşarak paylaşmaktan keyif aldığı gözlemlerine ilişkin ifadeler şöyledir:

“Yazma sürecinde çoğunlukla ya yazdığım masal beğenilmezse diye düşü-

nülüyor. Bu şekilde düşününce masalı yazarken herkes çok heyecanlanıyor ve birbirine göstermeye çekiniyor. Ama sonunda güzel bir iş başarmanın gururunu yaşadık.” “Eserlerimizi dinleyen ve izleyen herkes çok sevdi, önceleri biraz sesimiz kendimize garip gelse de sonra çok gururlandık.”

Öğrencilerin ifadeleri grupla çalışma bilinci kazandıklarının bir göstergesidir:

“Video hazırlarken ve masal yazarken arkadaşlarımızın da fikrini alıyorduk çünkü bana göre onların fikri de masalımızda büyük rol oynuyor. Ne de olsa dinleyicilerimiz de bizler oluyoruz.”

Öğrenci yaş grubunun tekerlemeleri sevmesi masalda da tekerleme kullanma sürecini desteklemektedir:

“Masallara tekerlemeler eklemek herkes için en eğlenceli kısmıydı. Karakterleri oluşturmak da öyle.”

Öğrenciler masalda olay örgüsünün önceden verilmesinin yazma sürecini olumlu desteklediğini vurgulamaktadır:

“Masalın ve başlığının önceden verilmesi masalı yazma sürecini hızlandırdı. Yeni bir masal yazmak, olayı, karakterleri ve yerleri gibi şeyleri bulmakla başlıyor. Ve ardından ona uygun bir masal gerekiyor. Ama bize bu unsurların daha önce verilmesi çok iyi oldu. Arkadaşlarımızla birlikte kendimizi sadece detayları yazmaya etkileyici, akıcı yazmaya yoğunlaştırdık.”

Öğrencilerin gözlemleri Anadolu masallarının kendilerini etkilediği, kendilerinden bir parça buldukları, aidiyet hissi oluşturduğu olarak yorumlanabilir:

“Anadolu’nun masallarının ne kadar etkileyici ve güzel olduğunu ama bizim bunları daha önce nasıl olurda fark etmediğimizi konuştuk hep.”

Öğrenciler masal yazma sürecinin yanında seslendirme, videoya dönüştürme, karekod hazırlama gibi süreçlerden de keyif aldıklarını belirtmektedir:

“Eserini yazıp bitiren herkes bir sonraki aşamaya geçmek için çok heyecanlıydı. Seslendirme aşaması çok eğlenceliydi.” “Masal yazma, resmetme ve videoya dönüştürmede herkesin farklı şeylerden keyif alabildiğini de gördük. Bazıları yazarken bazıları resmederken bazıları seslendirirken bazıları da videolarını kurgularken çok eğlendi. Ama sonuçta ortaya çok güzel çalışmalar çıktı, birbirimizin çalışmalarını defalarca dinledik.”

SONUÇ

Masal Türkçe dil becerilerini geliştirmede faydalanılabilecek önemli bir türdür. Anadolu masalları ise kültürel mirasımızın önemli bir parçasıdır. Ancak çocuklar tarafından yeterince bilinmediği düşünülmektedir. Masal türü dinleme, okuma, konuşma, yazma dil becerilerini geliştirmekte ve bunları yaparken de değerler eğitimine katkı sağlayabilmektedir. Bu araştırmada çocukların hem kültürel mirasımız olan Anadolu masallarını bilme düzeylerini tespit ederek bu konuda onlara bir bilinç kazandırmak hem de masal türü aracılığı ile çocukların dinleme, prozodik okuma ve yazma becerilerine katkı sağlamak amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda gerçekleştirilen etkinliklerde şu sonuçlara ulaşılmıştır:

Masal yazma sürecinden önce öğrencilere bildikleri üç masalın adını yazmaları istendiğinde Keloğlan Masalları dışında kültürümüze ait hiçbir masala yer verilmediği görülmüştür. Sorunun başında “Kültürümüze ait” ifadesi olmasına rağmen bu söyleme dikkat edilmediği görülmektedir. Örnek olarak verdikleri masal isimleri Batı kaynaklıdır ve bunun farkında olmadıkları görülmektedir. Masal yazma sürecinden sonra aynı soru tekrarlandığında ise kendilerinin ve arkadaşlarının yazdığı masalların adını listeye yazdıkları görülmüştür. Masal yazma süreci çocukların Anadolu masallarını bilme ve öğrenme düzeylerini olumlu anlamda etkilemiştir.

Öğrencilerin masallarında deyimleri anlamına uygun kullandıkları görülmektedir. Ancak benzetme yaparken zorlandıkları gözlemlenmiştir. Masallarını bilgisayarda yazarken durumlara, duygulara uygun deyim kullanabilmek için araştırma yapabilecekleri ya da deyimler sözlüğünden faydalanabilecekleri belirtilmiştir. Bunu yaparken farklı deyimleri öğrenmekten keyif aldıkları ve bunları da birbirleri ile paylaştıkları, bu konuda birbirlerine fikir vererek yardım ettikleri de gözlemlenmiştir.

Geleneksel masal başı, ortası ve sonu tekerlemeleri kullandıkları bunu da uygun geçişlerle yaptıkları ve etkili bir anlatım kullanıldığı görülmüştür. Metinlerde kendilerinin de tekerleme gibi ifadeler kullandığı dikkat çekmektedir. Bu durum masal dilinin öğrencilerce iyi anlaşıldığı ve bunu da metinlerinde yansıttıkları görülmektedir. Öğrencilerin tekerlemeler oluştururken çok eğlendikleri de araştırmacı gözlemleri notlarında ifade edilmiştir.

Ayrıca öğrencilerin metinlerde hem değerlere yer verdiği hem de kültürel unsurlara yer verdiği tespit edilmiştir. Masal sonu tekerlemelerini masalın içeriğine uygun bir şekilde tamamlamış ve öğüt veren bir son ile masal diline uygun bitirmişlerdir. Masalları masal özelliklerine uygun olarak öğüt veren ve mutlu sonla bitirmişlerdir ve değerleri de yansıtacak şekilde tamamlamışlardır. Metinlerde en sık rastlanan hata zaman uyumsuzluğudur.

Öğrencilerin tek tek video kayıtları dinlenmiş ve her birinin metni prozodik okuma rubriğine göre puanlanmıştır. Prozodik okuma becerisi bakımından endişe verici düzeyde öğrenci bulunmamıştır ancak geliştirilmesi gereken öğrenciler vardır. Öğrencilerin en çok ifade-ses düzeyinde ve hızda düşük puanlar aldıkları görülmüştür. 3 öğrenci aile ile birlikte seslendirmeyi tercih etmiştir, öğrencilerin ailelerinin yanında prozodik okumaya dikkat ettikleri görülmüştür. Ailelerinin desteğinin etkili olduğu görülmüştür.

Araştırmacı gözlemlerinden elde edilen sonuçlara göre öğrenciler yazdıklarını paylaşma konusunda önce çekingen kalmış ancak sonra bu zorlu süreci aşarak paylaşmaktan keyif almıştır. Öğrencilerin gözlemleri arkadaşları ile fikir alışverişinde buldukları ve böylece grupla çalışma bilinci kazandıkları yönündedir. Öğrenci yaş grubunun tekerlemeleri sevmesi masalda da tekerleme kullanma sürecini olumlu etkilemiştir. Öğrenciler masalda olay örgüsünün önceden verilmesinin yazma sürecini olumlu desteklediğini vurgulamaktadır. Öğrenciler masal yazma sürecinin yanında seslendirme, videoya dönüştürme, karekod hazırlama gibi süreçlerden de keyif aldıklarını belirtmektedir. Öğrencilerin gözlemleri Anadolu masallarının kendilerini etkilediği, masallarda kendilerinden bir parça buldukları, masalların kendilerinde aidiyet hissi oluşturduğu yönündedir.

Araştırma sonuçlarından hareketle şu önerilerde bulunulabilir: Araştırma farklı kademeden öğrenciler ile gerçekleştirilebilir. Konuşma becerisinin daha etkin yapılabileceği masal anlatıcılığı ile de yapılarak konuşma becerisi ölçekleri ile sonuçlar değerlendirilebilir. Anadolu masalları ile yürütülecek benzer çalışmalarda yazma tutumu, yazma motivasyonu, yazar kimliği edinme gibi değişkenlerle deneysel araştırmalar gerçekleştirilebilir.

KAYNAKLAR

- Akyol, H., Yıldırım, K., Ateş, S., Çetinkaya, Ç. ve Rasınski, T. V. (2014). Okumayı değerlendirme öğretmenler için kolay ve pratik bir yol. Pegem Akademi.
- Çelik, A. (2009). Masalların eğitim açısından dil ve kültür edinimine katkısı üzerine bir araştırma (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Atatürk Üniversitesi, Erzurum.
- Çetinkaya, Z. (2007). Masalların Türkçe öğretimindeki yeri ve önemi (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, İstanbul.
- Demir, N. (2017). Anadolu Türk Masallarından Derlemeler. Ötügen Neşriyat.
- Eğilmez, N. İ. ve Berber, Z. T. (2017). Beşinci sınıf öğrencilerinin hikâye yazma becerileri. Ana Dili Eğitimi Dergisi, 5(2), 164-187.
- Feyzioğlu Y. (2016). Anadolu Masalları. Final Kültür Sanat Yayınları.
- Feyzioğlu, Y. (2017). Anadolu Masalları. Final Kültür Sanat Yayınları.
- Karakoç Öztürk, B. (2016). Bir eylem araştırmasının öğrencilerin öykü yazma becerilerine yönelik algılarına ve yazma kaygılarına etkisi. Ana Dili Eğitimi Dergisi, 4(3), 390-415.
- Oğuzkan, F. (2001). Çocuk Edebiyatı. Anı Yayınları.
- Sarıyüce, H. L. (2013). Mavi Kahkaha Çiçeği. Nar Yayınları.
- Tuncel, U. (2011). Süreli yayınlardaki masalla ilgili çalışmaların açıklamalı bibliyografyası (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2008). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri (Genişletilmiş 9. baskı). Seçkin Yayıncılık.
- Zorbaz, K. Z. (2010). İlköğretim okulu öğrencilerinin yazma kaygı ve tutukluğunun yazılı anlatım becerileriyle ilişkisi (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Gazi Üniversitesi: Ankara.
- İnternet kaynakları:
*<https://www.youtube.com/watch?v=NvbbyjvYcel>
*TDK, <https://sozluk.gov.tr/>

STEMATEMATİK VE MASAL PROJESİ İLE MASALLARIN ÇOCUKLARIN STEM BECERİLERİNE ETKİSİNİN İNCELENMESİ

Uzman Öğretmen Yasemin CEYLAN KAYA
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0009-0009-7533-5183

ÖZET

STEM eğitim modeli ile çocuklar erken dönemde bilimsel bakış açısıyla tanışıp ve problem çözme sürecinde bilimsel becerilerden faydalanmayı öğrenmektedirler. Erken dönem gelişimsel ödevlerin, kavram ve becerilerin kazandırılmasında STEM eğitim modelini kullanan öğretmenler çocukları bütün alanlarda destekleme fırsatı bulmaktadır. Bu kapsamda proje ile “okul öncesi eğitimin temel unsurlarından olan masallar ile zenginleştirilen projemizle çocuklara matematik ve STEM becerilerini sevdirek çocukların eğlenerek kalıcı öğrenmeleri hedeflenmiştir. Projede hedeflenen asıl amaç 5E Modeli ile oluşturulan planlar ve masal kitabı proje çıktısı açısından önemli görülmektedir. Proje ile aynı zamanda bilişsel ve dil gelişimi kazanımlarının öğretimi sağlanmıştır. Projenin uygulanmasında öğrencilerinde dahil olduğu masal yazma etkinlik ve uygulamaları gerçekleştirilmiştir. Projede belirlenen amaçlara ulaşılma düzeyinin belirlenmesinde gelişim gözlem formları, öğrenciler ile röportaj, masal kahramanı anketi, veli ön görüşme ve değerlendirme anketi ile öğretmen ön ve son değerlendirme anketleri kullanılmıştır. Veri toplama araçları sosyal medya aracılığı ile uygulanmıştır. Projenin uygulanması sonunda proje başlangıcında ulaşılmak istenen masallar ile STEM becerilerini artıma amacına ulaşılma düzeyini belirlemek için kontrol listesi veri toplama aracı ile elde edilen verilere göre masalların çocukların hayal gücünü geliştirmekle kalmadığı okul öncesi matematik eğitiminde matematiksel bağlantıları ve temel kavramları basit, anlaşılır bir dille kullanma becerilerini de geliştirirken aynı zamanda bu bağlantılara vurgu yaparak daha ciddi kazanımların önünün açtığı sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Masallarla matematik ,Stem becerileri, Kalıcı öğrenme , 5E modeli

GİRİŞ

21. yy becerilerinden eleştirel düşünme,işbirlikçi çalışma,liderlik, problem çözmeye, disiplinler arası öğrenme,dijital okuryazarlık ve robotik kodlama, veri mühendisliği, kod yazma gibi geleceğin mesleklerinin farkına varmada çocuğa eğitim sürecinde destek olmak için farklı şehirlerden on öğretmen ve daha sonra eklenen yurt dışından beş öğretmen bir araya gelerek bir eTwinning projesi kuruldu. STEMatematik ve Masal projesinde her ay uygulamak üzere çocukların da sürece dahil olduğu planlar ortak ürün olarak yazıldı. Planların içeriği hazırlanırken 5E modelinden faydalanıldı. Masal ile günlük yaşam problemi verilerek planın çocuğa göre olması sağlandı. Öğretmenler STEM planı yazım aşaması öncesi uzman eğitimden STEM eğitimi aldı ve çeşitli webinarlara katıldı.Hazırlanan planlar çocuk ve öğretmen açısından değerlendirildi. Çocuklarda kendilerini ve planı rubriklerle değerlendirdi. Çocukların öğrenme sürecinde aktif olmaları ve yaratıcılıklarını kullanma fırsatı bulmaları kalıcı olarak öğrenmelerini destekledi. Her çocuk kendi hızında ve bilmediklerini öğrenme fırsatı buldu. Bildiği ve kendisine basit gelen konuları hızla geçerek öğrenmenin hızını kaybetmeden ilerledi. Aileler de bilimsel bakış açısını ve STEM uygulamalarını keşfetme imkânı buldu. Uygulana web2 araçları ile yapılan teknoloji kullanımı ile aileleri de sürece katarak eğitimin daha kolay uygulanması sağlandı. Öğretmenlerin, öğrenci ve velilerin 21.yy becerileri destekleyen proje ile eğitimin çok yönlü sürdürülmesi sağlandı. STEM eğitim modeli okul öncesi dönemde de disiplinler arası uygulanabilir bir model sunmaktadır. Doğal gözlemci ve bilim insanı olan çocukların özgünlüklerini ve mucitliğini desteklemektedir. Projenin çıktı ve değerlendirmeleri çocukların belirlenen amaç ve kazanımlara ulaştıklarını ve bu kazanımları başka alanlara transfer edebildiklerini göstermektedir.

YÖNTEM

Proje 10 farklı ilde okul öncesi düzeyindeki 10 okulda 4-5 yaş düzeyinde 200 öğrenci ve öğrencilerin katılımcı aileleri ile uygulanmıştır. Projenin uygulanmasında öğrencilerinde dahil olduğu masal yazma etkinlik uygulamaları gerçekleştirilmiştir.Projede hedeflenen amaçlara ulaşılma düzeyinin belirlenmesinderubrikler,gelişim gözlem formları,öğrenciler ile röportaj,masal kahramanı anketi,veli ön görüşme ve değerlendirme anketi ile öğretmen ön ve son değerlendirme anketleri kullanılmıştır.Nitel Veri toplama araçları sosyal medya aracılığı ile uygulanmıştır. Okul Öncesi Eğitimin temel unsurlarından olan masal ve matematikle zenginleştirilen projemizle çocukların eğlenerek kalıcı öğrenmesihedeflenmiştir.Engage(-giriş),Explore(keşfetme),Explain(açıklama),Elaborate(derinleştirme)ve

Evaluate(değerlendirme)aşamalarından oluşan 5E Öğrenme modeli ile ilk üç aşamada öğretilmek istenen konu üzerinde durulmuş,Stem entegrasyonunu sağlamak için diğer disiplinler arasında ilişki kurulmuştur. Derinleştirme aşaması Stem entegrasyonunun sağlandığı kısımdır.Değerlendirme aşamasında da süreç ve ortaya çıkan ürünlerin çocuklarla beraber değerlendirmesi yapılmıştır.

KURAMSAL ÇERÇEVE

Yapılan araştırmalarda fen eğitiminde STEM etkinliklerinin masal senaryolarıyla desteklenmesine yönelik öğrenci görüşleri araştırıldığında fen eğitiminde STEM etkinliklerinin masallarla uygulanmasıyla birlikte öğrencilerin etkinlikleri daha iyi anladıkları,motive oldukları,günlük hayatla bağlantı kurarak problemler üzerinde daha iyi akıl yürüttüklerini belirtmişlerdir.(Fen,Matematik,Girişimcilik ve Teknoloji eğitimi Dergisi,2022 sayısı)

‘Yapılandırmacı yaklaşımla birlikte öğrencinin bakış açısı, deneyimleri, bireysel farklılıkları ele alınmakta, temel yaşam becerilerinin ve sorgulama, plan yapma, eleştirel düşünme, karar verme gibi üst düzey zihinsel süreçlerin kazandırılması hedeflenmektedir. Ancak temel olarak programda etkinliklerin ve kazanımların fazla oluşu yönünde öğretmenlerin yapmış oldukları kritiklerden dolayı, programlar uygulamaya yansımada bazı temel sorunlarla karşılaşıldığı iddiası gerekçe gösterilerek ‘daha uygulanabilir bir program’ sloganıyla 2004 programları 2013 yılında yeniden yapılmaya gidilmiştir. Örneğin fen bilimleri programında “Tüm öğrencileri fen okuryazarı bireyler olarak yetiştirmek” vizyonuna biraz daha vurgu yapılmış ve araştıran-sorgulayan, etkili kararlar verebilen, problem çözebilen, kendine güvenen, işbirliğine açık, etkili iletişim kurabilen, sürdürülebilir kalkınma bilinciyle yaşam boyu öğrenen bireyler olmaları hedeflenmişti (MEB, 2013a). Matematik programlarında ise; matematiği etkili öğrenmeye ve kullanmaya yönelik bazı temel becerilerin geliştirilmesi de hedeflenmekte ve bunlar problem çözme, matematiksel süreç becerileri, iletişim, akıl yürütme, ilişkilendirme, duyuşsal beceriler, psikomotor beceriler ve bilgi ve iletişim teknolojileri (BİT) şeklinde sıralanmaktadır (MEB, 2013b). ‘Bu bağlamda 2004, 2013 ve 2017 programlarında göze çarpan en önemli noktalardan birinin beceriler boyutu olduğu söylenebilir. Ülkemizdeki öğrencilerin BSB (bilimsel süreç becerileri), PÇB (problem çözme becerileri), BİB (bilişim ve iletişim becerileri), TD (tutum ve değer), Geleceğin Dünyası 3 FTTÇ (fen-teknoloji-tutum-çevre) gibi becerilerin gelişmeden mezun oldukları düşünüldüğünde, 2017 programlarında yine aynı becerilere vurgu yapılması bu becerilerin ne kadar önemli olduklarının birer göstergesidir. Bu becerilerin gelişebilmesi için uzun zamanlı, uygulamalı

ve etkinlikler içeren öğretilere ihtiyaç olduğu söylenebilir. Çünkü bir becerinin gelişebilmesi için o becerinin birey tarafından etkin olarak kullanılması gerekmektedir. Okullarda da bu durumun ilk aşaması olan uygulamaların yapılmasıyla birlikte, beceri kazandırılmasına adım atılmış olunacağı düşünülmektedir.’(Çepni,2017:25)

Okul öncesinden üniversiteye kadar öğrencilerin süreçte sözel ve sayısal yeterliliklerin yanında yaratıcılık, eleştirel düşünme, problem çözme, iletişim gibi becerilere de sahip olmaları gerekmektedir. Çünkü başarı ve hedeflerimize ulaşabilmemiz için bireylerin bilgiyi bilmelerinden ziyade bu bilgileri kullanmaları ve bu süreçte gerekli olan becerilere sahip olmaları beklenmektedir.’Örneğin arama motorlarında bir konu ile arama yaptığımızda, binlerce sayfa açılmaktadır. Bu bağlamda bilgiye ulaşmak zor olmamasına karşın, bu bilginin hangisinin geçerli olduğu, nasıl ayırt edilebileceği, nasıl sentezleneceği, nasıl işe yarar hale dönüştürüleceği ve hayata nasıl transfer edileceği en zor olan kısımdır. Kotluk & Kocakaya (2015)’nın da belirttiği gibi sadece bilgiyi öğrenmek yeterli olmamakta, bilginin nasıl öğrenildiği, içeriği ve gerçek hayatta pratiğe dökülmesi hayati önem taşımaktadır. Yani yaşadığımız yüzyılda, önemli olan bireylerin bilgiye nasıl ulaşacağı değil, ekonomik ve sosyal yaşamında ulaştığı bilgiyi nasıl analiz edip kullanacağıdır (Atalay, Anagün & Kumtepe, 2016). Ayrıca 21. yüzyılla birlikte öğrencilerin dijital bir çağ içinde yetiştikleri düşünüldüğünde; dijital aletleri kullanan, çok yönlü düşünebilen, dijital ortamda sosyal ancak doğal yaşamında yalnız, oyun odaklı bireyler oldukları bilinmektedir. Bu bağlamda bireylerin özellikleri de dikkate alınarak gerekli becerilere odaklanılması gerektiği, bilgiyi bilmeden ziyade 21 yüzyıl becerilerini kazanmanın çok daha önemli olduğu söylenebilir.’ (Çepni,2017:26)

Araştırmanın Amacı

Bu proje öğretim sürecinde hissedilen “OECD ülkeleri içinde fen ve matematik okuryazarlığı,okuma becerileri ve üst düzey becerilere sahip öğrenci yüzdemizin ortalamadan düşük olması ve bu öğrencilerin çoğunun okul öncesi eğitime devam etmemiş olması” problemini çözmek amacı ile uygulanmıştır.Bu genel problem çerçevesinde “öğrencilerin yeni ve devamlılığı olan öğrenme becerileri edinmesi gerekliliği,kalıcı öğrenememe problemlerine çözümler oluşturulmaya çalışılmıştır. Okul Öncesi Eğitimin temel unsurlarından olan masal ve matematikle zenginleştirilen projemizle çocukların eğlenerek kalıcı öğrenmesi hedeflenmiştir.

Araştırma Soruları

Stematematik ve masal projesi ile aşağıda yer verilen sorulara yanıtlar aranmaya çalışılarak projenin gelişimi amaçlanmıştır.

STEM eğitim modeli Okul Öncesinde nasıl yaygınlaştırılabilir?,Okul Öncesi öğrencilerinin günlük yaşam problemlerine yaratıcı çözüm yolları keşfetmesi ne şekillerde öğretilir?,Okul öncesi öğretmenlerinin STEM,5E modeli ve proje tabanlı eğitimleri aktif kullanmaları nasıl sağlanır?,Okul Öncesi öğrencilerinin temel matematik becerilerini kazanmaları nasıl sağlanır?,- Masallar ile eğitimlerin bütünlüğü ve çocuğa göreliği nasıl desteklenir?.

Masallar ve yapay zeka teknolojileri

STEM eğitiminde yapay zeka teknolojileri de, öğrencilere programlama, veri bilimi, yapay zeka algoritmaları ve robotik gibi konuları öğretmek için kullanılan bir araçtır. Yapay zeka teknolojilerinin masallarla beraber sunulması, öğrencilerin bu konuları daha anlaşılır ve eğlenceli bir şekilde öğrenmelerine yardımcı olmaktadır.

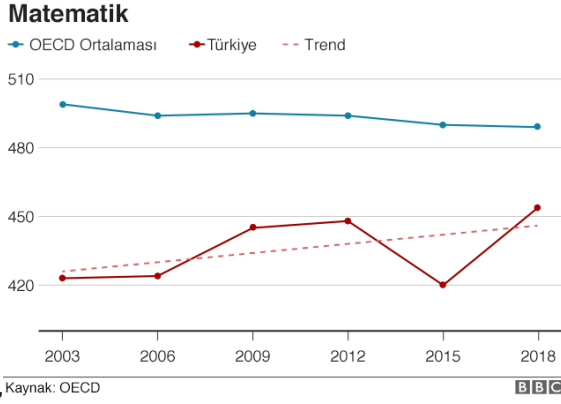
Yapay zeka teknolojileri,robotlar,Qr kodlarla hazırlanan etkinlikler ,videolar öğrencilere problemleri çözmek için yeni yollar sunar ve öğrencilerin eleştirel düşünme, analiz etme, problem çözme ve yaratıcı düşünme becerilerini geliştirir. Bu teknolojiler ayrıca öğrencilerin matematik ve bilim konularına daha ilgi duymasına ve STEM alanındaki kariyer fırsatlarını daha iyi anlamasına yardımcı olabilir.Yapay zeka piyasasındanönemli pa-yalmayahazır ABD,İngiltere,Finlandiya,İsviçre,Hollanda,Almanya,Avusturya,Japonya,Belçika,İtalya,İspanyave Fransa vb.ülkeler(Kaynak Accenture) ile aynı yönde vizyona sahip olabilme literatürdeki bu boşluğa çözümler sunabilmek için yapay zeka teknolojilerini de STEM eğitiminde öğrencilerin yaratıcı düşünmelerine yardımcı olmak adına masalları oluşturma ve anlatım aşamasındakullanılmıştır. Yapay zeka teknolojileri, öğrencilerin sınıfta birlikte çalışmasını ve projeler üzerinde birlikte çalışmasını teşvik edebilir. Öğrenciler, yapay zeka teknolojileri kullanarak birlikte çalışarak, takım çalışması becerilerini de geliştirebilirler.Bu projeler, öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerini geliştirir ve onları gelecekteki teknoloji geliştiricileri olmaya hazırlar.

Sonuç olarak, yapay zeka teknolojileri de, STEM eğitiminde masallardan önce öğrencilerin ilgisini çekmek, onları eğlendirmek ve öğrenme süreçlerini daha anlaşılır hale getirmek için projede kullanılan önemli araçlardır.

BULGULAR

STEM eğitim modeli okul öncesi dönemde uygulanabilir bir model sunmaktadır. Doğal gözlemci ve bilim insanı olan çocukların yaratıcılıklarını ve mucitliğini desteklemektedir. Projenin çıktısı ve değerlendirmeleri çocukların belirlenen amaç ve kazanımlara ulaştıklarını ve bu kazanımları başka alanlara transfer edebildiklerini göstermektedir.

Şekil 3.1. Test puanları(OECD 2018)



Çocukların proje ile ilgili kazanımları proje öncesi ve sonrasında yapılan anketlerin karşılaştırılması ile ortaya çıkmıştır.

Şekil 3.2. Masal kahramanı anketi



TARTIŞMA

Projenin sürecindeki uygulamalardan özgün masal yazma fikirleri ortaya çıkmıştır. Proje sonuçlarının etkili olduğunun ortaya konulmasına bağlı olarak bir kongre, bir makale, ve bir gazete haberinde yayınlanarak daha geniş kitlelere ulaşmıştır. Başta hedeflediğimiz fen ve matematiği masallarla sevdirmeye amaçladığımızda ulaştık. Öğrencilerle ilgili edinimlerimiz çocuklarla yapılan röportajlarla oluşturulmuştur. Projemiz öğrencilerin STEM eğitimine hizmet eden kazanımlara yer vermiştir. Proje sürecinde öğrencilerin bireysel olarak kullanımı gerçekleştirdiği web 2.0 araçları en az on tane olup Qr kod, Quiver, Jigsawplanet, Photofunia, Wordwall, Chatterpix, Artseps, Bookcreator, EBA, Liveworksheets vb. araçlarıdır. Proje etkinlik planları ve masal kitabı sosyal platformlarda paylaşılmış olup bizden başka uygulayan zümre öğretmenleri de olmuştur. Projeden elde edilen verilerle Kosova/Gjakova University tarafından düzenlenen XI. Uluslararası Eurasian Conference & Social Science bilimsel çalışma tam metni makale şeklinde yayınlanmıştır. V. Uluslararası Battalgazi Bilimsel çalışmalar kongresine göndermiş olduğumuz projemizin bildiri çalışması kongre bilim kurulu tarafından kabul edilmiştir. Mesleki Gelişim kapsamında ilk dört hafta uzmanlar tarafından verilen eğitimlerle öğretmenlerin mesleki gelişiminde yeni öğretim yöntem, teknik ve araçlarını kullanma becerisinin gelişimine katkı sağlandı. Projemiz Kalite Etiketini almıştır. Araştırmanın masallar çocukları olayları ve bağlantıları daha fazla algılamaya hazırlar sonucuna göre öğrencilerin fen ve matematik becerilerinin artırılmasına yönelik masal bağlantılarıyla ilgi oluşturulması tüm öğretmenlere önerilebilir.

Gelişen teknolojinin paralelinde başta bilim ve sağlık olmak üzere her alanda mühendislere ihtiyaç duyularak disiplinler arası bir eğitim anlayışının gelişmiş ülkelerde sürdürülebilir hale getirilmesi çabası, günümüz dünyasının bireylerden üretici olmasını beklemesi, nitelikli insan gücüne ihtiyacın artışı, ekonominin giderek daha çok bilgiye bağımlı hale gelmesi, yeni kuşakların katma değeri yüksek beceriler kazanması ve bu becerilerin başında Stem alanlarının gelmesi, 21. Yüzyıl becerilerine sahip bireylerin günden güne ön plana çıkması, günümüz problemlerinin geçmiştekiler kadar basit olmaması ve yüksek seviyeli iletişim yetenekleri nedeniyle Stem becerilerinin kazanılmasına büyük ihtiyaç doğmuştur. Her alanda olduğu gibi Stem alanlarında da çocuğun gelişimi ve öğrenmesi için zengin uyaran ve ortama ihtiyacı vardır.

Görsel 4.1. Masal halısı



Uygun öğrenme ortamları , yöntem teknik ve ilgi çekici konular seçildiğinde öğrencilerin sürece ne kadar aktif katılım sağlayabileceği gözlemlenmiştir.

Uygulayıcılara Yönelik Öneriler

Masal atölyeleri hazırlayarak masalların eğitimsel ve kültürel işlevi konusunda farkındalık geliştirilerek, çocukların bilişsel ve dil gelişimine katkı sağlanabilir. Masalların içinde geçen sayılar ve kavramlar çocuklara çok hızlı ulaşabildiği için masallarla verilen rakamlar ve basit işlemlerle küçük yaşta başlayabilen matematik korkusunun önüne geçilebilir.

Hazırlanan atöyelere yönelik öneriler

Okul Öncesi dönem çocukları henüz okuma yazma bilmedikleri için atöyeler matematiksel modellemeler kullanılan görsellere yönelik ve çocukların ilgisini çekebilecek yönde hazırlanmalıdır.

Araştırmacılara Yönelik Öneriler

Matematiksel masallar konusunda farkındalığı artırmak için öğrencilerin daha aktif katılım sağlayabilecekleri yeni araştırmalar yapılabilir. Öğrencilerin gelecekte akademik başarılarının olumlu yönde etkilenebilmesine yönelik bu tür projelerin yaygınlaştırılıp öğrencilerin akademik başarılarının artırılması sağlanabilir.

SONUÇ

Projenin uygulanması sonunda proje başlangıcında ulaşılmak istenen masallar ile STEM becerilerini artırma amacına ulaşılma düzeyini belirlemek için oluşturulan kontrol listeleri ve görüşme tekniği veri toplama aracı ile elde edilen verilere göre masalların çocukların hayal gücünü geliştirmekle kalmadığı okul öncesi matematik eğitiminde matematiksel bağlantıları ve temel kavramları basit, anlaşılır bir dille kullanma becerilerini geliştirirken daha ciddi kazanımların önünün açtığı sonucuna ulaşılmıştır. Proje ile amaçlanan okul öncesi dönemde STEM temeli oluşturma, teknoloji becerilerini geliştirme ve bu becerilere olumlu tutum geliştirme sağlanmıştır. Masallar kullanılarak STEM becerileri öğretiminin yapılabildiği, kalıcı öğrenmenin sağlandığı görülmüştür. Proje sonunda öğrencilerin öğretim programına

artmasından anlaşılmaktadır. Projede öğrencilerin gruplar halinde yaptıkları çalışmalardan işbirlikçi ürünler elde edilmiştir. Öğrencilerin ortaya koyduğu ürünler, 5E modeli keşfetme aşaması fikirlerinden öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerinin geliştiği anlaşılmaktadır. Projenin sürecindeki uygulamalardan masal yazma fikirleri ortaya çıkmıştır.

KAYNAKLAR

- Avrupa Okul Ağı. (2021c). STE(A)M IT: Çevremizde herşey ile bağlantılı disiplinler arası bir STEM yaklaşımı [STE(A)M IT: [An interdisciplinary STEM approach connected to all around us]. Scientix Projesi.
- Çepni, S.(2017).Kuramdan Uygulamaya STEM+E +A Eğitimi.Ankara:Pegem Akademi
- Endam,G. (2022) Fen Eğitiminde STEM Etkinliklerinin Masal Senaryolarıyla Desteklenmesine Yönelik Öğrenci Görüşleri.Fen, Matematik,Girişimcilik ve Teknoloji Eğitimi Dergisi,5(3),185-198.
- Milli Eğitim Bakanlığı (2015). PISA 2012 Araştırması(Ulusal Nihai Rapor)
- MEB (2017). Milli Eğitim Bakanlığı Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü (YEGİTEK) Stem Eğitimi Öğretmen El Kitabı. Ankara.
- MEB(2018).2023 Eğitim Vizyonu. Erişim adresi: <http://2023vizyonu.meb.gov.tr>
- MEB (2019).Milli Eğitim Bakanlığı 2019-2023 Strateji Planı.Erişim adresi: https://www.meb.gov.tr/stratejik_plan/
- MEB (2020). Milli Eğitim Bakanlığı Öğretmen Yetiştirme ve Geliştirme Genel müdürlüğü(Anadolu Masalları Projesi) <https://oygm.meb.gov.tr/anadolu.masallari/> adresinden erişildi.
- MEB Temmuz 2021 tarihinde http://2023vizyonu.meb.gov.tr/doc/2023_EGITIM_VIZYONU.pdf adresinden erişildi.

YARATICI DRAMA İLE EĞLENEREK ÖĞRENİYORUM

Derya KARASOY
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: *upues2023_00000000899*

ÖZET

Bu proje öğretim sürecinde hissedilen yaratıcı drama tekniğini kullanarak öğrencilerimizin derslerdeki başarılarındaki düşüşü pozitif yönde arttırmak, akademik güdülenmeyi sağlamak ve hayatının birçok yerinde kullanması problemini çözmek amacı ile uygulanmıştır. Bu genel problem çerçevesinde yaratıcı drama tekniğini derslere entegre ederek akademik başarı ve sosyal becerilerin kazanılması problemlerine çözümler oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu kapsamda proje ile öğrencilerin kendilerini ifade eden, empati kurabilen, farklı duyguların farkında olabilen, merak eden, araştıran, sorgulayan, özgüveni yüksek ve üreten bireyler olarak yetişmelerine destek olmak, aktif bir eğitim ortamı gerçekleştirilmeye çalışılmıştır. Projede hedeflenen amaca ulaşılması eğitim sistemimize katkısı açısından önemli görülmektedir. Proje ile aynı zamanda sanat anlayışı ve ruhunu, kişiler arası iletişimi, kendini ifade edebilmeleri sağlanmıştır. Proje Türkiye, İspanya ve Romanya'da farklı ülkelerde ortaokul ve lise düzeyindeki okullarda 6-11. sınıf düzeyinde 47 öğrenci ile uygulanmıştır. Projenin uygulanması için gönüllü öğrencilerden tercih edilmiştir. Projenin uygulanmasında genelde yaratıcı dramaya yönelik etkinlik ve uygulamaları gerçekleştirilmiştir. Projede belirlenen amaçlara ulaşılma düzeyinin belirlenmesinde ön ve son test veri toplama araçları kullanılmıştır. Projenin uygulanması sonunda proje başlangıcında ulaşılma istenen seviyeyi ölçmek için uygulanan ön ve son test karşılaştırılması yapılmıştır. Proje sonunda öğrencilerin öğretim programına kazanımlara ulaşma düzeyleri son test ile ölçülmüştür. Öğrencilerin saygı, hoşgörü, sorumluluk... gibi değerlere ulaşmıştır. Proje sürecinde öğrenciler yaratıcı drama etkinlikleri ile iletişim, empati, sorumluluk, problemlere karşı çözüm oluşturma yetenekleri, dil gelişimi sağlama becerilerini geliştirmişlerdir. Öğrencilerden yaratıcı drama araştırmaları yapmıştır. Öğrencilerden elde edilen 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 canva,Kahoot.vb.

web2.0 araçlarını kullanmışlardır. Projede öğrencilerin gruplar halinde yaptıkları çalışmalardan hikâye ve resim tamamlama çalışmaları elde edilmiştir. Öğrencilerin ortaya koyduğu hikâyelerden ve resimlerden yaratıcı düşünme becerilerinin geliştiği anlaşılmaktadır. Proje sonuçlarının etkili olduğunun ortaya konulmasına bağlı olarak her ülke başka öğrencilerle uygulamaya başlamıştır. Proje eTwinning yaygınlaştırma günlerinde sunumu gerçekleştirilerek daha geniş kitlelere ulaşmıştır. Proje sonunda projede görev alan öğretmenlerin mesleki bilgi ve becerilerinin gelişmiştir. Projenin uygulama sürecinden ve elde edilen sonuçlardan hareketle tüm okullarda yaratıcı drama kulüplerinin oluşturularak daha etkin bir şekilde kullanılması önerilebilir.

Anahtar Kelimeler: Yaratıcı drama, Sorumluluk, Akademik başarı.

I LEARN BY FUN WITH CREATIVE DRAMA

ABSTRACT

This project was implemented with the aim of increasing the decrease in the success of our students in the lessons positively, providing academic motivation and solving the problem of using them in many parts of their lives by using the creative drama technique felt during the teaching process. Within the framework of this general problem, solutions were tried to be created for the problems of acquiring academic success and social skills by integrating the creative drama technique into the lessons. In this context, with the project, an active educational environment was tried to be realized by supporting the growth of students as individuals who can express themselves, empathize, be aware of different emotions, wonder, research, question, have high self-confidence and produce. Achieving the target aimed in the project is considered important in terms of its contribution to our education system. With the project, it was also ensured that they were able to express their understanding and spirit of art, interpersonal communication and self-expression. The project is 6-11 in secondary and high school level schools in different countries in Turkey, Spain and Romania. It was applied with 47 students at grade level. Volunteer students were chosen for the implementation of the project. In the implementation of the project, activities and practices related to creative drama were generally carried out. Pre-test and post-test data collection tools were used to determine the level of achievement of the goals set in the project. At the end of the implementation of the project, a comparison of the pre-test and post-test applied to measure the level desired to be reached at the beginning of the project was made. At the end

of the project, the level of achievement of the students in the curriculum was measured with the posttest. Students have reached values such as respect, tolerance, responsibility. During the project process, the students improved their communication, empathy, responsibility, ability to create solutions to problems, and language development skills through creative drama activities. He made researches on creative drama from the students. With the feedbacks obtained from the students, it is understood that the students realized the place and importance of their country among the countries of the world, the cultural richness at the level of our country, and different cultures at the international level. During the project, students can use canva, Kahoot..etc. They used web 2.0 tools. In the project, story and picture completion studies were obtained from the work done by the students in groups. It is understood from the stories and pictures that the students put forward that their creative thinking skills have improved. Depending on the demonstration that the results of the project were effective, each country started to implement it with other students. The project reached wider audiences by being presented on eTwinning dissemination days. At the end of the project, the professional knowledge and skills of the teachers involved in the project improved. Based on the implementation process of the project and the results obtained, it can be suggested that creative drama clubs are created and used more effectively in all schools.

Keywords: Creative drama, Responsibility, Academic success.

GİRİŞ

Ütker ve Açıklın'ın Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisinde 2018' de yayınladıkları makale «Yaratıcı Drama Yönteminin Hayat Bilgisi Dersinde Kullanılmasının Öğrencilerin Başarılarına Etkisinin ve Öğrenci Görüşlerinin İncelenmesi» nde Hayat bilgisi dersinde yaratıcı drama yöntemi kullanılmasının öğrencilerin başarılarına, öğrendiklerinin kalıcı olmasına ve bu şekilde işlenen derslere yönelik öğrenci görüşleri yer almaktadır.

Ayrıca Megep «Eğlence Hizmetleri» kitabının 7 . sayfasında Yaratıcı Drama'nın önemini; öğrencinin öz güveni ve kendine saygı duymayı, problem çözmeye ve iletişim becerilerini, durağan olma yerine etkin ve katılımcı olmayı, bağımlı olma yerine bağımsız olmayı, karar verebilmeyi, yetkinleşmeyi, demokratikleşmeyi vb. nitelikleri kazandırdığını ifade etmiştir.

PROBLEM DURUMU

- a-Öğretmenlerimizin yaratıcı drama tekniğini derse entegre edememesi.
- b-Öğrencilere farklı yöntemler kullanarak derse eğlenerek katılımının sağlanamaması.
- c-Öğrencinin özgüveni, kişisel gelişimi ve etkili iletişim becerilerinin kazanılamaması.

AMAÇ

Öğrencilerin kendilerini ifade eden, empati kurabilen, farklı duyguların farkında olabilen, merak eden, araştıran, sorgulayan, özgüveni yüksek ve üreten bireyler olarak yetişmelerine destek olmak, aktif bir eğitim ortamı sunabilmek.

Alt Amaçları

- a-Oyunlara dayalı etkinliklerle öğrenme sağlayarak fiziksel gelişimine yardımcı olmak.
- b-Özgüven, öz disiplin kazanması ve sosyalleşmelerini sağlamak.
- c-Kişiler arası sağlıklı iletişimi becerilerini geliştirmek.
- d-Öğrencilerin kendilerini tanımasını sağlamak.
- e-Araştırma kapsamında yapılan etkinlikleri yaparak web 2 araçlarının kullanımlarını öğrenmek.
- f-Dil becerilerini geliştirmek.
- g-Sanat anlayışı ve ruhunu kazandırmak.
- h-Öğretmenlerin kişisel gelişimine katkı sağlamak.

YÖNTEM

Araştırma kapsamında 11-18 yaş aralığı erkek ve kız öğrencilerden, velilerden, öğretmenlerden oluşan gruba ön ve son anket araştırma modeli uygulanmıştır. Anketler araştırma öncesi ve sonrasında uygulanmıştır.

SONUÇ

Proje başında ve sonunda yaptığımız anketler sonucunda aşağıdaki sonuçlar elde edildi.

- a. Projeye Türkiye, İspanya ve Romanya'dan katılım sağlanmıştır.
- b. 43 öğrenci, 8 öğretmen, bazı velilerin katılımı olmuştur.
- c. Katılımcıların çoğu daha önce bir eTwinning projesi gerçekleştirmiştir.
- d. Yapılan araştırmada katılımcıların bu projeden yaratıcı dramayı öğrenmek, yeni kültür ve insanları tanımak, yaratıcı dramayı eğitimde kullanmak gibi beklentileri vardır. Proje sonunda beklentilerinin karşılandığını belirtmişlerdir.
- e. Genel olarak yaratıcı drama, öğrenmede farklı bir yöntem olarak tanımlanmaktadır.
- f. Proje sonunda katılımcılar projeyi faydalı bulduklarını, teknolojiyi kullandıklarını, dil gelişimine katkı sağladığı ve başka bir projede yer almak istediklerini belirttiler.

Proje, alınan olumlu sonuçlarla tamamlandı.

KAYNAKLAR

- ÜTKÜR, N., & AÇIKALIN, M. (2018). Yaratıcı Drama Yönteminin Hayat Bilgisi Dersinde Kullanılmasının Öğrencilerin Başarılarına Etkisinin ve Öğrenci Görüşlerinin İncelenmesi. Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 14(1), 253-269. <https://doi.org/10.17860/mersinefd.341967>
- Megap (2019). Eğlence Hizmetleri İletişim. Ankara. MEB.

SCIENTIX PROJESİ KAPSAMIDA DÜZENLENEN STEM EĞİTİMİ ÇALIŞTAYINA İLİŞKİN ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİ

Dr. Yasemin Fatma TEKİN
Diyarbakır İl MEM
ORCID ID: 0000-0002-5937-7000

Nevzat CAN
Diyarbakır İl MEM

Seda COŞKUN ELİKÜÇÜK
Diyarbakır İl MEM

Tuğba GÜLER,
Diyarbakır Hamravat O.O.

ÖZET

Bu çalışmanın amacı, Diyarbakır İl Milli Eğitim Müdürlüğü Ar-Ge birimi tarafından gerçekleştirilmiş olan “Scientix Projesi Kapsamındaki STEM Eğitimi Çalıştayı”na katılan öğretmenlerin çalıştaya ilişkin görüşlerini ortaya koymaktır. Nitel araştırma desenlerinden olgubilim çalışması olan araştırmanın çalışma grubunu Diyarbakır ilinde görev yapan ve çalıştaya katılan 26 öğretmen oluşturmaktadır. Çalışmaya katılan 26 öğretmenin 13’ü ortaokul, altısı ilkokul, beşi lise ve ikisi BİLSEM’ de görev yapmaktadır. Çalışmanın verileri yapılandırılmış görüşme formu ile toplanmıştır. Araştırma yapılmadan önce Diyarbakır İl Milli Eğitim Müdürlüğü’nden gerekli izinler alınmış ve çalışmaya dâhil olmayı kabul eden öğretmenler çalıştay sonrasında görüşme formunu doldurmuşlardır. Verilerin analizinde betimsel analiz yöntemi kullanılmıştır. Çalıştayı öğretmenlere katkısı ve çalıştaya ilişkin öneriler temaları altında betimlenmiştir. Çalıştayı öğretmenlere katkısı teması altında öğrenci alt temasında öğrencilerin problem çözme becerilerinin artması, deneyimsel öğrenme, motivasyonun artması gibi kodlar öne çıkarken, ders alt teması altında yenilikçi yaklaşımların derse aktarılması, ders içeriğinin zenginleştirilmesi, bütünleşik eğitimin sağlanması kodları öne çıkmaktadır. Okul alt teması altında ise öğretmenler en çok işbirliğinin sağlanacağını, okul ikliminin olumlu etkileneceğini, farkındalığın artacağını ve okul başarısının artacağını belirtmişlerdir. Araştırmaya katılan öğretmenler, bu tür çalışmaların daha uzun süreli,

uygulamaya dayalı ve branşlar bazında yapılması yönünde önerilerde bulunmuştur. Araştırma sonunda bu tür eğitimlerin İl Millî Eğitim Müdürlükleri tarafından daha sık ve uygulamaya yönelik olarak planlanması gerektiği sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Scientix, STEM, Çalıştay, Diyarbakır İl MEM

TEACHERS' VIEWS ON THE STEM EDUCATION WORKSHOP ORGANISED WITHIN THE SCOPE OF SCIENTIX PROJECT

ABSTRACT

The aim of this study is to reveal the views of the teachers who participated in the “STEM Education Workshop within the Scope of Scientix Project” organized by the R&D unit of Diyarbakır Provincial Directorate of National Education. The study group of the research, which is a phenomenological study from qualitative research designs, consists of 26 teachers working in Diyarbakır province and participating in the workshop. Of the 26 teachers participating in the study, 13 of them work in secondary school, six in primary school, five in high school and two in BİLSEM. The data of the study were collected with a structured interview form. Before the research, the necessary permissions were obtained from Diyarbakır Provincial Directorate of National Education and the teachers who agreed to be included in the study filled out the interview form after the workshop. Descriptive analysis method was used to analyze the data. The data were described under the themes of the contribution of the workshop to teachers and the suggestions regarding the workshop. Under the theme of the contribution of the workshop to teachers, codes such as increasing students’ problem solving skills, experiential learning, increasing motivation come to the fore in the student sub-theme, while codes such as transferring innovative approaches to the course, enriching the course content, and providing integrated education come to the fore under the course sub-theme. Under the school sub-theme, teachers mostly stated that cooperation would be ensured, school climate would be positively affected, awareness would increase and school success would increase. The teachers who participated in the research stated that

Keywords: Scientix, STEM, Workshop, Diyarbakır Provincial MEM

GİRİŞ

Açık bir sistem olan okullarda örgütsel etkililik, sadece amaçların gerçekleşme derecesi olarak değildir; aynı zamanda örgütsel amaçlara ulaşma yönündeki çabaların bütünü, örgütün işlevlerini gerçekleştirme düzeyi, çevreden kaynak sağlama yeteneği, çevreye uyum sağlayabilme, yaşamını sürdürebilme ve çevresel beklentileri karşılama yeteneği olarak tanımlanmaktadır (Karslı, 2004). Bu bağlamda okulların ve eğitim sisteminin çevreye ve gelişen teknolojiye ayak uydurmaları bir zorunluluk hale gelmektedir. Ülkeler de eğitim sistemlerinde bilimsel ve teknolojik üretime katkı sağlayabilecek, ekonomik ve sosyal yönden gelişime destek olacak, 21. yy becerilerine sahip bireyler yetiştirmeyi hedeflemektedirler. Bu bağlamda birçok ülke fen, teknoloji, mühendislik ve matematik disiplinlerinin bütünleşik bir şekilde kullanılmasını ve uygulamasını içeren STEM yaklaşıma yönelmektedir. Öğrencilerin çoklu bakış açılarına sahip olmaları, farklı disiplinlerden edindikleri bilgileri probleme çözüm üretirken kullanmaları, 21. yy becerilerine sahip olmaları STEM yaklaşımı sayesinde gerçekleştirilebileceği belirtilmektedir (Sanders, 2009).

Avrupa Birliği tarafından 2007 yılında yayınlanan “Fen Eğitimi Şimdi: Avrupa’nın Geleceği için Yenilenen Pedagoji” (Rocard ve diğerleri, 2007) adlı raporda, Avrupa genelinde fen ve teknoloji eğitiminin ciddi bir soruna işaret ettiği ve özellikle gençlerin bilim, teknoloji ve matematik alanlarına olan ilgilerinin kayda değer ölçüde düşük olduğu belirtilmiş, gerekli adımların atılmaması durumunda Avrupa’nın uzun vadeli yenilikçi kapasitesinin ciddi şekilde etkileneceği vurgulanmıştır. Dünya’da Mühendislik eğitimi konusunun gündeme gelmesi ve okullarda uygulanmaya başlanmasıyla birlikte, mühendisliğin matematik, fen ve teknoloji eğitimi için uygun bir zemin oluşturacağı düşünülmüş ve bu nedenle STEM (Fen, Teknoloji, Mühendislik ve Matematik) adı verilen bir yaklaşımın popülerliği artmıştır (Akgündüz ve Diğerleri, 2015). STEM eğitimi, bilimsel ve teknolojik üretimi teşvik etmesi, mühendislik alanına ilgi çekmesi, öğrencilere farklı alanlara yönelik bir perspektif kazandırması ve öğrencilerin projelerini gerçekleştirebilme yeteneklerini geliştirmesi nedeniyle günümüzün en kritik eğitim yaklaşımlarından biri olarak kabul edilebilir (Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü, [YEĞİTEG], 2017).

STEM YAKLAŞIMI VE SCİENTİX PROJESİ

21. yy da öğrencilerden STEM yaklaşımı olarak beklenen, bütünleşik olarak fen, matematik, teknoloji ve mühendislik disiplinlerine uygun yaratıcı tasarımlar yapıp toplumsal sorun haline gelmiş güncel problemlere çözüm geliştirmeleridir (Thomasian, 2011). Bu bağlamda da STEM disiplini

öğretmenlerinin inovatif yaklaşımlar kullanarak farklı öğretim yöntem ve teknikleri sınıflarında uygulayıp tüm konu alanı içeriklerine uygun beceriler geliştirmeleri beklenmektedir. STEM; Fen teknoloji, mühendislik ve matematiğin bir araya gelmesiyle okul öncesi eğitimden yükseköğrenime kadar disiplinler arası bir şekilde bireylerin gerçek hayat problemlerini tanımlamalarını, bu problemlere etkili ve doğru çözümler üretmelerini amaçlayan bir eğitim yöntemidir (Altunel, 2018).

2017 yılı öncesinde Türkiye’de sistemine entegre edilmeye çalışılan STEM yaklaşımının başarısı sınırlı kalmıştır. Bu durumun farkına varıldıktan sonra Milli Eğitim Bakanlığı (MEB), 2017 yılında yeni bir Fen Bilimleri Dersi Öğretim Programı taslağı oluşturmuş ve ilgililerin görüşlerine sunmuş, 2018 yılında yapılan düzenlemelerle kabul edilmiştir. Programın yayınlanmasının ardından, analitik düşünme, karar verme, yaratıcı düşünme, girişimcilik, iletişim, takım çalışması gibi öğrencilere kazandırılması amaçlanan beceriler ve fen, mühendislik, girişimcilik uygulamalarının vurgulandığı bölümü, tüm ünitelerin bu perspektifte işlenmesi gerektiğini öne çıkarmıştır. Türkiye’deki STEM eğitimi için bu programın Milli Eğitim Bakanlığı tarafından yürütülen değişikliklerle daha da geliştirilmesi ve eğitim sonuçlarına odaklanılması önemlidir. (Altunel, 2018)

STEM; Fen teknoloji, mühendislik ve matematiğin bir araya gelmesiyle okul öncesi eğitimden yükseköğrenime kadar disiplinler arası bir şekilde bireylerin gerçek hayat problemlerini tanımlamalarını, bu problemlere etkili ve doğru çözümler üretmelerini amaçlayan bir eğitim yöntemidir. (Altunel, 2018). STEM eğitimi, bilimsel ve teknolojik üretimi teşvik etmesi, mühendislik alanına ilgi çekmesi, öğrencilere farklı alanlara yönelik bir perspektif kazandırması ve öğrencilerin projelerini gerçekleştirebilme yeteneklerini geliştirmesi nedeniyle günümüzün en kritik eğitim yaklaşımlarından biri olarak kabul edilebilir. (YEĞİTEG, 2017)

Dünya’da Mühendislik eğitimi konusunun gündeme gelmesi ve okullarda uygulanmaya başlanmasıyla birlikte, mühendisliğin matematik, fen ve teknoloji eğitimi için uygun bir zemin oluşturacağı düşünülmüş ve bu nedenle STEM (Fen, Teknoloji, Mühendislik ve Matematik) adı verilen bir yaklaşımın popülerliği artmıştır (Akgündüz ve Diğerleri, 2015). Avrupa Birliği tarafından 2007 yılında yayınlanan “Fen Eğitimi Şimdi: Avrupa’nın Geleceği için Yenilenen Pedagoji” (Rocard ve diğerleri, 2007) adlı raporda, Avrupa genelinde fen ve teknoloji eğitiminin ciddi bir soruna işaret ettiği ve özellikle gençlerin bilim, teknoloji ve matematik alanlarına olan ilgilerinin kayda değer ölçüde düşük olduğu belirtilmiş, gerekli adımların atılmaması durumunda Avrupa’nın uzun vadeli yenilikçi kapasitesinin ciddi şekilde etkileneceği vurgulanmıştır.

2017 yılı öncesinde Türkiye’de sistemine entegre edilmeye çalışılan STEM yaklaşımın başarısı sınırlı kalmıştır. Bu durumun farkına varıldıktan sonra Milli Eğitim Bakanlığı (MEB), 2017 yılında yeni bir Fen Bilimleri Dersi Öğretim Programı taslağı oluşturmuş ve ilgililerin görüşlerine sunmuş, 2018 yılında yapılan düzenlemelerle kabul edilmiştir. Programın yayınlanmasının ardından, analitik düşünme, karar verme, yaratıcı düşünme, girişimcilik, iletişim, takım çalışması gibi öğrencilere kazandırılması amaçlanan beceriler ve fen, mühendislik, girişimcilik uygulamalarının vurgulandığı bölümü, tüm ünitelerin bu perspektifte işlenmesi gerektiğini öne çıkarmıştır. Türkiye’deki STEM eğitimi için bu programın Milli Eğitim Bakanlığı tarafından yürütülen değişikliklerle daha da geliştirilmesi ve eğitim sonuçlarına odaklanması önemlidir (Altunel, 2018).

Scientix Projesi, STEM (Fen, Teknoloji, Mühendislik, Matematik) öğretimini destekleyen ve sorgulama odaklı bir eğitimi yaygınlaştırmayı amaçlayan bir inisiyatiftir. Avrupa Komisyonu tarafından 2010 yılında başlatılan ve ülkemizde de uygulanmaya başlanan projenin hedefi öğretmenlere, öğrencilere, sonuçlara, ailelere ve STEM eğitimi ile ilgili herkese açık bir kaynak sunmaktır. Projenin amacı, STEM projelerinin Avrupa genelinde tanınmasını sağlamak, üretilen materyalleri ve araçları paylaşarak yaygınlaştırmak, STEM eğitimi konferanslarını ve etkinliklerini duyurmak, öğretmenlerin deneyimlerini birbirleriyle paylaşabileceği bir platform oluşturmak ve STEM eğitimi için örnek ders planları, içerikler hazırlamaktır. Scientix 4, 2020 yılında başlayan ve 2022 sonuna kadar devam edecek bir aşamadır. Proje, STEM eğitimi teşvik etmeyi, katkı sağlamayı ve geleceğin mesleklerine yönlendirmeyi amaçlamaktadır.

Diyarbakır’da ise Scientix faaliyetleri ilk defa scientix elçilerinin seçilmesiyle beraber 2020 yılında başlamış olup Scientix faaliyetlerinin yaygınlaştırılması scientix elçileri aracılığıyla scientix eğitimleri ve yaygınlaştırma çalışmaları yapılmakta olup son olarak 21-23 Haziran 2023 tarihleri arasında Diyarbakır’da Scientix projesi kapsamında STEM Eğitimi çalıştayı düzenlenmiştir. Bu çalışmanın da amacı Diyarbakır İl Mili Eğitim Müdürlüğü Ar-Ge birimi koordinatörlüğünde 21-22-23 Haziran 2023 tarihlerinde gerçekleştirilen “Scientix Çalıştayı”na katılan öğretmenlerin, çalıştayı içeriğine yönelik olarak görüşlerini ortaya çıkarmaktır. Bu amaca ilişkin olarak şu alt problemlere yanıt aranmıştır:

1. Scientix çalıştayına katılan öğretmenlerin çalıştayı kendilerine olan katkısına ilişkin görüşleri nelerdir?
2. Scientix çalıştayına katılan öğretmenlerin, aldıkları eğitime ilişkin önerileri nelerdir?

YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın deseni, çalışma grubu, veri toplama aracı ve verilerin analizine ilişkin bilgilere yer verilmiştir.

Araştırmanın Deseni

Diyarbakır İl Millî Eğitim Müdürlüğü, AR-GE birimince gerçekleştirilen Scientix çalışmaya gönüllü olarak katılan öğretmenlerin çalıştayda aldıkları eğitime ilişkin görüşlerini belirlemek amacıyla yapılan bu çalışmada nitel araştırma desenlerinden olgubilim kullanılmıştır. Olgubilim çalışmaları, konu ile ilgili deneyime sahip kişilerin dâhil edildiği, olayları ve olguları nasıl anlamlandırdıkları ile ilgili bir desendir. (Balcı, 2005; Kuş, 2003; Türnüklü, 2000).

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu Diyarbakır İl MEM Ar-Ge biriminin gerçekleştirdiği Scientix çalışmaya gönüllü olarak katılan ve Diyarbakır ilinde görev yapan 26 öğretmen oluşturmaktadır. Olgubilim araştırmalarında araştırmaya dâhil olan kişilerin olguyu deneyimlemiş olmaları gerekmektedir. Bu yüzden amaçlı örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Araştırmaya katılan öğretmenlere ilişkin bilgiler Tablo 1’de verilmiştir:

Tablo 1. Diyarbakır il merkezinde görev yapan ve araştırmaya katılan öğretmenlere ilişkin demografik bilgiler

Öğretmen	Okulu	Alanı	Yaş	Mesleki Kıdem	Görev Yaptığı Okuldaki Kıdemi
Ö1	Ortaokul	Matematik	38	15	1
Ö2	Ortaokul	Matematik	25	3	3
Ö3	BİLSEM	Teknoloji ve Tasarım	38	15	3
Ö4	BİLSEM	Fen Bilimleri	29	8	2
Ö5	Lise	Müzik	40	10	2
Ö6	Lise	Bilişim Teknolojileri	44	20	8
Ö7	İmam Hatip O.O.	Fen Bilimleri	33	6	2
Ö8	Ortaokul	Özel Eğitim	31	9	1
Ö9	Ortaokul	Fen Bilimleri	44	21	3
Ö10	Ortaokul	Fen Bilimleri	43	20	4

Ö11	Lise	Bilişim Teknolojileri	39	16	12
Ö12	Ortaokul	Fen Bilimleri	33	9	3
Ö13	İlkokul	Sınıf	34	8	2
Ö14	İlkokul	Sınıf	30	2	2
Ö15	Ortaokul	Teknoloji ve Tasarım	54	24	12
Ö16	İlkokul	Sınıf	26	2	2
Ö17	İlkokul	Sınıf	28	5	5
Ö18	İlkokul	Sınıf	28	5	4
Ö19	İlkokul	Sınıf	39	18	4
Ö20	Lise	Grafik ve Fotoğraf	47	10	3
Ö21	Lise	Sağlık	50	32	6
Ö22	Ortaokul	Fen Bilimleri	31	7	
Ö23	Ortaokul	Bilişim Teknolojileri	32	10	2
Ö24	Ortaokul	Bilişim Teknolojileri	39	15	7
Ö25	Ortaokul	Fen Bilimleri	30	6	6
Ö26	Ortaokul	Fen Bilimleri	29	4	4

Araştırmaya katılan 26 öğretmenin 13'ü ortaokul, altısı ilkokul, beşi lise ve ikisi BİLSEM 'de görev yapmaktadır. Öğretmenlerin branşlarına bakıldığında matematik, teknoloji ve tasarım, fen bilimleri, bilişim teknolojileri, sınıf, grafik ve fotoğrafçılık ve sağlık olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin yaşları 25 ile 54 arasında, mesleki kıdemleri 2 ile 32 yıl arasında, görev yaptıkları kurumdaki kıdemleri ise bir ile 12 yıl arasında değişmektedir.

Veri Toplama Aracı

Bu araştırmanın verileri yapılandırılmış görüşme formu kullanılarak toplanmıştır. Çalışmaya katılan öğretmenlerin deneyimlerine dayanarak hazırlanan görüşme formunda öğretmenlerin almış oldukları bu eğitimin mesleklerine, derslerine, öğrencilerine ve okullarına nasıl bir katkı sağlayacağı ve eğitimle ilgili varsa önerilerinin neler olduğu ile ilgili olarak üç soru bulunmaktadır. Olgubilim araştırmalarında en çok kullanılan veri toplama aracı görüşmedir. Görüşme araştırmacılara esneklik, etkileşim ve sonda sorular ile konuyu irdeleme olanağı sunmaktadır. Araştırmacı olgulara ilişkin yaşantıları ve anlamları çıkartmak için görüşmenin bu özelliklerini kullanmalıdır (Şimşek ve Yıldırım, 2013). Görüşmeler yapılmadan Diyarbakır İl Millî Eğitim Müdürlüğünden gerekli izinler alınmıştır. Öğretmenlere yapılandırılmış görüşme formu çalıştay bitiminde yüz yüze olarak verilmiştir. Gönüllü olan öğretmenler formları doldurarak araştırmaya katılmıştır.

Verilerin Analizi

Araştırma verilerinin çözümlenmesinde nitel bir analiz yöntemi olan betimsel analiz yöntemi kullanılmıştır. Araştırmanın alt problemleri doğrultusunda Scinetix çalıştayında alınan eğitimin öğretmenlerin mesleki gelişimlerine sunacağı katkı ve çalıştaya ilişkin öneriler teması oluşturulmuştur. Mesleki katkı teması altında öğrenci, ders gibi alt temalar oluşturulmuştur. Öneriler teması altında ise eğitim ve teknik alt temaları oluşturulmuştur.

BULGULAR

Araştırmanın bu bölümünde, Scientix çalıştayına katılan öğretmenlerin çalıştayda aldıkları eğitimin katkısına ve eğitimin daha etkili olabilmesi için önerilerine ilişkin görüşlerine yer verilmektedir.

Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın birinci alt problemi “Scientix çalıştayına katılan öğretmenlerin çalıştayın kendilerine olan katkısına ilişkin görüşleri nelerdir?” şeklindedir. Bu alt probleme ilişkin olarak Scientix çalıştayındaki eğitimlerin öğretmenlerin mesleki gelişimlerine katkısına ilişkin tema oluşturulmuştur. Tablo3.1. bu temaya ait bulguları içermektedir:

Tablo 3.1. *Scientix çalıştayındaki eğitimlerin öğretmenlerin mesleki gelişimlerine katkısına ilişkin tema*

Alt Tema	Kod	Frekans
Öğrenci	Öğrencilerin problem çözme becerilerinin artması.	11
	Öğrencilerin motivasyonlarının artması.	8
	Öğrencilerin vizyonunun gelişmesi.	6
	İnovasyona katkı sağlaması.	6
	Öğrencilerin 21. yüzyıl becerilerini geliştirmesi.	5
	Öğrenciye bakış açısı sağlaması.	4
Ders	Derslerin bütünlük olması.	5
	Kalıcı öğrenmenin sağlanabilmesi.	4
	Bilgilerin günlük yaşama aktarılması.	4
	Derslerin eğlenceli hale gelmesi.	4
	Ders içeriklerinin zenginleştirilmesi	3
	Yaparak-yaşayarak öğrenmenin sağlanması.	3
	Derse ilginin artması.	3
	Dersin verimliliğinin artması.	2
	Yenilikçi yaklaşımların derslerde kullanılması.	2

Okul	Öğretmenlerin işbirliği içinde çalışmalarının sağlanması.	7
	Okul başarısının artmasına katkı	6

Tablo 2’de görüldüğü üzere araştırmaya katılan öğretmenlerin Scientix Çalıştayı kapsamında aldıkları eğitimin mesleklerine katkısına ilişkin bulgular öğrenci, ders ve okul alt temalarında incelenmiştir. Öğrenci alt temasında özellikle öğrencilerin problem çözme becerilerinin artacağı ve bu etkinliklerle öğrenci motivasyonunun artacağı bulgularına ulaşılmıştır. Ders alt temasında derslerin diğer der içerikleri ile bütünlük olması ve kalıcı öğrenmenin sağlanması adına katkılardan söz edilmiştir. Ayrıca ders içeriklerinin zenginleşerek daha eğlenceli hale geleceği de belirtilmiştir. Okul alt temasında ise öğretmenlerin iş birliği içinde çalışmasının en önemli katkı olarak belirtilmiştir.

İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın ikinci alt problemi “Scientix çalıştayına katılan öğretmenlerin, aldıkları eğitime ilişkin önerileri nelerdir?” Bu alt probleme ilişkin olarak scientix çalıştayında alınan eğitimin içeriğine ilişkin öneriler teması oluşturulmuştur. Tablo 3.2. bu temaya ait bulguları içermektedir:

Tablo 3.2. *Scientix çalıştayındaki eğitimin içeriğine ilişkin öneriler teması*

Alt Tema	Kod	Frekans
Teknik	İnternet sıkıntısı	14
	Malzeme Eksikliği	12
Eğitim	Çalıştayın süresi	22
	Daha fazla uygulama yapılması	20
	Daha ayrıntılı içerik	10
	Süreklilik	10
	Daha sade ve etkili sunum	8

Tablo 3.2’de görüldüğü gibi çalıştaya katılan öğretmenler aldıkları eğitime ilişkin farklı öneriler getirmişlerdir. Öneriler teması teknik ve eğitim alt temalarına ayrılmıştır. Teknik alt temasında çalıştay esnasındaki internet sıkıntısının giderilmesi ve etkinlikler süresince malzemelerin sağlanması önerileri sunulmuştur. Eğitim alt temasında ise eğitimin daha uzun süre olması, daha fazla uygulamanın yapılması, içeriklerin daha ayrıntılı verilmesi ve bu eğitimlerin sürekli olması konusunda öneriler sunulmuştur.

SONUÇ

Bu bölümde Diyarbakır İl Mili Eğitim Müdürlüğü Ar-Ge birimi koordinatörlüğünde 21-22-23 Haziran 2023 tarihlerinde gerçekleştirilen “Scientix Çalıştayı”na katılan 26 öğretmenin görüş ve düşünceleri ışığında ortaya çıkmış olan sonuçlara yer verilmektedir.

Öğretmenlerin aldıkları Scientix Çalıştayında aldıkları eğitimlerin mesleki anlamda katkı sağlayacağı sonucuna ulaşılmıştır. STEM etkinlikleri ile öğrencilerin problem çözme becerilerini artacağı, derse ilgilerinin ve motivasyonlarının artacağı, vizyonlarının gelişeceği, yaratıcılıklarının gelişeceği, en önemli becerilerden olan 21. yüzyıl becerilerinin artacağı ve fırsat eşitliği sunacağı sonuçlarına ulaşılmıştır. Bu tür etkinliklerle öğrencilerin proje üretme kapasitelerini de artacağı söylenebilir. Gelişen teknolojiyi derse entegrasyonu konusunda da STEM eğitimlerini yaralı olduğu belirtilebilir. Ders anlamında ise STEM ile derslerin bütünleşik olarak işleneceği, kalıcı öğrenmenin sağlanacağı, okulda öğrenilen bilgilerin gerçek hayata aktarılabilceği, derslerin daha keyifli bir hale geleceği ve yaparak ve yaşayarak öğrenmenin gerçekleşeceği söylenebilir. Bu tür etkinlikleri uygulayan okullarda daha öğrenme ikliminin gelişeceği ve okul başarısının artacağı da çalışmadan çıkan sonuçlar arasındadır.

Eğitim süresini daha uzun malzeme eksliğinin giderilmiş, internete erişimin daha kolay olduğu ortamlarda planlanacak etkinliklerin daha verimli olacağı söylenmelidir. Ayrıca bu tür eğitimlerin daha ayrıntılı ve uzman eğitimciler tarafından verilmesi gerektiği de bilinmektedir. Eğitimlerin sürekli olmasının ise derse entegrasyon için bir gereklilik olduğu bilinmektedir. Daha sade, daha yalın ve branş bazında verilecek eğitimlerin daha sağlıklı olacağı sonucuna da varılmıştır.

KAYNAKLAR

- Akgündüz, D., Aydeniz, M., Çakmakçı, G., Çavaş, B., Çorlu, M. S., Öner, T., & Özdemir, S. (2015). STEM eğitimi Türkiye raporu. İstanbul: Scala Basım.
- Altunel, M. (2018). STEM eğitimi ve Türkiye: fırsatlar ve riskler. Seta Perspektif, 207(1), 7.
- Balcı, A. (2005). Sosyal bilimlerde araştırma: yöntem, teknik ve ilkeler. Ankara: Pegem Akademi.
- Karslı, M.D.(2004). Yönetimsel Etkililik. Ankara: PegemA Yayınları
- Kuş, E. (2003). Nicel nitel araştırma teknikleri, Ankara: Am Yayınları.
- Rocard, M., Csermely, P., Jorde, D., Lenzen, D., Walweg-Heriksson, H., & Hemmo, V. (2007). Science Education Now: a new pedagogy for the future of Europe. Report for the European Commission.
- Sanders, M.(2009).STEM,STEM Education,STEMmania.TheTechnologyTeacher, 68(4), 20-26.
- Thomasian, J. (2011). Building a Science, Technology, Engineering, and Math Education Agenda. US: National Governors Association.
- Türnüklü, A. (2000). Eğitim araştırmalarında etkin olarak kullanılacak nitel bir araştırma tekniği: görüşme. Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi, 24, 543-559.
- Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü. (2017). STEM eğitimi öğretmen el kitabı.

I CAN DO IT 2

Hilal ADIGÜZEL

Ayşe Sönmez İlkokulu

ORCID ID: 0009-0004-3209-9866

Şadiye YILMAZ BİLİR

Mehmet Ve İbrahim Çelik İlkokulu

ORCID ID:0009-0007-1293-5763

Sevgi ÖZGÜN

Akif Paşa İlkokulu

ORCID ID: 0009-0007-7233-1457

Yıldız Rüştüoğlu

Aynur Kasabalı İlkokulu

ORCID ID: 0009-0007-5842-2491

Rositsa HRISTOVA

"Vasil Levski" Sliven, Bulgaria

ORCID ID: 0009-0005-7196-1196

Emine KOÇAK

Hüseyin Sevim Köroğlu İlkokulu

ORCID ID: 0009-0000-0566-8630

Yasemin ŞEVİK

Sakarya İlkokulu

ORCID ID: 0009-0003-8074-536X

Terana NURIYEVA

44 Nömrəli Tam Orta Məktəb, Bakü, Azərbaycan

ORCID ID: 0000-0002-8514-5035

Sanda CHECICHEIS

Şc Gimnazială Nr. 11, Oradea, Romanya

ORCID ID: 0009-0005-7196-1196

Özge DURDU GÜNGÖR

Denizli Ticaret Borsası İlkokulu/Denizli/Türkiye

Anna Lakomiak

*Szkoła Podstawowa nr 1 im. Komisji Edukacji Narodowej w Słupcy Słupca/
Polonya*

Anna Maria Dittrich

Liceul Teoretic Carei /Romanya

Daniela Pop

Şc Gimnazială Nr. 11 Oradea, Romanya

Evangelina Papazoglu

Yunanistan

Irma Ghaniashvili

Zhinvali Public School / Gürcistan

Maria Viorica Trut

Sc. Gimnazială Şimand, Arad, Romanya

Wesal Al Dwairi

Khadija Bint kwaited primary school /Ürdün

Sofia Nicoletta Fioretta

Şc Gimnazială Nr. 11, Oradea, Romanya

Jovanka Ignjatovic

OS "21.oktobar" Kragujevac, Sırbistan

ÖZET

Bu çalışmaçağın gereksinimduyduğu bireyleri yetiştirmek ihtiyacından doğmuştur.21.yy becerileri altında ele alınan yaratıcılık, iletişim ve işbirliği, esneklik ve uyum becerilerini kazanması öncelikli hedefdir. Yapabilirim diyecek kendine inanan özgüvenli bireyler yetiştirmek, farklı ülke ve çevreden yaşlıları ile işbirliği yapmak, ilköğretimprogramları kapsamında temel becerileri kazandırmak ve web 2.0 araçlarının kullanımını yaygınlaştırmak çalışmanın alt amaçları arasındadır. I Can Do It 2 çalışması 10 ülke (Türkiye, Azerbaycan,Bulgaristan,Yunanistan,Romanya,Ürdün,Sırbistan,Gürcistan,Polonya,Hırvatistan) 17 okul,21 öğretmen ve6-10 yaş aralığında400 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Proje öncesi ve sonrasında hazırlanan karma sorulardan oluşan Google form anketi, online olarak öğrencilere, velilere ve öğretmenlere uygulanmıştır. Üç aylık bu çalışmada üç temel beceri ve etkinliklerinin yanı sıra her ay en az bir web 2.0 aracı öğrencilere öğretilmiştir. Bu çalışmalar öğrencilerde problem çözme, grup çalışmaları, akran eğitimi, beyin fırtınası, sergi, deneme yanılma, gösterip yaptırma, röportaj, yaratıcı drama,yöntem ve teknikleri ile gerçekleştirilmiştir. Öğrencilerimizde anadilde iletişim, yabancı dilde iletişim, kültürel bilinç ve ifade dijital yeterlilik , anahtar yetkinlikleri geliştirilmiştir. Daha önce "Yapabilirim " adıyla 21.yy becerilerini içeren çalışmanın ikincisi olan "I Can Do It 2 " uygulanabilirliği yüksek öğrencilere fayda sağlayan verimli bir çalışmadır. Teknik bilgilerin pratiğe dönüştürülürken teknoloji ile bütünleştirildiği işlevsel bir projedir. Çalışma sonucunda kendi kendine yetebilen, özgüveni yüksek, üretken, sorumluluk alabilen, becerikli, çevresine ve farklı kültürlerle karşı duyarlı çağın gerektirdiği becerilere yatkın

öğrenciler yetişmesine fazlasıyla katkı sunmuştur. Proje hem ulusal hem de Avrupa kalite etiketine layık görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: 21.yy becerileri, Drama, İletişim, Kültürlerarası beceriler, Yaparak yaşayarak öğrenme

I CAN DO IT 2

This study arose from the need to raise the individuals needed by the age. The primary goal is to gain creativity, communication and cooperation, flexibility and adaptation skills, which are considered under 21st century skills. The sub-goals of the study include raising self-confident individuals who believe in themselves and saying “I can do it”, collaborating with their peers from different countries and environments, providing basic skills within the scope of primary education curricula and disseminating the use of web 2.0 tools. The I Can Do It 2 study was carried out in 10 countries (Turkey, Azerbaijan, Bulgaria, Greece, Romania, Jordan, Serbia, Georgia, Poland, Croatia) with 17 schools, 21 teachers and 400 students between the ages of 6-10. A Google form survey consisting of mixed questions prepared before and after the project was applied online to students, parents and teachers. In this three-month study, students were taught at least one web 2.0 tool every month, in addition to three basic skills and activities. These studies were carried out with students through problem solving, group work, peer education, brainstorming, exhibition, trial and error, demonstration, interview, creative drama methods and techniques. Key competencies such as communication in the native language, communication in a foreign language, cultural awareness and expression, digital competence have been developed in our students. “I Can Do It 2”, the second of the study previously titled “I Can Do”, which includes 21st century skills, is an efficient study that benefits students with high applicability. It is a functional project in which technical information is transformed into practice and integrated with technology. As a result of the study, it has greatly contributed to the training of students who are self-sufficient, highly self-confident, productive, able to take responsibility, resourceful, sensitive to their environment and different cultures, and prone to the skills required by the age. The project has been awarded both national and European quality labels.

Keywords: 21st century skills, Drama, Communication, Intercultural skills, Learning by doing and experiencing

GİRİŞ

20.yy'da hızla yaşanan teknolojik gelişmeler bireylere yeni bir hayat tarzının yanında yeni eğitim ve öğretim yöntemlerini de doğurmuştur. Durmaksızın devam eden bilgi akışı bireyleri daha donanımlı olmaya yönlendirmektedir. Bireylerin bu donanımlara sahip olmak için edinmesi gereken beceriler bulunmaktadır.

İçinde bulunduğumuz çağda toplumsal hayatta ve iş hayatındaki beklentileri kişilerinkarşılayabilmesi için ihtiyaç duyduğu beceriler 21. yüzyıl becerileri olarak adlandırılmaktadır (Altınpulluk ve Yıldırım, 2020). Buradan yola çıkarak hem öğrenme eğilimlerini hem de üst düzey becerileri kapsayan bu beceriler bilgi ve beceriyi aynı anda içererek bilgi çağında bireylerin başarılı olmalarını sağlamak için gereklidir (Dede, 2009). Bu tür beceriler ve bu becerilerin geliştirilmesine yönelik eğitsel çalışmalar gün geçtikçe önem kazanmaktadır.

Eğitim öğrencilere öncelikli olarak düşünme yeteneği kazandırmalıdır (Kant, 1904). Eğitimin önemli amaçları arasında öğrencilerin yaşantılarını basitleştirmek, onları geleceğe ve çalışma hayatına hazırlamak sayılabilir. Bu konu çağımızın önemli sorunlarından biri olarak gösterilebilir ve üzerinde çalışılmalıdır.(Trilling ve Fadel, 2009).

Yaşadığımız yüzyılda kişilerden;hızla gelişen ve değişen şartlara ayak uydurabilen, bilgiye ulaşabilen, bu bilgileri hayatlarında kullanabilen, hayatlarını devam ettirebilmeleri için 21. yüzyıl becerilerine sahip ve üretken olmaları beklenmektedir. (Çiftçi, Sağlam ve Yayla, 2021)

Öğrencilerin okul ortamındabilişsel becerileri kadar bilişsel olmayan becerileri de önemlidir ve bu beceriler de desteklenmeli ve geliştirilmelidir. Bilişsel beceriler kadar bu becerilerindışındaki becerilerin önemi, yaklaşık 15 yıldır giderek artmaktadır. (Kylonen, 2012). Ayrıca çalışma hayatı ve siyasi liderler öğrencilerin okulda eğitim görürken “21. yüzyıl becerileri” olarak adlandırılanproblem çözme, eleştirel düşünme, iletişim, işbirliği ve öz-yönetim gibi becerilerini geliştirmelerini istemektedir.(National Research Council, 2012)

Öncelikle bu beceriler sınıflandırılırken işbirliği yapabilme, eleştirel düşünme, problemleri fark edip çözebilme ve iletişim yeteneği gibi becerilerin üzerinde durulmaktadır. (Anagün, Atalay, Kılıç ve Yaşar, 2016) Ayrıca bu becerilere ilave olarak teknoloji okuryazarlığı ve sosyal ve kültürel yeterlilikler de önemlidir. (Erten, 2019)

ABD’de 21 eyalette uygulanan ve 33 kurum tarafından desteklenen bir stratejik eğitim projesi olan “Partnership for 21st Century Learning (P21)” adlı projede (www.p21.org)yer alan 21.yy becerilerden bazıları bu araştırmada kullanılmıştır.

Öğrenme ve Yenilenme Becerileri

- Yaratıcılık ve Yenilenme
- Eleştirel Düşünme ve Problem Çözme
- İletişim ve İşbirliği
- Bilgi, Medya ve Teknoloji Becerileri
- Bilgi Okuryazarlığı
- Medya Okuryazarlığı
- Bilgi ve İletişim Teknolojileri (ICT) Okur-Yazarlığı
- Yaşam ve Meslek Becerileri
- Esneklik ve Uyum
- Girişimcilik ve Öz-Yönelim
- Sosyal ve Kültürlerarası Beceriler
- Üretkenlik ve Sorumluluk
- Liderlik ve Sorumluluk

Bu araştırmanın amacı 21.yy becerileri altında ele alınan yaratıcılık, iletişim ve işbirliği , esneklik ve uyum becerilerinin etkinlikler aracılığıyla kazandırılmaktır. Bu amaç etrafında aşağıdaki sorulara da cevap aranacaktır.

1. Öğrencilerin özgüvenleri artırılabilir mi?
2. Öğrenciler farklı ülke ve çevreden yaşlıları ile işbirliği yapabilir mi?
3. İlköğretim öğretim programları kapsamında temel beceriler kazandırılabilir mi?
4. Web 2.0 araçlarının kullanımı öğretiler mi?

YÖNTEM

Araştırmanın Modeli

Çalışma bilimsel araştırma yöntemlerinden karma desenlidir. Veriler araştırmacılar tarafından hazırlanan çoktan seçmeli sorular ve açık uçlu sorularla toplanmış ve Google formlar aracılığıyla yapılandırılmıştır. Verilerin analizinde google formlardan faydalanılmıştır. Analiz sonuçları grafikler aracılığıyla görselleştirilmiştir. Nitel verilerin analizinde betimleyici analiz kullanılmıştır.

Araştırmanın Katılımcıları

I Can Do It 2 çalışmasını 10 ülkede (Türkiye, Azerbaycan, Bulgaristan, Yunanistan, Romanya, Ürdün, Sırbistan, Gürcistan, Polonya, Hırvatistan) 17 okulda, 21 öğretmen yürütmüştür. Çalışma grubunu 6-10 yaş aralığındaki 400 öğrenci oluşturmaktadır.

Veri Toplama Araçları ve Süreci

Çalışma öncesi ve sonrasında öğrencilere, öğretmen ve velilere araştırmacı tarafından hazırlanan Google form aracılığıyla bir anket uygulanmıştır. Anket çoktan seçmeli ve açık uçlu sorular içermektedir. Araştırma katılımcıları 10 ülke öğrencilerinden oluştuğu için form Türkçe ve İngilizce hazırlanmıştır. Aynı zamanda öğrencilerden çalışmayı Jamboard Web 2.0 aracında değerlendirmeleri istenmiştir.

Çalışmada kazandırılmak istenen beceriler için yapılacak etkinliklerde ;

- Problem çözme,
- Grup çalışmaları,
- Akran eğitimi,
- Beyin fırtınası,
- Sergi,
- Deneme yanılma,
- Gösterip yaptırma,
- Röportaj,
- Yaratıcı drama yöntem ve teknikleri kullanılmıştır.

Projenin Uygulanma Süreci

Yaratıcılık Becerisi

Bir aylık çalışma sürecinde öğrencilerin yaratıcılık becerisinin geliştirilmesi adına origami ve krigami etkinlikleri yaptırıldı. Süreçte örnek çalışmalar gösterilip öğrencilerden kendi çalışmalarını oluşturmaları istendi. Çalışmada psikomotor becerileri ile beraber bilişsel becerilerinin de gelişimi sağlanmıştır. Görsel sanatlar dersi kazanımlarından “Şekilleri iki boyutlu bir yüzeyde düzenler”, “Üç boyutlu çalışma oluşturur” kullanılmıştır. (Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı (TTKB), 2018). Matematik dersi “Eş nesnelere örnek verir.”, “Şekli katlayarak şekillerin birden fazla simetri çizgisine sahip olduğunu belirler.” kazanımları çalışma ile öğretilmiştir. (TTKB, 2018)



Dijital çağda teknolojik becerilerin gelişimi de kazanımlar arasında yer almaktadır. Projenin birincil amaçlarından biri olan teknolojik beceriler, bilgisayar kullanımı göz önüne alınarak ilk ay web2.0 araçları olarak «jig-sawplanet» seçilmiştir. Öğrencilere araç tanıtımı yaptıktan sonra ürün oluşturmaları ve kullanmaları sağlanmıştır.

İletişim ve İşbirliği Becerisi

İletişim ve işbirliği becerisini kazandırmak için öğrencilerden meslek sahibi bir yetiştirkin ile röportaj yapmaları istenmiştir. Bu anlamda ikinci ayın etkinliği ile öğrenciler meslekleri tanırken, röportaj yapmayı öğrenmiş olacak ve de iletişim becerilerini geliştirmiş olacaktır. Dijital beceriler adına ikinci ay web 2.0 aracı «edu candy» tanıtılırken yinemeslekler teması ile kullanmaları sağlanmıştır.



Öğrenci webinarı da iletişim ve işbirliği becerisinin işlendiği ikinci ayda gerçekleştirilmiştir. Webinar da iletişimin daha etkili olması için önden

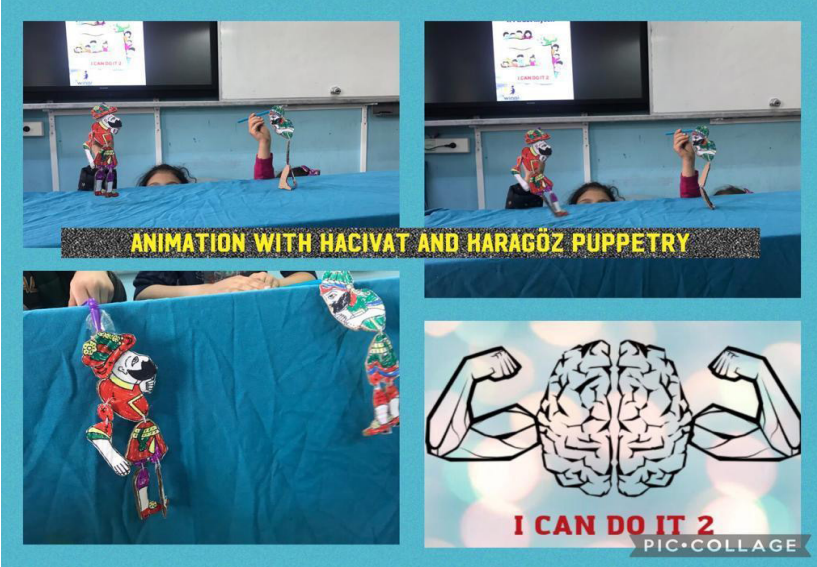
sorulacak sorulara hazırlanılması uygun bulunmuştur. Bunun için padlet açılmış, soruları soranlar ve cevapları verecek olanlar önceden belirlenmiştir.



Webinara öğrencilerin yöresel giysiler ya da eşyalar ile katılıpkültür etkileşimini artırmak amaçlanmıştır. Konuşma esnasında ülkeler kendi kültürlerinden öğeleri ekrandan göstermiş ve tanıtmıştır. İngilizce dil becerileri adına da farkındalık sağlanmış, iletişim becerisi çok yönlü yaşatılmıştır. İş birliği becerisinin geliştirilmesi için öğrenciler güvenli internet gününe özel slogan hazırlamışlardır.

Esneklik ve Uyum Becerisi

Çalışmanın üçüncü ayı ve üçüncü becerisi esneklik ve uyum becerisinde öğrenciler sahne sanatlarını tanımıştır. Toplu bir şekilde tiyatroya gidilmiştir. Ortak ürünümüz de esneklik ve uyum becerileri ile ilgilidir. “Savaşa Hayır” konulu bir kısa film çekmeye karar verildi. Kısa film için bir senaryo yazıldı. Her okul senaryoda kendine düşen sahnenin çekimini yaptı. Müfredatta yer alan Türkçe dersi kazanımlarından “Dinlediği/izlediği öyküleyici metinleri canlandırır.”, “Doğaçlama konuşmalar yapar.” kullanılmıştır. (TTKB, 2019)



Sosyal farkındalık kazandırılan ortak çalışmada öğrenciler rol oynama , seslendirme, diğer ülke öğrencileri ile işbirliği , empati yapma gibi birçok beceriyi kazanmıştır. Hayat Bilgisi “Ülkemizin genel özelliklerini tanır,” “ Ülkemizde, farklı kültürlerden insanlarla bir arada yaşadığını fark eder,” “Oyunlara katılmaya ve oyun oynamaya istekli olur.” kazanımları kullanılmıştır. (TTKB, 2018)

Üçüncü ve son ayın web 2.0 aracı “toony tool” ve “chatter pix” seçilmiştir. Öğrenciler ekranda oluşturdukları karakterleri konuşurma ve seslendirme çalışmaları yaparak çok yönlü beceri kazanımı sağlamıştır.

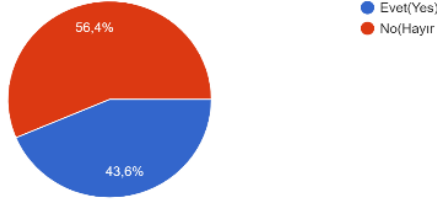
BULGULAR

Çalışma öncesi ve sonrasında öğrencilere uygulanan anketlerden elde edilen bulgular aşağıdaki gibidir.

Öğrencilerin yarısından fazlası için ilk proje deneyimidir. Ankete katılan öğrencilerin %56,4 ‘ü daha önce herhangi bir projeye katılmamıştır.

Grafik 1: Anketin ilk sorusuna verilen cevap grafiği

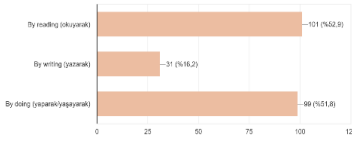
Daha önce bir eTwinning projesine dahil oldunuz mu? (Have you been involved in an eTwinning project before?)
 110 yanıt



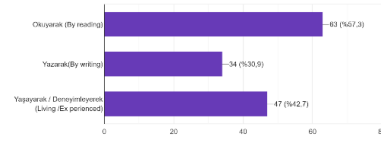
Ön test sonucunda öğrencilerin % 42,7'si yaparak yaşayarak öğrendiğini belirtmiştir. Son testler incelendiğinde öğrencilerin % 51,8' i yaparak yaşayarak öğrendiğini belirtmiştir.

Grafik 2. Ön test ikinci soru **Grafik 3. Son test ikinci soru**

How do you learn? (Nasıl öğreniyorsunuz?)
 191 yanıt



Nasıl öğreniyorsunuz? (How do you learn?)
 110 yanıt

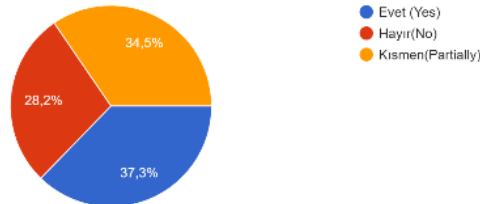


Ön test cevapları incelendiğinde öğrencilerin % 37,3'ü yaparak yaşayarak öğrenme teknikleri hakkında bilgi sahibi olduğu görülmektedir. Son test cevaplarına bakıldığında ise öğrencilerin % 58,2 'si yaparak yaşayarak öğrenme teknikleri hakkında bilgi sahibidir.

Grafik 4. Ön test üçüncü soru

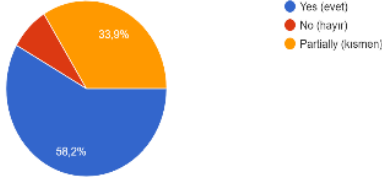
"Yaparak yaşayarak öğrenme" teknikleri hakkında bilginiz var mı? (Do you know about "learning by doing" techniques?)

110 yanıt



Grafik 5. Son test üçüncü soru

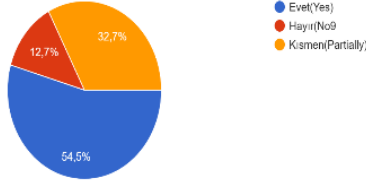
Do you know about "learning by doing" techniques? ("Yaparak yaşayarak öğrenme" teknikleri hakkında bilginiz var mı?)
189 yanıt



Grafik 6. ya göre öğrencilerin 54,5 'i toplum içinde kendini rahat ifade ettiğini belirtmektedir. Grafik 7' de ise öğrencilerin 56,5 'i toplum içinde kendini rahat ifade ettiği bulgusuna erişmektedir.

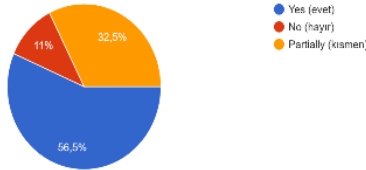
Grafik 6. Ön test dördüncü sorusunun cevabı

Toplum içinde kendinizi rahat ifade edebilir misiniz? (Can you express yourself comfortably in public?)
110 yanıt



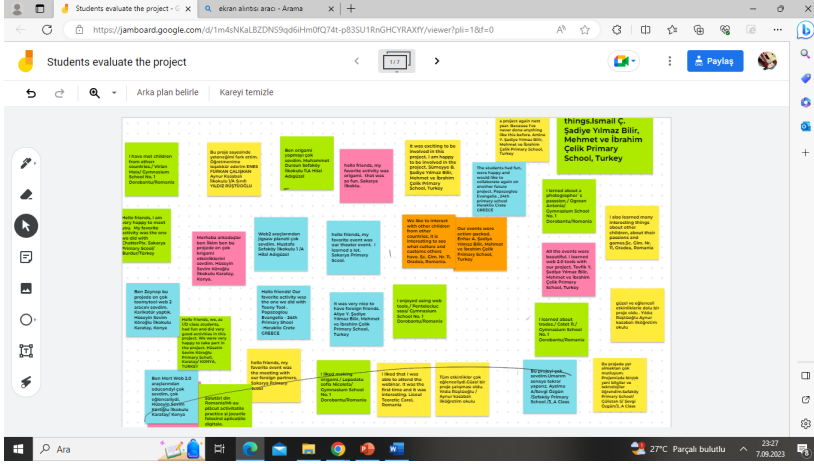
Grafik 7. Sontest dördüncü sorusunun cevabı

Can you express yourself comfortably in public? (Toplum içinde kendinizi rahat ifade edebilir misiniz?)
191 yanıt



Öğrencilerden Jamboard aracı ile proje değerlendirmesi yapmaları istenmiştir.

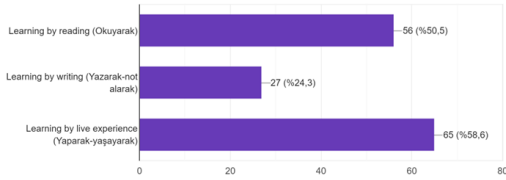
Şekil 1: Jamboard Web 2.0 aracı ile değerlendirme sonuçları



Ebeveynlere uygulanan ön-test ve son test bulguları aşağıdaki gibidir.

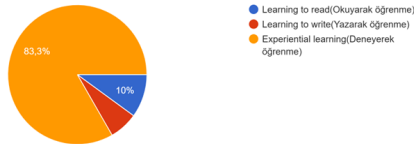
Grafik 8. Ön test birincisorunun cevabı

What learning method does your child use? (Çocuğunuz hangi öğrenme yöntemini kullanıyor?)
 111 yanıt



Grafik 9. Son test birinci sorunun cevabı

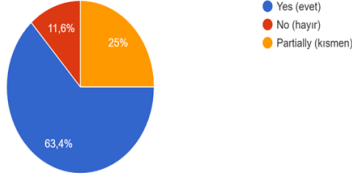
2. What learning method did your child use in the project? (Çocuğunuz projede hangi öğrenme yöntemini kullandı)
 120 yanıt



Grafik 8' e göre ebeveynlerin%58.6'sı öğrencinin yaparak yaşayarak öğrendiğini belirtirken son test sonucunu gösteren grafik 9'a göre%83,3 'ü çocuğunun yaparak yaşayarak öğrendiğini belirtti.

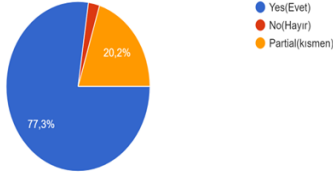
Grafik 10 . Ön test ikincisoru

Can your child express herself/himself comfortably in public? (Çocuğunuz kendini toplum içinde rahat ifade edebilir mi?)
112 yanıt



Grafik 11. Son test ikinci soru

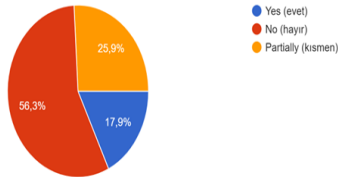
3. At the end of the project, can your child express himself comfortably in public?(Proje sonunda çocuğunuz kendini toplum içinde rahatça ifade edebiliyor mu?)
119 yanıt



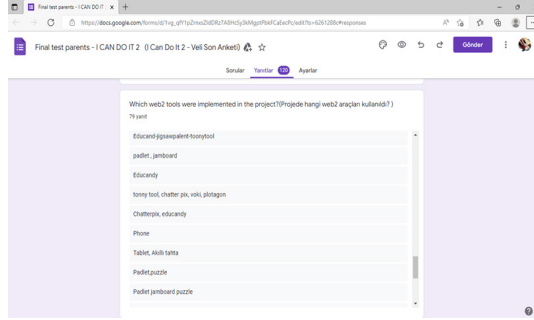
Grafik 10'a göre ebeveynler%63,4 'ü öğrencilerinin kendini toplum içinde rahat ifade ettiğini belirtirken, grafik 11'e göre ebeveynlerden77,3'ü öğrencilerin kendini toplum içinde rahat ifade ettiğini belirtmektedir.

Grafik 12 . Ön test üçüncüsoru

Do you know about web 2.0 tools? (Web 2.0 araçları hakkında bilginiz var mı?)
112 yanıt



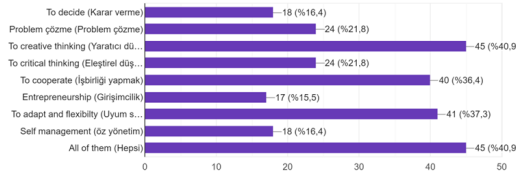
Şekil 2. Sontest üçüncü soru



Ebeveynlerin %56,3 'ü proje öncesiweb 2.0 araçları hakkında bilgi sahibidir. Proje sonunda web 2.0 araçlarının isimlerini yazabilmişlerdir. Öğrendiklerini ifade etmişlerdir.

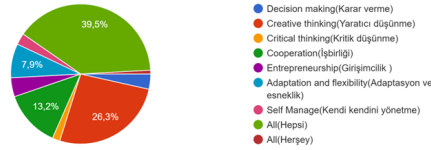
Grafik 13 . Ön test dördüncüsüoru

Which skill do you think the "I can do it-2" eTwinning project will contribute to your child? ("I Can Do It-2" eTwinning projesinin çocuğunuzu hangi becerisine katkı sağlayacağını düşünüyorsunuz?)
 110 yanıt



Grafik 14 . Son test dördüncüsüoru

5. What skills do you think the "I can do it 2" eTwinning project has developed in your child? ("Yapabilirim 2" eTwinning projesinin çocuğunun...a hangi becerileri geliştirdiğini düşünüyorsunuz?)
 114 yanıt



Ebeveynlerin %40,9'u projenin tüm becerileri kapsayacağını, yine aynı oranda yaratıcı düşünme becerisini artıracığını düşünmektedir. Ebeveynlerin%39,5'i projenin öğrencilerin tüm becerilerine katkı sağladığını belirtirken %26,5'i yaratıcı düşünme becerisini daha çok geliştirdiğini belirtmektedir.

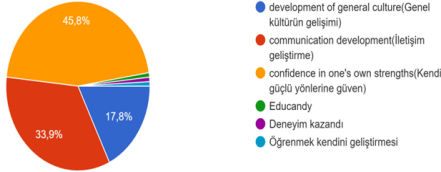
Şekil 3. Ön test dördüncüsü

What are your expectations from the "1 Can Do It 2" eTwinning project? ("1 Can Do It 2" eTwinning projesinden beklentileriniz nelerdir?)
 81 yanıt

- Beklentim her çocuğun başarılı olmasını dilerim
- Güzel eğitim
- Çocuğuma faydalı olsun
- Çocuğuma bilgi ve becerilerin daha da gelişmesi
- Çocuğumun bütün gelişim alanlarını desteklemesi ve potansiyelini artmasını aynı zamanda eğlenceli biriyi olmasını kulu sağlanacağına inanıyorum
- Learning
- İşbirliği ve girişimci yönlerini geliştireceği düşünüyorum
- Çocuğumun et becerisini kazanması
- Çocuklara öz güvenini sağlanmalı

Grafik 15 . Son test dördüncüsü

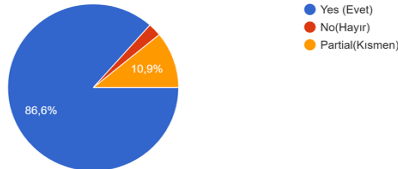
6. What were the benefits of the eTwinning project "1 Can Do It 2" for your child? ("1 Can Do It 2" eTwinning projesinin çocuğunuz için faydaları nelerdi?)
 118 yanıt



Şekil 3'e göre ebeveynlerin projeden beklentisi öğrencilerinin özgüven kazanması, becerilerinin gelişimine katkı sunmasıdır. Grafik 15'e göre ebeveynlerin % 45,8' i çocuklarının kendi güçlü yönlerine güven duymalarını sağladığını belirtmektedir.

Grafik 16 . Son test beşinci soru

7. Would you like your child to be involved in other eTwinning projects? (Çocuğunuzun başka eTwinning projelerinde yer almasını ister misiniz?)
 119 yanıt

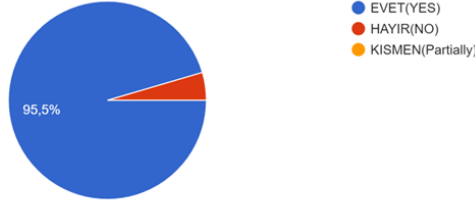


Yapılan son test verilerine göre ebeveynlerin%86,6'sı çocuğunun tekrar projeye katılmasını istemektedir.

Öğretmenlere uygulanan ön-test ve son test bulguları aşağıdaki gibidir.

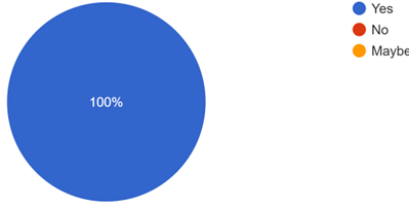
Grafik 17 . Öntest birinci soru

Bu projenin size mesleki ve kişisel gelişiminize katkı sağlayacağını düşünüyor musunuz? (Do you think this project will contribute to your professional and personal development?)
22 yanıt



Grafik 18 . Son test birinci soru

Do you think this project has contributed to your professional and personal development?
17 yanıt



Çalışma öncesi ankete katılan öğretmenlerin %95.5 i projenin mesleki ve kişisel gelişimine katkı sağlayacağını düşünmektedir. Son testte ise öğretmenlerin tümü projenin mesleki ve kişisel gelişimlerine katkı sağladığını düşünmektedir.

Grafik 19 . Ön test ikinci soru

Projemizin öğrencilerimizin yaşam becerilerini destekleyeceğini düşünüyor musunuz? (Do you think our project will support the life skills of our students?)

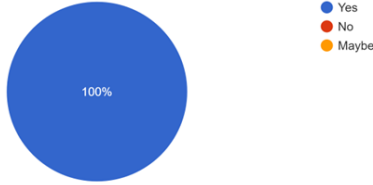
22 yanıt



Grafik 20 . Son test ikinci soru

Do you think our project has supported the life skills of our students?

17 yanıt

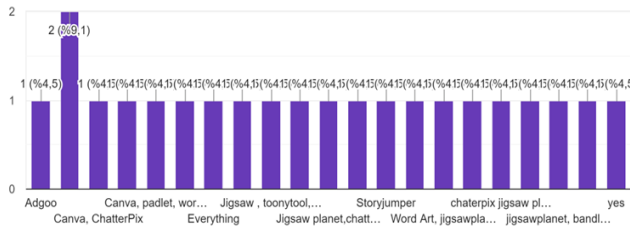


Grafik 19'a göre ilk ankette öğretmenlerin tümü projenin öğrencilerin yaşam becerilerini destekleyeceğini düşünmektedir. Son anketekatkılan öğretmenlerin tümü de grafik 20'ye göre projenin öğrencilerin yaşam becerilerini desteklediğini düşünmektedir.

Grafik 21. Ön test üçüncüsoru

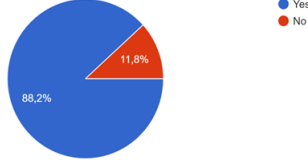
*Yapabilirim 2" eTwinning projesinde hangi web 2 araçlarını kullanmayı düşünüyorsunuz? What web 2 tools do you intend to use in the "I can do it 2" eTwinning project?

22 yanıt



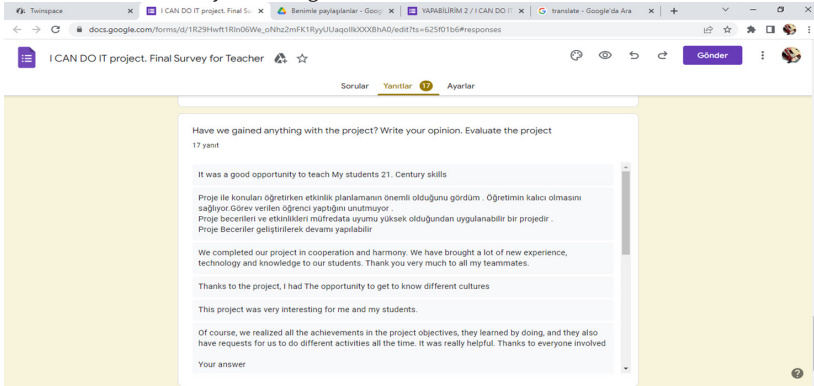
Grafik 22 . Son test üçüncüsü

Did you teach anything new about using 2.0 web?
17 yanıt



Çalışma öncesinde öğretmenler birçok web 2.0 aracı kullanmayı düşünmektedir. Grafik 22'ye göre son test ankete katılan öğretmenlerin %88.2 si yeni web 2.0 aracı öğrendiğini belirtmektedir.

Şekil 4. Öğretmen son test dördüncü soru



Şekil 4'teki öğretmenlerin yazılı beyanlarına bakıldığında proje öğrencilerin 21.yy becerilerine katkı sunmuştur.

Proje sürecinde yapılan ön test -son test karşılaştırmalı analizine göre web 2.0 araçlarını (chatter pix, jigsawplanet, educandy, toonytool) tanıma öğrencilerde %11 artış olduğu saptanmıştır. Çalışmanın sınıf içi etkinlikleri öğrencilerin %53,9'u tarafından, yabancı arkadaş edinmek öğrencilerin %23'ü tarafından ilgi görmüştür. Veli anketleri karşılaştırıldığında çocuğunun yaparak yaşayarak öğrendiğini söyleyen veli sayısı %25 artış göstermiştir. Öğretmen anketleri %100 verimli bir çalışma yapıldığını doğrulamaktadır. Projenin mesleki gelişimine katkı sağladığını belirten öğretmenler farklı ülkelerdeki çalışmalardan faydalanma imkanı bulmuştur.

SONUÇ VE TARTIŞMA

İlk ankete 110, son ankete 191 öğrenci katılmıştır. Sonuçlar karşılaştırıldığında; Öğrencilerin %56,4'ü için ilk proje deneyimidir. Okulun öğrenme üzerindeki etkisi arttığı belirtilmektedir. Proje sonunda uygulamalı çalışmaların öğrenme üzerinde artış sağladığı görülmektedir. Öğrenciler yaparak yaşayarak öğrenme hakkında bilgi edinmiştir. Öğrenci özgüvenlerinde artış gözlenmiştir. Öğrencilerden web 2.0 araçları hakkında bilgi sahibi olanların sayısında artış olmuştur. Öğrencilerin %72,3'ü yeni bir projede yer almak istemektedir. Proje öğrenci beyanlarına göre beklentileri karşılamıştır ve fayda sağlamıştır. Öğrencilerin 85,3'ü proje içeriğini beğenmiştir. Projede sınıf içi çalışmalar başta olmak üzere yabancı arkadaş edinmek öğrenciler tarafından ilgi görmüştür. Proje ile öğrenciler neler yapabileceklerini keşfetmişlerdir. Proje ile öğrencilerin karar verme, düşünme, deneme, sorun çözme ve fikir üretme gibi becerilerinde gelişmeler görülmüştür.

Günümüz bireyinden beklenen; bilgiyi ezberine alması değil her alanda ona hızlı ulaşması, paylaşması ve onu etkin kullanmasıdır. (Hamarat, 2019). Çalışmada öğrencilerin aktif olması ve deneyimleyerek öğrenmesi çağın bu beklentisine cevap olmuştur. I Can Do It 2 çalışması daha önce uygulanan "Yapabilirim" adlı ilk çalışmada elde edilen başarı ve talep üzerine düzenlenmiştir. Farklı beceriler üzerine düzenlenen proje yine beklenen ilgi ve verimi elde etmiştir. Dolayısıyla çalışma öğretim programına entegre edilmesi yönünde kolay olması, öğretim programı kazanımlarına hizmet etmesi, gerek öğrenciye, gerekse öğretmene fayda sağlaması çalışmayı değerli kılmaktadır.

Çalışmaya ilk ankete 114, son ankete 120 ebeveyn katılmıştır. Karşılaştırma sonuçlarına göre; proje sonucunda veliler öğrencilerin yaparak yaşayarak öğrenme sağladığını belirtmektedirler. Proje sonunda velilere göre öğrencilerin özgüvenlerinde artış gözlenmiştir. Veliler proje boyunca tanıtılan web 2.0 araçlarını öğrenmiştir. Velilere göre proje çalışmalarını öğrenci becerilerine katkı sağlamıştır.

Proje velilerin beklentisini karşılamıştır. Veliler proje çalışmalarını çocuğu için faydalı bulmaktadır.

Çalışma öncesi ve sonrasında projeyi yürüten öğretmenlere de anket uygulanmıştır. İlk ankete 22, son ankete 17 öğretmen katılmıştır. Anketler karşılaştırıldığında % 100 oranında öğretmenler arası iletişim ve bilgi alışverişinin güçlü olduğu, öğretmenlerin tümünün projede çalışmaktan mutlu olduğu,

projenin öğretmenlerin kişisel ve mesleki gelişimlerine katkı sunduğu, öğretmenlere göre projenin öğrencilerinin yaşam becerilerine katkı sunduğu görülmektedir. Öğretmenlerden %88,2 sinin yeni web 2.0 araçları öğrendiği

saptanmıştır. Öğretmenlerin yazılı beyanlarına bakıldığında proje faydalı, uygulanabilir ve işlevsel bir yapıya sahiptir. Gerek öğretmenler gerekse öğrenciler farklı kültürleri proje sayesinde tanımıştır.

Tüm ülkelerin çözülmesi gereken sorunları vardır. İnsanları ve ülkeleri başarılı kılan sorunları olmaması değil, bu sorunları nasıl çözdükleridir. Vatandaşlarının potansiyeli üst seviyelere çıkaramayan ülkelerin kendilerinin de üst seviyelere ulaşması beklenemez. (Suskind, 2015) Ülkemizin de eğitim alanında yetkin ve onların yetiştireceği iyi vatandaşlara ihtiyacı vardır. Bunun için de çağın gerektirdiği eğitim yöntemleri ve içerikleri kullanılmalıdır. Eğitimin tüm paydaşları günümüzün gereksinimlerine cevap verecek hale getirilmelidir. (Çiftçi, Sağlam ve Yayla, 2021).

ÖNERİLER

Uygulayıcılara Yönelik Öneriler;

21.yüzyıl becerilerine sahip olmayan ve kendisini yenilemeyen bir öğretmenin kendisinden farklı öğrenciler yetiştirmesi mümkün değildir. (Çiftçi, Sağlam ve Yayla, 2021). Bu nedenle öğretmenlerin 21. yy becerileri üzerinde çalışması öğrencilerini çağa uygun olarak bireyler olarak yetiştirirken kendilerinin de mesleki gelişimlerine katkı sağlayacaktır. Çalışma müfredat entegreli olduğu için kesinlikle sıkıntı yaşamadan yapılabilir. Uygulayıcılar istedikleri beceriyi seçip benzer etkinlikler ile bir çalışma yapabilirler. Öğretmenler derslerine teknolojiyi entegre etmelidirler.

Araştırmacılara Yönelik Öneriler;

Literatürde belirlenen çalışmada yer almayan diğer 21.yy becerileri için çalışma uygulanabilir. Teknolojik beceriler de bu yöntemle ders konularına entegre edilerek kazandırılabilir. P4C yöntemi gibi farklı bir yöntem ile etkinlikler düzenlenerek çalışılabilir.

Yöneticilere Yönelik Öneriler;

Öğrencilerin 21. yy becerilerini edinebilmeleri için onları eğitecek öğretmenler uygulamalı hizmetiçi eğitimler almalıdır. Öğretmenler projelere ve 21. yy becerilerinin öğrencilere kazandırılması için teşvik edilmelidir. Eğitim fakülteleri programları güncellenmelidir.

KAYNAKLAR

- Altınpulluk, H. ve Yıldırım, Y. (2021). 2010-2019 yılları arasında yayınlanan 21. Yüzyıl becerileri araştırmalarının incelenmesi. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 11(1), 438461.
- Aygün, Ş., Atalay, N., Kılıç, Z., Yaşar, S. (2016). Öğretmen Adaylarına Yönelik 21. Yüzyıl Becerileri Yeterlilik Alguları Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik Ve Güvenirlik Çalışması. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 40(40), 160-175.
- Çiftçi, S.; Sağlam, A.; Yayla, A. (2021) 21. yüzyıl becerileri bağlamında öğrenci, öğretmen ve eğitim ortamları. *Rumelide Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (24), 718-734. DOI: 10.29000/rumelide.995863
- Dede, C. (2009). Comparing frameworks for 21st century skills. 21st century skills. Erişim adresi: http://www.watertown.k12.ma.us/dept/ed_tech/research/pdf/ChrisDede.pdf
- Erten, P. (2019). Z Kuşağının Dijital Teknolojiye Yönelik Tutumları. *Gümüşhane Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(1), 190-202.
- Hamarat, E., (2019). 21. Yüzyıl Becerileri Odağında Türkiye'nin Eğitim Politikaları . SETA. Ankara. pp.28.
- Kant, I. (1904/2018). Eğitim Üzerine. İstanbul: İz Yayıncılık
- Kylonen, P. C. (2012). Measurement of 21st century skills within the common core state standards. Paper presented at the Invitational Research Symposium on Technology Enhanced Assessments, May 7-8
- National Research Council. (2012). Education for life and work: Developing transferable knowledge and skills in the 21st century. Committee on Defining Deeper Learning and 21st Century Skills, James
- Suskind, D. (2015/2018) Otuz Milyon Kelime. Ankara: Buzdağı Yayınevi
- Talim Ve Terbiye Kurulu Başkanlığı (2018). Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı (İlkokul ve Ortaokul 1-8. sınıflar). <https://mufredat.meb.gov.tr/ProgramDetay.aspx?PID=358>
- Talim Ve Terbiye Kurulu Başkanlığı (2018). Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programı (İlkokul 1,2 ve 3. sınıflar). <https://mufredat.meb.gov.tr/ProgramDetay.aspx?PID=326>
- Talim Ve Terbiye Kurulu Başkanlığı (2018). Matematik Dersi Öğretim Programı (İlkokul ve Ortaokul 1-8. sınıflar). <https://mufredat.meb.gov.tr/ProgramDetay.aspx?PID=329>
- Talim Ve Terbiye Kurulu Başkanlığı (2019). Türkçe Dersi Öğretim Programı (İlkokul ve Ortaokul 1-8. sınıflar). <https://mufredat.meb.gov.tr/ProgramDetay.aspx?PID=663>
- Trilling, B. and Fadel, C. (2009). 21st century skills: Learning for life in our times. Francisco: Jossey-Bass.
- W. Pellegrino and Margaret L. Hilton, Editors. Board on Testing and Assessment and Board on Science Education, Division of Behavioral and Social Sciences and Education. Washington, DC: The National Academies Press.
- Yüksek Öğretim Kurulu (2018). Sınıf Öğretmenliği Lisans Programı. https://www.yok.gov.tr/Documents/Kurumsal/egitim_ogretim_dairesi/Yeni-Ogretmen-Yetistirme-Lisans-Programlari/Sinif_Ogretmenligi_Lisans_Programi09042019.pdf

BİLGİNLERİN DÜŞÜNCE YAPILARINDAN STEM ETKİNLİKLERİNE

Esmâ CERENCİ SEYHAN
Şehit Şirin Diril Kız Anadolu İmam Hatip Lisesi
ORCID ID: 0009-0000-5674-5296

ÖZET

Bilim tarihi öğrencilerin bilimin gelişme sürecini kavramasında ve bilimi insanlaştırarak daha somut hale getirmesinde önemli bir yere sahiptir. Orta okulda bilim tarihine daha çok Fen Bilimleri ve Sosyal Bilimler ders kitaplarında yer verilmiştir. Bilim tarihi, Sosyal Bilimler ders kitaplarında özet şeklinde tarihsel bir anlatım ile sunulurken; Fen Bilimleri ders kitaplarında ise çoğunlukla Batı kökenli bilim insanlarına yer verilerek okuma metinleri şeklinde sunulmuştur. Bu durum öğrencilerimizde bilimin ve bilimsel çalışmaların batı tek elinde olduğu algısı oluşturmaktadır. Oysaki bilim, hiçbir toplumun tek elinde değildir.

Yaptığımız araştırmalarda; ortaokulda Türk-İslam Bilginlerinin öğretilmesinin gerekliliği, sınıf düzeylerinde hangi Bilginlerin öğretileceği ile ilgili çalışmalar bulunmuştur. Bazı çalışmalarda ise Bilginlerin öğretiminde kalıcılığı sağlamak için etkinlik, oyun vb uygulamalar yapılabileceği belirtilmiş ancak nasıl yapılacağı belirtilmemiş sadece öneri olarak sunulmuştur. Bu durumda çalışmamız Bilginlerin öğretiminde ve farkındalık oluşturmada; STEM etkinliği kullanımı ve nasıl yapılacağını belirtmesi, öğrencinin Bilginin düşünce yapısını kavraması açısından diğer çalışmalardan farklıdır. Etkinliklerin tasarımı ile araştırmamız bu eksikliği giderebilir.

Tarihimizde yer alan birçok Bilgin, 21. yy becerisi olarak sunulan STEM mantığını eserlerinde kullanmıştır. Bilimi, Matematiği, Mühendisliği ve döneminin teknolojisini kullanarak asırlardır ayakta kalan, bilime yön veren eserler bırakmışlardır. Projemizde amacımız, Türk-İslam Bilginlerinin öğretiminde, STEM etkinlikleri kullanarak bilginlerin düşünce yapılarını anlamaya çalışmak ve farkındalık oluşturmaktır. Çalışmamızda Ali Kuşçu, El Cezeri, Mimar Sinan, Hezarfen Ahmed Çelebi'ye yer verilmiştir. Bilginlerin çalışma alanlarından yola çıkarak bir problem fikri oluşturulmuş ve STEM etkinlikleri tasarlanmıştır. Bilginlerin hayat hikayeleri videolar ile

sunulmuş,devamında Bilgin'in çalışma alanı veya eserlerinden yola çıkarak STEM etkinlikleri yapılmıştır.Böylece tarihlerinde yer alan Bilginleri tanıyan öğrencilerimiz,Kültürel Miraslarının farkına varıp kendi eserlerini oluşturmuşlardır.

Projemizde nitel araştırma yöntemlerinden ,doküman incelemesi araştırma yöntemi kullanılmıştır.Bu yöntem kapsamında ders kitapları,öğretim programları ve alanyazın çalışmaları incelenmiştir.Veri toplamak için araştırmacılar tarafından görüşme formu ve anket geliştirilmiş, verileri incelemek için betimsel analiz yapılmıştır. Proje sonucunda Bilginlerin hayatının ders kitaplarında hangi STEM etkinlikleri ile sunulabileceği konusunda öneride bulunulmuştur.Bu kapsamda örnek ders planı hazırlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Türk-İslam Bilginleri,STEM, FeTeMM,Bilim Tarihi,Disiplinler arası yaklaşım

FROM THE THOUGHT STRUCTURES OF TURKISH-ISLAMIC SCIENTISTS TO STEM ACTIVITIES

ABSTRACT

The history of science plays an important role in helping students grasp the development of science and making it more tangible by humanizing it. In middle school, science history is predominantly featured in science and social studies textbooks. While science history is presented in summary form with a historical narrative in social studies textbooks, in science textbooks, it is mostly presented through reading texts focusing on Western-origin scientists. This situation creates an impression among our students that science and scientific endeavors are solely in the hands of the West. However, science does not belong to any single society.In our research, studies have been found regarding the necessity of teaching Turkish-Islamic Scholars in middle school and which scholars should be taught at different grade levels. Some studies suggest that activities, games, and other applications could be used to ensure the permanence of teaching scholars, but they do not specify how to do so; they are only presented as suggestions. In this regard, our study differs from others in that it suggests the use of STEM activities and specifies how they can be implemented to teach scholars and create awareness, enabling students to grasp the thought structures of these scholars. The design of activities in our research can address this gap.

Many scholars in our history have applied the logic of STEM, which is presented as a skill of the 21st century, in their works. Using science, mathematics, engineering, and the technology of their time, they have left enduring works that have shaped science for centuries. The aim of our project is to understand the thought structures of Turkish-Islamic Scholars by using STEM activities in their teaching and to create awareness. In our study, we have included Ali Kuşçu, Al-Jazari, Mimar Sinan, and Hezarfen Ahmed Çelebi. Starting from the fields of work of these scholars, a problem idea has been formed, and STEM activities have been designed. The life stories of scholars have been presented through videos, followed by STEM activities based on their fields of work or works. Thus, our students who get to know the scholars in their history have become aware of their cultural heritage and have created their own works. In our project, the document analysis research method, one of the qualitative research methods, has been used. Within this method, textbooks, curriculum, and literature studies have been examined. To collect data, an interview form and a questionnaire have been developed by researchers, and descriptive analysis has been performed to examine the data. As a result of the project, recommendations have been made regarding which STEM activities can be used to present scholars' lives in textbooks. In this context, a sample lesson plan has been prepared.

Keywords: Turkish-Islamic Scholars, STEM, FeTeMM, History of Science, Interdisciplinary Approach

GİRİŞ

Bilim, günümüzde tek bir millet ya da uygarlığa atfedilemeyen, tüm uygarlıkların katkılarından oluşan evrensel bir olgu ve değer olarak görülmektedir (Huff, 2010). Dolayısıyla bilim tarihini öğrenirken ve incelerken ırk, din, dil ve kişi farkı yapılmaksızın bilim ve tekniğin geliştiği her dönem ve mekân göz önünde bulundurulmalıdır. (Tamdoğan, Aktan 2019) Bilim hiçbir milletin özel mülkü konumunda olmayan, sistematik çalışan toplumlarda kullanılan ve gelişen, kendi yaşam alanını kendi belirleyebilen, hareketli canlı bir organizma olarak görülebilmektedir (Topçu ve Karatekin, 2017)

Bilim, insan etkinlikleri sonucu ortaya çıkmıştır. Bu nedenle fen eğitimi de bilimi, bilim insanından ve onun insani (sosyal, kültürel, psikolojik ve benzeri) bağlamından soyutlayarak tanımlamanın mümkün olmayacağı açıktır. (Sarıtaş, 2020)

Orta okul seviyesinde bilim tarihi ayrı bir ders olarak okutulmamakta, bilim tarihi çeşitli konu başlıkları altında bilim insanlarının hayatlarının anlatımı şeklinde Sosyal Bilgiler ve Fen Bilimleri ders kitaplarında yer

almaktadır.Bu kapsamda yapılan bir çalışmada; öğretmenlerin ve derslerin, özellikle de Fen Bilimleri ve Sosyal Bilgiler derslerinin bilim tarihi ile ilgili bilgilerin öğrenilmesinde önemli bir yeri olduğu tespit edilmiştir. (İmamoğlu ve Çeken, 2011).

Ülkemiz geneli düşünüldüğü zaman zorunlu eğitim süresince,ücretsiz dağıtılan ders kitapları,ulaşılması en kolay ve herkes tarafından kullanılabilir kaynaklardır.Bu sebeple bu dersler ve kitapları önemli bir yere sahiptirler. Sosyal Bilgiler dersi, yeni öğretim programında bilim ve teknoloji konuları ön planda tutulmuştur.Sosyal Bilgiler dersinde öğrenciler, bilim ve teknolojinin gelişim sürecini ve toplum yaşamı üzerindeki etkilerini kavrayarak bilgi ve iletişim teknolojisini kullanır.(Kayrakçı,2019) Literatür incelendiğinde bilim tarihinin ve bilim insanlarının programlar ve ders kitaplarındaki durumuna yönelik olarak sosyal bilgiler ve geçmiş dönem fen bilimleri programlarına yönelik inceleme çalışmaları vardır (Bayburt ve Çakırca, 2019; İdin ve Yalaki, 2016; İmamoğlu ve Çeken, 2011)

Matthews (2015) bilim insanlarının yaşamları ve çalışmaları incele-nerek bunlar üzerinden yapılandırılan bir fen öğretimi ortamında bilim konularının daha somut ve anlaşılır hale geleceğini ifade etmektedir. Fen eğitiminde bilim tarihine yer vermenin önemi birçok araştırmacı tarafından vurgulanmıştır. Örneğin, Matthews (1994) bilim tarihinin önemini “Tarih, bilim insanlarının yaşam ve zamanlarını inceleyerek, bilimin konu içeriğini insancıl kılar ve öğrenciler için daha yapısını kavraması açısından diğer çalışmalardan farklıdır.Etkinliklerin tasarımı ile araştırmamız 3 somut ve çekici hale getirir” (s. 50) Böylece öğrenciler bilimi sönük ve nasıl olduğu belirsiz bilgiler topluluğu olarak değil, bir insan uğraşı olarak görebilirler. (İdin,Yalaki 2016)

Bilim tarihine fen eğitiminde yer verilmesi ile ilgili çeşitli araştırmalar mevcuttur. Örneğin;İdin (2016) “Ders kitaplarına göz atıldığında çoğunlukla batılı bilim insanlarına yer verildiği görülmektedir. Bu durum Batılı ülkelerde şaşırtıcı olmayabilir ancak İslam medeniyetinin bir parçası olan Türkiye için yadırgayıcı bir durumdur. Oldukça zengin bir bilim tarihine sahip olan Türk-İslam medeniyetinin bilime katkıları kendi ders kitaplarımızda hak ettiği ilgiyi görmemektedir. Bu durumun sebeplerinden biri ile ilgili olarak bir çalışmada;eğitim sistemimizin Batı sistemlerine göre şekillenmesi, bilim tarihi ve bilimin doğası üzerine yapılan çalışmaların ağırlıklı olarak Batı kökenli olması, bilim ve teknolojik ilerlemelerin Batı dünyası tarafından öncelikle geliştirilmesi ve yaygınlaştırılması gibi çok çeşitli faktörler bu nedenler arasında sayılabilir.(Tamdoğan,Aktan;2019) ifadesi yer almaktadır. Başka bir çalışmada ise;uzun yıllar formal ve informal eğitimde Avrupa merkezli bilim tarihi anlayışı hâkim olduğu, halkımızın İslam dünyasının bilime katkıları hakkında çok az bilgi edinebildiği, bu

durumun bilim tarihinin yanlış algılanmasına sebep olduğu ve toplumda özgüven eksikliği gibi sorunlara yol açabileceği düşüncesi belirtilmektedir.(Baş,F.K,2015) Oysa Unat,yaptığı bir araştırmada; “Yedinci yüzyılın ortalarında bilim ve kültür merkezi olan İskenderiye Müslümanların eline geçti ve Müslümanların toprakları İran’dan Akdeniz’in Güney kıyısına, İspanya’ya kadar genişledi. Böylece geçmişin bilimsel ve felsefi değerlerinin korunduğu bu yerler İslâm Dünyası’na doğru kaydı ve sekizinci yüzyılda Müslümanlar dünyanın entelektüel liderleri olmaya başladılar. Olağanüstü bir hızla bilimsel yapıtları Yunancadan Arapçaya çevirdiler. Bu çeviri etkinliği dokuzuncu yüzyılda doruğa ulaştı. Ardından Müslüman bilim adamları bu kaynağı ciddi bir biçimde özümlemeye, eleştiri süzgecinden geçirmeye başladılar ve bilime özgün katkılar yaptılar.” diyerek,bilimin İslam Dünyası’nda ilerlemesini başarılı bir şekilde özetlemiştir. Bugünün teknolojisini oluşturan birçok değerli icadın ve keşfin temelini yıllar öncesinde Türk-İslam bilginlerince atıldığını çocuklarımıza aktarmak gerekmektedir. Öğrencilerimizin, atalarının ne tür başarılarla imza attıklarını bilmeleri ve onları tanımaları şüphesiz onlara ilham verecektir. Bu bağlamda öncelikle öğrencilerimizin Türk-İslam bilginlerine ilişkin görüşlerini ortaya çıkarmak ve eğitim sistemimizde mevcut duruma yönelik düzenlemeler yapmak önemlidir.(Kayrakçı 2019) Yapılan alan yazın incelemelerinde Türk-İslam Bilginlerinin Fen Bilimleri ders kitaplarında yer alması gerektiği ile ilgili çalışmalar belirlenmiştir. (İdin,Yalaki;2016) Bilginlere yönelik kalıcı öğrenmeler ile ilgili öneri olarak;oyunlar,şarkılar,deneyler,görsel çalışmalar,tasarımlar gibi etkinlikler eş zamanlı olarak diğer disiplinler ile işbirliği halinde gerçekleştirilebilir denilmiştir;(Kayrakçı,2019)

Türk-İslam Bilginlerinin sınıf düzeylerinde hangilerinin öğretilmesi gerektiği ile ilgili çalışmalar tespit edilmiştir(Tamdoğan,Aktan 2019) Ancak bu etkinliklerin nasıl yapılacağı, hangi etkinlikler olacağı ile ilgili, doğrudan ders kazanımı ile eşleşen bir çalışma bulunamamıştır. Bu alandaki eksiklik etkinlik temelli öğrenme yöntemi ile Bilgin öğretimi alanında çalışma yapılmasını gerektirmiştir. Çünkü etkinlik temelli öğrenmenin akademik başarı üzerinde genel anlamda son derece etkili olduğu görülmüştür. Bu bağlamda oluşturulan Etkinlik Temelli öğrenme Yönteminin kullanımına ilişkin düşünceler teması kapsamında ilgili yaklaşımın klasik eğitime kıyasla daha etkili olduğu, öğrencilere dersleri daha çok sevdirdiği, konuları daha iyi anlamalarına yardımcı olduğu ve öğrenilenlerin kalıcı olmasını sağladığı anlaşılmıştır.(Batdı V. 2014)

Etkinlik temelli öğrenmede en dikkat çekici hususlardan biri öğrencinin merak duygusunu uyandırarak motivasyon düzeyini öğretim süreci boyunca canlı tutabilmesi ve öğrencileri bağımsız olarak problem çözmeye teşvik etmesidir. Bu sayede öğrenciler bilgiyi aynen almak yerine, analiz, uygulama

ve sentezleme sürecine gitmektedirler (Akın, 2007; Batdı V. 2014). Bu noktada yapılan araştırmalar öğrencilerin eylemsel faaliyetlerde bulunmalarının onların bilişsel gelişimlerinde ve dolayısıyla da akademik başarılarında önemli düzeyde olumlu etkisinin olduğunu göstermiştir (Fedewa ve Ahn, 2011: 530; Batdı V.2014). Öğrencilerin motivasyonunu olumlu yönde etkileyen ve arttıran sınıf içi uygulamaların öğretme sürecinde yapılması önem kazanmaktadır. (Kahraman, Doğan 2020) Orta Okul Sosyal bilimler ve Fen Bilimleri ders kitapları incelendiğinde, etkinlik temelli öğrenme daha çok fen bilimleri dersi kazanımlarında göze çarpmaktadır. Bazı ünite sonlarında Fen ve Mühendislik uygulamaları, deneyler ile etkinlik temelli öğrenme sağlanmaktadır.

Eğitim üzerindeki olumlu gelişmeler ülkeleri dünya kamuoyunda yükseltirken teknoloji, gelişen ve değişen eğitim sistemleriyle olumlu yönde ilerlemektedir. Sovyetler birliğinin uzaya çıkmasıyla başlayan teknoloji yarışı bugün farklı boyutlara gelerek Dünya ülkeleri arasında teknoloji üretimi adına söz sahibi olmayı hedeflemektedir. Teknoloji dünyasında söz sahibi olabilmenin en doğru ve açık yolu eğitim sistemlerindeki düzenlemeler ve çağa ayak uydurabilen fen okuryazarı birey özelliklerine ek olarak teknoloji, bilim, matematik, mühendislik okuryazarlığı ve yenilikçi bakış açısı ile üreten, geliştiren bireyler yetiştirmektir. 21. yüzyıl içerisinde eğitimden beklenti insanların nitelikli seviyede becerilere sahip olmasıdır ve bu nitelikli insanın sahip olması gereken beceriler; yaratıcı, eleştirel ve analitik düşünebilen, günlük yaşam problemlerini çözebilen, etkili karar verebilen, araştıran, sorgulayan bir birey olmaktır (Pekbay, 2017; Seren, Veli 2018).

Bu kapsamda, daha nitelikli, çağa ayak uyduran ve 21.yy becerilerine sahip öğrenciler yetiştirmek için öğretim programlarında değişikliğe gidilmiştir. 2005 yılı itibari ile fen bilimleri dersi öğretim programlarının değiştirilmesi ve güncellenmesi gelecek nesillere yatırım olarak kabul edilebilir ve çağa ayak uydurabilen bireyler yetiştirilmesi amaçlanmıştır. Yıllar içerisinde değişen Fen Bilimleri Dersi Öğretim Programlarında güncellemeler yapılmış ve uygulamaya geçirilmiştir. (Seren, Veli, 2018).

STEM eğitimi, Science (Bilim), Technology (Teknoloji), Engineering (Mühendislik) ve Mathematics (Matematik) disiplinlerinin bütüncül bir şekilde günlük yaşamla ilişkilendirildiği ve 21. yüzyıl (yy) becerileri ile desteklenip verildiği eğitim yaklaşımıdır (Gonzalez ve Kuenzi, 2012; Momaw, 2013; Sanders, 2009; Yıldırım ve Altun, 2014; Voutour, 2014; Zhou, 2010; Yıldırım, Türk 2018). Türkiye’de fen bilgisi, teknoloji, matematik ve mühendislik (FeTeMM) eğitimi olarakta bilinmektedir. (Akgündüz, Aydeniz, Çakmakçı, Çavaş, Çorlu, Öner ve Özdemir, 2015; Çolakoğlu, Gökben 2107) 2016 yılı Haziran ayında MEB’in yayınlamış olduğu STEM Eğitimi Raporu

göz önüne alındığında ülkemizin dünya ülkelerinde gelişen eğitim sistemlerini yakından takip ettiği görülmektedir. 2016 yılında yayınlanan MEB STEM Eğitim Raporu göz önüne alınarak 2017 yılı içerisinde yeni öğretim programları yayınlanmış ve kademeli olarak 5. sınıflardan başlayarak uygulanmaya başlamıştır. (Seren, Veli 2018)

Sarı ve Yazıcı (2018)'nın yaptığı STEM etkinliklerinin 6E öğrenme modeline entegre edildiği bir araştırmada da beşinci sınıf fen bilimleri dersinde kuvvet, sürtünme kuvveti, elektrik ve doğa olayları konuları çerçevesinde çalışılmış ve bu çalışmanın sonucunda da uygulamaların, öğrencilerin fene yönelik motivasyonlarında artış meydana getirdiği sonucuna ulaşılmıştır. Bununla birlikte Uğraş'ın (2018) yedinci sınıf öğrencileriyle bazı STEM etkinlikleri üzerine yaptığı çalışmasında, öğrencilerin derslerine daha motive olduklarını ve STEM alanlarına yönelik ilgilerinin arttığını ve bu uygulamaların fen alanlarına yönelik bir farkındalık oluşturduğu belirlenmiştir. (Kahraman, Doğan 2020) Ancak STEM etkinlikleri ile Bilgin öğretimi konusunda çalışmaya rastlanmamıştır.

Bunun sonucunda da problem ve alt problemler şu şekilde belirlenmiştir;

Problem Cümlesi

Bilginlerin öğretiminde ve düşünce yapılarının anlaşılmasında STEM Etkinlikleri kullanılabilir mi?

Alt Problemler

1. 2021-2022 Eğitim-Öğretim yılında okulumuzda okutulan Fen Bilimleri ve Sosyal Bilgiler ders kitaplarında Türk-İslam Bilginlerine yer verilmiş mi?
2. 2021-2022 Eğitim-Öğretim yılında okulumuzda okutulan Fen Bilimleri ve Sosyal Bilgiler ders kitaplarında hangi Türk-İslam Bilginlerine yer verilmiştir?
3. Hangi Türk-İslam Bilginleri STEM etkinliklerine uygun alanlarda çalışma yapmıştır?
4. Hangi STEM etkinlikleri Türk-İslam Bilginine yönelik farkındalık oluşturmada kullanılabilir? 5. Öğrencilerin Bilginlerin ders kitaplarında yer alması durumu ile ilgili düşünceleri nelerdir?

YÖNTEM

Çalışmamızda, nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Nitel araştırma yöntemini Yıldırım (1999); gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel bilgi toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal

ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma olarak tanımlamak mümkündür. Başka bir deyişle nitel araştırma, teori oluşturmayı temel alan bir anlayışla sosyal olguları bağlı buldukları çevre içerisinde araştırmayı ve anlamayı ön plana alan bir yaklaşım olarak tanımlamıştır.

Çalışmamıza en uygun nitel araştırma yöntemi ise doküman analizidir. Bu nedenle Ön araştırma sürecinde, nitel araştırma çeşitlerinden biri olan doküman incelemeleri ve karşılaştırmaları yapılmıştır. Doküman veya içerik analizi, araştırılması hedeflenen olgu veya olgular hakkında bilgi içeren yazılı materyallerin analiz edilerek belli kelime veya kavramların varlığının belirlendiği bir yöntemdir (Busch vd., 2012; Yıldırım ve Şimşek, 2011; İdin ,Yalaki 2016). Bu çalışmada kullanılan yazılı materyaller 2021-2022 Eğitim Öğretim yılında okulumuzda okutulan Fen Bilimleri ve Sosyal Bilgiler ders kitaplarıdır. Dökümanlar incelenirken doküman analizi yöntemlerinden kavramsal analiz yöntemi kullanılmıştır. Kavramsal analiz; bir kavramın bir metinde bulunma sıklığını ve metnin verdiği mesajda bu kavramın önemini ortaya çıkarmayı hedefler. (İdin yalaki 2016)Ders kitaplarında hangi Bilginin yer aldığı, bunların nasıl anlatıldığı bu yöntem ile incelenmiştir. Çalışmanın şekillenmesinden sonra bireylerin görüşlerinin ayrıntılı biçimde ortaya çıkartılmasını sağlamak ve daha fazla veri toplamak için araştırmacılar tarafından anket ve görüş formları tasarlanmış ve gönüllü katılımcılar tarafından cevaplandırılmıştır. Böylece daha fazla veri elde edilmiştir. (Tamdoğan, Aktan 2019) Elde edilen veriler betimsel analize tabi tutularak değerlendirilmiştir. Çalışma kapsamında 6 betimsel analiz kullanılmasının sebebi, elde edilen verileri bir düzen içinde yorumlanarak okuyucuya sunmaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2011; Yıldırım ve Türk, 2018)

Çalışma Grubu

İstanbul'da Kız İmam Hatip orta okulunda eğitim alan, 6.sınıf seviyesinde 21 öğrenciden oluşan bir grup seçilmiştir. Öğrencilere K1, K2, K3..... K21 gibi kodlar verilmiştir.

Veri Toplama Araçları

Araştırmamıza disiplinler arası bir boyut kazandırmak için, 2021-2022 Eğitim Öğretim Yılında çalışmanın yapıldığı okulda ders kitabı olarak okutulan, 5,6,7,8. Sınıf Sosyal Bilgiler ve Fen Bilimleri ders kitapları incelenmiştir. Türk-İslam Bilginlerinin isimlerinin geçtiği sayfa numaraları bulunmuş, nasıl anlatıldığı incelenmiş ve araştırmada kullanılmak üzere; Türk-İslam Bilginleri'nden; Ali Kuşçu, Mimar Sinan, Hezarfen Ahmed Çelebi

,El Cezeri seçilmiştir. Bilginin hayat hikayesini,çalışma şeklini anlatan video izletilmiş,ardından araştırmacılar tarafından geliştirilen EK2 anketi uygulanmış ve veri toplanmıştır. İzlenen videoların ardından öğrenciler tarafından STEM etkinliği yapılmış,etkinlik sonunda araştırmacılar tarafından geliştirilen Ek değerlendirme formu uygulanmıştır.Etkinlikten birkaç gün sonra ise araştırmacılar tarafından online form şeklinde geliştirilen EK1 uygulanmıştır.

İş-zaman Çizelgesi

İşin Tanımı	AYLAR									
	Nisan	Mayıs	Haziran	Temmuz	Ağustos	Eylül	Ekim	Kasım	Aralık	Ocak
Literatür Taraması	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
Etkinliklerin Yapılması		X	X			X	X	X	X	
Verilerin Toplanması ve Analizi							X	X	X	X
Proje Raporu Yazımı								X	X	X

Verilerin Analizi

Kaynak taramasının yapılırken içerik analizi yapılmış anket sonuçları ise betimsel analize göre değerlendirilmiştir.Elde edilen bilgiler bilgisayar ortamına aktarılarak tablo,şekil,grafik haline getirilmiştir.

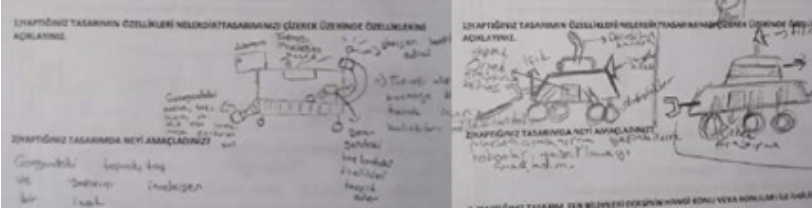
VERİ TOPLAMA SÜRECİNİN UYGULANMASI

Araştırmacılar tarafından belirlenen Bilginler doğrultusunda STEM etkinlikleri ve etkinlik planlaması oluşturulmuştur. Ali Kuşçu'nun öğretiminde "Uzay Keşif Aracı Tasarlayalım" isimli STEM etkinliği kullanılmıştır.Ali Kuşçu'nun hayat hikayesini anlatan video(TRT,2015) izleyen öğrencilere; "Ali Kuşçu'nun Hayat Hikayesini izlediniz,Ali Kuşçu günümüzde yaşasaydı ve sizden araştırmalarını daha iyi yapabilmek için bir uzay inceleme aracı isteseydi nasıl bir tasarım yapardınız?" soru başlığında bir tasarım senaryosu sunulmuş ve tasarımlarını çizimleri istenmiştir(şekil 2). (Bu etkinlik için 2 ders saati süre ayrıldı.) Çizimler tamamlanınca öğrenciler tasarımlarını arkadaşları ile paylaşmış ve özelliklerini anlatmıştır.Gönüllü öğrenciler daha sonra tasarımlarının evde maketini yapıp somut bir hale getirmişler ve arkadaşları ile paylaşmışlardır.(Şekil 1)

Şekil 1: Ay'da inceleme yapan Ali Kuşçu isimli araçlar



Şekil 2: Uzay Keşif aracı tasarım çizimleri



Hezarfen Ahmet Çelebi'nin öğretiminde "Kendi Paraşütümü Tasarlıyorum" isimli STEM etkinliği yapılmıştır. Hezarfen Ahmed Çelebi ile ilgili video (TRT Avaz, 2015) izleyen öğrencilere; "Hezarfen Ahmed Çelebi'nin çocuk olduğunu ve sizin arkadaşınız olduğunu düşünün. Birlikte Galata Kulesinden aşağı en yavaş inen paraşüt oyunu oynuyorsunuz ve paraşütü yere en yavaş inen kazanıyor. Nasıl bir tasarım yaptınız?" senaryosu sunulmuş ve yanlarında getirdikleri malzemeler ile tasarım yapmaları beklenmiştir. Malzeme olarak çöp poşeti, ip, karton bardak, yapıştırıcı gibi temin edilmesi kolay ürünler seçilmiştir. (Şekil 3) Etkinliklerde 2 ders saati süre ayrıldığı için genelde tasarım süresi uzun olmayan ürünler tercih edilmiştir. Çünkü yapılan "Fen Bilimleri Dersine STEM Entegrasyonu Etkinliklerinin 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilimsel Yaratıcılıklarına Etkisi" isimli araştırmada (Gülhan, Şahin, 2018) öğrencilerin etkinlikler esnasında zaman sıkıntısı yaşadığı ve süreyi yetiştiremediği, etkinliği tamamlayamadığı gibi sorunlar ile karşılaşıldığı tespit edilmiştir.

Etkinlik tamamlanınca sınıf içinde bir yarışma düzenlenmiş ve en yavaş inen paraşüt belirlenmiştir.

Şekil 3: Paraşüt Tasarımları



Şekil 4: Dayanıklılık Testi Yapılan Köprü Ayakları



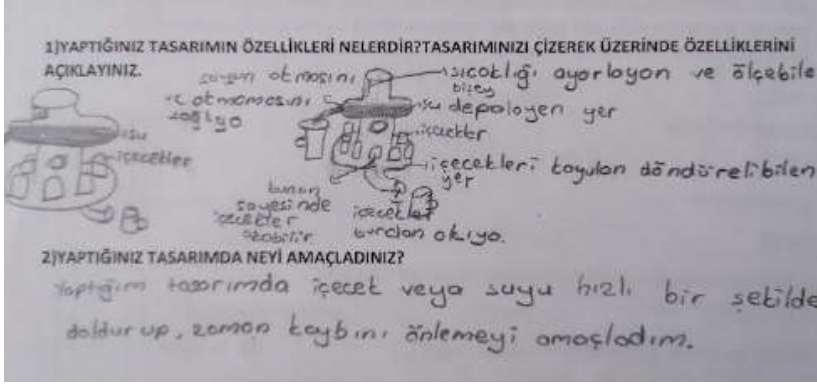
Mimar Sinan 'ın öğretiminde ise “Kağıtlar ile Sağlam Köprü Ayakları tasarlıyorum” isimli STEM etkinliği yapılmıştır. Mimar Sinan'ın hayat hikayesini anlatan video (TRT Belg, 2021) izlendikten sonra öğrencilere;

“Mimar Sinan'ın eserlerini nasıl yaptığını izlediniz. Şimdi Mimar Sinan'ın bu düşünce yapısından yola çıkarak kendi köprü ayaklarınızı tasarlayınız” denilmiştir.

Ardından öğrenciler sadece 4 tane A4 kağıdı ve bant kullanarak köprü ayakları tasarlamışlardır. Etkinlik sonundatasarlanan ayaklar üzerine kitaplar konularak dayanıklılık testi yapılmış ve en dayanıklı tasarlanan ayaklar seçilmiştir. Etkinlik süresi 2 ders saati olarak belirlenmiştir. (Şekil 4) (Kağıt olarak atık A4 kağıtları kullanılmıştır)

El Cezeri'nin öğretimi için "Hayalimdeki robotu çiziyorum" etkinliği yapılmış ve video (AnadoluÜnv.(2019)izleyenöğrencilere; "ElCezeri'nintasarımlarındanyolaçarakgünümüzteknolojisine uygun bir robot tasarlayıpçiziniz" denilmiş ve etkinlik için 2 ders saati süre ayrılmıştır.Ders sonunda öğrenciler tasarımlarını paylaşmışlardır.(Şekil 5)

Şekil 5: Robotik tasarıma ait çizimler



BULGULAR

Yapılan Fen Bilimleri ders kitabı incelemesinde Tablo 1 deki veriler elde edilmiştir. İncelenen kitaplar araştırmanın yapıldığı okulda okutulan ders kitaplarıdır.

Tablo 4.1: Fen Bilimleri ders kitabında Bilgilere yer verilme durumu

Sınıf	Bilginin Adı	Ünite Adı/Sayfa Sayısı	kaynak
5	yok	yok	Ömer ,S.(2021)
6	yok	yok	Süheyla,D& Erhan,Y(2021)
7	Uluğ Bey Ali Kuşçu El Hazini Cabir Bin Hayyan İbn-i Heysem	Güneş Sistemi ve Ötesi(23) Madde ve Özellikleri(70) Işığın Madde ile etkileşimi(136)	Gazi,Y.(2021)
8	yok	yok	Erhan,Y.(2021)

Tabloda da görüldüğü gibi Bilginlere sadece 7. Sınıf seviyesinde yer verilmiştir.Yapılan incelemede verilen bilgilerin kısa anlatımlar şeklinde olduğu ve etkinlik ile verilmediği tespit edilmiştir.

Sosyal Bilgiler ders kitabı incelemesi tablo 2 de yer almaktadır.

Tablo 2: Sosyal Bilgiler ders kitabında Bilginlere yer verilme durumu

Sınıf	Bilgin Adı	ÜniteAdı/ Sayfa Sayısı	Kaynak
5	yok	yok	Seçil ,H.(2021)
6	yok	yok	Erhan Ş.(2021)
7	Uluğ Bey El Harezmi İbn-i Firmas Farabi İbn-i Heysem Ali Kuşçu El Hazini İbn-i Sina Cabir Bin Hayyan El Cezeri	Zaman İçinde Bilim (135-136)	Hikmet A.(2021)
8	yok	yok	Çiğdem,A.&Ufuk,A.(2021)

Yapılan incelemede Sosyal Bilgiler kitaplarında bilginlere sadece 7. Sınıf düzeyinde yer verilmiştir.Her iki alandaki kitaplar incelendiği zaman Bilginlerin öğretiminde etkinlik kullanılmadığı görülmüştür.

EK 1:Anketinden elde edilen bulgular şu şekildedir

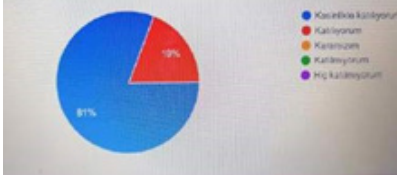
Türk-İslam Bilginlerinin Ders kitabında yer almasını düşünüyor musunuz?Sorusuna 21 kişilik çalışma grubunda Grafik 1 de olduğu gibi 18 kişi(%87,7) kesinlikle katılıyorum,1 kişi katılıyorum(%4,8) 1kişi kararsızım(%4,8),1kişi (%4,8)katılmıyorum cevabını vermiştir.

Grafik1: Ek 1,1.soru cevap oranları **Grafik2: Ek 1,soru 2 cevap oranı**

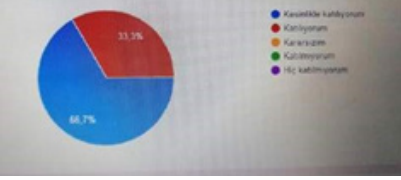


Türk-İslam Bilginlerinin yaşamlarında ilgimi çeken, beni etkileyen ve örnek almamı sağlayan kısımlar vardır.Önermesine 17 kişi kesinlikle katılıyorum 4 kişi katılıyorum cevabını vermiştir.(grafik 2)

Grafik 3: Ek 1,soru 3 cevap oranı

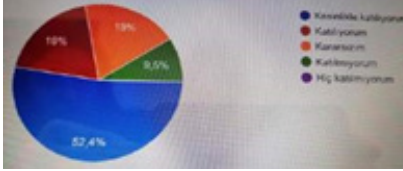


Grafik: Ek 1,soru 4 cevap oranı

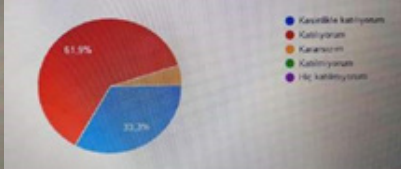


STEM etkinliklerini yapmaktan keyif alırım.Cümlesine 17 kişi kesinlikle-katılıyorum 4 kişi katılıyorum cevabını vermiştir.(Grafik 3)STEM etkinliği bilim insanı gibi düşünmemi,bilime ilgi duymamı sağladı.Cümlesine 14 kişi kesinlikle katılıyorum4 kişi katılıyorum cevabını vermiştir.(Grafik:4)

Grafik5: Ek 1,soru 5 cevap oranı

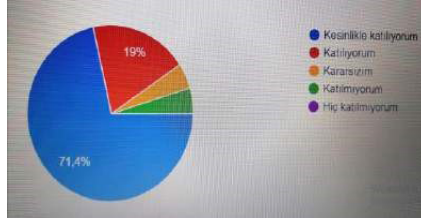


Grafik6 Ek 1,soru 6 cevap oranı



İleride bilim insanı olmak ve kalıcı eserler bırakmak isterim.Önermesine 11 kişi kesinlikle katılıyorum(%52,4),4 kişi katılıyorum(%19),4 kişi kararsızım(%19),2 kişi (%9,5) oranlarında cevaplar vermiştir.(Grafik 5) Türk-İslam Bilginlerinin çalışmaları STEM ile benzerdir.Önermesine 13 kişi katılıyorum(%61,9),7 kişi kesinlikle katılıyorum (%33,3),1 kişi ise kararsızım (%4,8) cevabını vermiştir.(Grafik 6)

Grafik 7: Ek 1,soru 7 cevap oranı



Bu etkinlik Türk-İslam Bilgininin çalışma alanı ile ilgilidir.Cümlesine 15 kişi kesinlikle katılıyorum(%71,4),4 kişi katılıyorum(%19),,1 kişi kararsızım(%4,8,4),, 1 kişi katılmıyorum(%4,8), cevapları verilmiştir.(Grafik 7)

EK 2'de yapılan açık uçlu ve kapalı uçlu sorulardan oluşan ankette "Bu yıl okutulan Fen Bilimleri ders kitabında Türk-İslam Bilginleri yer almıyor. Sizce yer almalı mı?" sorusuna verilen cevaplar Tablo 3 te verilmiştir.Aynı

minvalde soru EK 3 te de sorulmuş ve tutarlılık belirlenmeye çalışılmıştır. Yine aynı anket (EK 2) her video sonrası yapıldığı için öğrencilerin bilginin yer almasına karşı gösterdikleri kararlılık belirlenmeye çalışılmıştır.

Tablo 3: Bilginler ile ilgili video izlendikten sonra bilginlerin ders kitabında yer alması durumuna

Bilgin Adı	Evet	Hayır	Fikrim yok
ALİ KUŞÇU	17	1	3
MİMAR SİNAN	15	3	3
EL CEZERİ	16	3	2
HEZARFEN AHMET CELEBİ	19	1	1

Tablo 3 te elde edilen veriler incelendiği zaman öğrencilerin büyük oranda Bilginin ders kitabında yer alması gerektiğini düşündüğü ortaya çıkıyor. Bu veriler Grafik 1 de elde edilen veriler ile uyumludur. İdin ve Yalaki tarafından 2016 da yapılan çalışmanın sonuçları ile bulgularımız (Tablo 3, Grafik 1) uyumludur. Çalışmada bizim amacımıza ve bulgularımıza uygun şu sonuçlar elde edilmiş: “Bu çalışmada bilim tarihine ders kitaplarında ne şekilde yer verildiğinden ziyade hangi bilim insanlarına yer verildiği incelenmiştir. Sonuçta ders kitaplarında yer verilen bilim insanlarının büyük çoğunluğunun Batılı ülkelerden olduğu görülmüştür. Bu durum bile başlı başına öğrencilerde bilimle ilgili bazı önyargılar oluşmasına sebep olabilecek bir durumdur. Örneğin Türkiye’deki öğrenciler bilimin çoğunlukla Batı’da ortaya çıktığını ve geliştiğini ve Batılı bir uğraş olduğu izlenimi edinebilirler. Türk-İslam Medeniyetinin tarihte bilime birçok katkıları olmuştur. Bu katkılara ders kitaplarında daha fazla yer verilmesi, öğrencilerin parçası oldukları kültürün bilimin gelişimine önemli katkılar sağladığını ve bilimin Batı’ya özgü olmadığını görmeleri açısından önemlidir.” Şeklinde belirtilmiştir.

Ek 2 de sorulan “ İzlediğiniz videoda sizi en çok ne etkiledi?” sorusuna Ali Kuşçu ile ilgili olarak öğrencilerden şu şekilde bazı cevaplar gelmiştir.

K2:Günlerce hiç sıklımadan çalışması

K3:994 yıldızı incelemesi

K4:Uluğ Bey’in senden gökyüzünü yere indirmeni istiyorum demesi ve Ali Kuşçu’nun 994 yıldızın haritasını çıkarması.

K5:Gökyüzünü yere indirmesi ve o zamanın şartlarında bunu başarması

K6:Çocukken yaptığı ahşap kuş yuvası ve başarılı olduğu halde daha çok çalışması

Verilen diğer cevaplar incelendiğinde o zamanın şartlarında 994 yıldızı incelemesine ve çalışkanlığı en ilgi çeken kısım olmuştur.

Ek 2 de sorulan “ İzlediğiniz videoda sizi en çok ne etkiledi?” sorusuna Mimar Sinan ile ilgili olarak öğrencilerden şu şekilde bazı cevaplar gelmiştir.

K1:Yaptığı Caminin temelini oturması için beklemesi ve depremlere dayanıklı olması için eserlerinde temel yapımına dikkat etmesi.

K7:Köprü yapımında tır veya benzeri aletleri kullanmaması beni etkiledi

K8:Büyükçekmece Köprüsü’nü yaparken su altında inşaat yapmaları ve zengin fakir ayırt etmeden herkesi düşünmesi beni etkiledi.

K9:Cami temelini yapımında oturması için 2 yıl beklemesi

K10:Mimar Sinan’ın zekası

Verilen diğer cevaplar incelendiğinde en çok verilene cevapların;temelin oturması için 2 yıl beklemesi ve Mimar Sinan’ın zekası olduğu görülmüştür.

Ek 2 de sorulan “ İzlediğiniz videoda sizi en çok ne etkiledi?” sorusuna El Cezeri ile ilgili olarak öğrenciler büyük çoğunlukta”Robotlarından etkilendiklerini ve bunu o zamanın şartlarında nasıl başardığı,filli su saati ve insan şeklinde robotları” cevaplarını vermişlerdir.

Hezarfen Ahmed Çelebi ile ilgili en çok etkilendikleri kısımda K21,K15:Et-kilenmedim

K20:Uçması ve bunu başarmak için sürekli deneme yapması K15:Sürgün edilmesi

K:16 Padişah uçtuğu için bir kese altın vermiş bence çok az.

Diğer cevaplar içinde en çok verilen cevap sürgün edilmesi olmuştur. Büyük oranda sürgün edilmesine üzüldüklerini belirtmişlerdir.

Etkilemedi cevabına sadece Hezarfen Ahmed Çelebi’de 2 öğrencide karşılaşılmış,diğer Bilginlerde bu cevaba rastlanmamıştır.

EK:2 de sorulan:Türk-İslam Bilginin ders kitabında yer almasının öğrencilere ne gibi katkısı olabilir? Sorusuna 21 öğrenciden 17 kişi cevap vermiş 4 kişi fikrim yok demiştir.En çok verilen cevaplar;

“Bize örnek oluyor,Onların fikirlerinden yola çıkarak yeni çalışmalar yapılabilir,Üretken olmaya bizi teşvik eder,Genel Kültürümüz gelişir,eski çağlarda yaşayan bilim insanlarını tanıyız,kendi Bilginlerimizi tanımak hoş olur,Çocuk olarak onlardan etkilenip bizde kolay çalışmalar yapabiliriz.”

EK2:Yaptığın tasarım Türk-İslam Bilginine olan ilgini arttırmada ve onu anlamanda yardımcı oldu mu? Sorusuna 21 öğrenciden 15 katılıyorum,5 kısmen katılıyorum 1 fikrim yok cevabı gelmiştir;Bu kapsamda çoğunluk olumlu cevap vermiştir.

EK 3: STEM Etkinliği değerlendirme formunda “Etkinlik ile ilgili Genel düşünceniz nelerdir?” ve “Etkinlik süresince en çok ilginizi çeken ne oldu?” sorularına etkinliklerde gelen cevaplar aşağıdaki gibidir.

“Uzay Keşif Aracı Tasarlayalım” etkinliğinde duygu ve düşüncelere öğrencilerin tamamı çok eğlendim,daha önce kendi uzay aracımı çizmemiştim fikri çok beğendim cevabını vermiştir. İlginizi en çok ne çekti sorusuna :poşetin havada süzülmesi cevabı en çok verilen cevap olurkenK:21 “O kadar uğraşmaya rağmen kaybetmek K:18 Eskiden insanların çok zor bulunduğu şeylerikolay malzemeler ile hemen bulmak” cevabını vermiştir.

“Hayalimdeki robotu çiziyorum” etkinliğinde duygu ve düşüncelere öğrencilerin 16 tanesi çokeğlendim,çokbeğendimcevabınıvermişken5öğrencisoruyucevaplamamıştır.Cevap vermeyenöğrencileresebeplerisorulduğunda;resimçizmektenhoşlanmıyorum,oalanda yetenekli değilim cevabı alınmış.Çizdikleri tasarımlarında arkadaşlarına göre çok basit,az özellikli ve sade olduğu görülmüştür.

Kendi paraşütümü tasarlıyorum etkinliğinde:İlginizi en çok ne çekti sorusuna :poşetin havada süzülmesi cevabı en çok verilen cevap olurkenK:21 “O kadar uğraşmaya rağmen kaybetmek K:18 Eskiden insanların çok zor bulunduğu şeylerikolay malzemeler ile hemen bulmak” cevabını vermiştir.

“Kağıtlar ile Sağlam Köprü Ayakları tasarlıyorum” çalışmasında ise yine öğrencilerin tamamı şaşırtıcı ve eğlenceliydi cevabını vermiştir.En çok ilginizi çeken ne oldu sorusuna ise; Kağıtların bu kadar ağırlığı nasıl taşıdığı 15 öğrenci tarafından verilen cevap olmuştur.4 öğrenci cevap vermemiştir. Cevap vermeyen öğrencilerin yaptıkları ayakların dayanıksız olduğu gözlemlenmiştir.2 öğrenci ise benim icat yapmam cevabını vermiştir.

SONUÇ VE TARTIŞMA

Yapılan ders kitabıincelemelerinde(Tablo1,Tablo2)Bilginlere yer verilme durumu yetersiz görülmüştür.Elde ettiğimiz bu sonuçlar,daha önceSarıtaş(2020) ve İdin,Yalaki (2020)tarafından yapılan çalışmalar sonucu elde edilen bulgular tarafından desteklenmektedir.Bahsi geçen çalışmalarda da ders kitaplarındaBilginlerine çok az yer verildiğibelirtilmiştir.4 yıl süren orta okul eğitiminde sadece 7. sınıfta öğretmek yeterli değildir. Türk-İslam Bilginlerini öğretmek,daha önce de belirtildiği gibi; bilimin sadece batı tek elinde olmadığını ,tarihimizde bilime katkı sağlayan çok

Bilgin olduğunu çocuklarımıza öğretmede ve onların kültürel mirasına sahip çıkması açısından önemlidir. Böyle çalışmalar ile bilginlerin sadece hayatları öğretilmekle kalmaz, Tarihi eserlerini koruma bilinci, bilimi sadece batılılar yapar algısından uzaklaşma şuuru, yerli ve milli üretim bilinci de kazandırılır. Tüm değerlerinizle tüketildiği çağımızda Kültürel Mirasımızın Z kuşağına onların dilinde sunulması elzemdir.

Nitekim yaptığımız çalışmada %90 lık bir oran ile (Grafik 7) öğrencilerimiz STEM ile Bilgini eşleştirmiş ve Tablo 3 te olduğu gibi yüksek bir oranda ders kitabında yer alması gerektiğini düşünmüştür. Bu açıdan çalışmamızın araştırma sorusu olumlu bir şekilde karşılık bulmuştur. Bilginlerin öğretiminin ders kitaplarında düz anlatım şeklinde olması etkinlik şeklinde sunulmaması çalışmamızı faydalı kılmıştır. Nitekim öğrenciler izletilen videolardan etkilenmiş yapılan STEM etkinliği ile Bilginlerin sadece yaşamını öğrenmemiş, bilimsel süreç becerilerini anlamış, ürün ortaya çıkarmış ve bilim gelişmesini sürecini uygulamışlardır. Öğrenciler bilginlerin ders kitabında yer alması gerektiğini düşünüyor bunun sebeplerinden biri olarakta; "onların yaptıklarını örnek alabiliriz bizde bir şeyler yapabiliriz fikrini belirtiyorlar". Bu çalışma sonucunda elde edilen bulgular çalışma amacımızı doğrular niteliktedir. Amacımız Bilginlerin düşünce yapılarını, yani eserlerini ortaya koyarken neler düşündüklerini öğrencilerin anlamaya çalışmasını ve bunları yaparken 21. yy becerilerini kazanmalarını sağlamaktır. Etkinlik sonrası elde ettiğimiz veriler çalışmamızın amacına uygun olmuştur.

Bu çalışma 2021-2022 Eğitim öğretim yılında okutulanders kitapları incelenerek yapıldığı için güncel, maliyeti çok az olan ve herkesin ulaşabileceği nitelikte çalışmalardan oluştuğundan ekonomik, Bilginleri STEM etkinlikleri ile öğrettiği için çağın gereksinimlerine uygundur. Bu nedenle özgün, öğrenci süreç içinde aktif olduğu için eğlenceli ve ilgi çekicidir.

Ayrıca yapılan alan yazın incelemelerinde çalışmamıza benzer bir çalışma bulunamamıştır. Etkinlik ile öğretim konusunda; "Zaman İçinde Türk-İslam Bilginleri adlı çalışma" da etkinlik olarak tarih şeridi kullanılmıştır. (Kesici, Yıldız 2004) Yine başka bir çalışmada resim sergisi yapılmış ancak STEM etkinliği yapılan bir çalışma bulunamıştır.

Ayrıca etkinliklerde maketleri istenilen sonucu vermeyen öğrencilerin bazı anket sorularına olumsuz cevap verdiği bazılarına ise cevap vermediği gözlemlenmiştir. Duygu durumunun açık uçlu sorulara verilen cevapları olumsuz etkilediği görülmüştür. Bu nedenle on line anket geliştirilmiş ve etkinlikten birkaç gün sonra uygulanmıştır. Açık uçlu soru tercihi değiştirilebilir. Korona virüs tedbirleri kapsamında grup çalışması yapılmamış bireysel çalışmalar yapılmıştır.

Arařtırmacı ve Uygulayıcılara Öneriler

Uygulanan çalıřmanın elde edilen verileri deęerlendirildięinde amacına ulařtıęı görölmüřtür.Bu nedenle çalıřmamız Fen Bilimleri ve Sosyal Bilgiler ders kitaplarında alternatif olarak yer alabilir.

1. Çalıřma daha çok veri elde etmek için daha çok katılımcı ve farklı okul türlerinde uygulanabilir.Pilot çalıřma olarak uygulanabilir.
2. Anket hazırlama sürecinde uzman kiřilerden yardım alınıp veriler uzmanlara deęerlendirilebilir.
3. Beceri Temelli yeni nesil sorularda çalıřmamıza yer verilebilir.Hem STEM etkinlikleri hem de Bilginlere dair bilgi düzeyi ölçülebilir.
4. Çalıřmamız sonunda ders kitaplarına izletilecek videolar ile ilgilikarekodlar üretilmiřtir.Bunlar ders kitabında ,okul panolarında yer alabilir.
5. Çalıřmalarımız Seçmeli Bilim Uygulamaları derslerinde yer alabilir.
6. Farklı Bilginler çalıřmamıza eklenebilir.(İbn-iSina,İbn'ül Heysem,- Harezmi,Lagari
7. Çelebi vs.Lagari Hasan Çelebi "Roket Tasarımı" ile,İbn-i Sina "Şifalı Bitki Bostanı" ile öğretilir)
8. EBA'da Bilginler ile ilgili daha fazla paylařım olabilir.Scratch gibi basit kodlama araçları ile oyun tasarlanabilir.
9. Bilgin resimlerinden oluřan 4D çalıřmalar yapılabilir.Bilginin resmine telefon veya tablet kullanarak 4D uygulaması tanımlanıp uygulama ileresimler 4 boyutlu bir hal alabilir.Böylece artrtrılmıř gerçeklik uygulamaları ilekültürel miras farkındalıęı kazandırılabilir.
10. Etkinliklerden bazıları Türk-İslam Bilimi ve Teknolojisi müzesinde yapılabilir
11. Arařtırma yöntemi olarak nicel arařtırma yapılp yarı deneysel desen kullanılabilir

KAYNAKLAR

- Akın, M.F. (2007). Özdeşlik konusunun öğretiminde yapılandırıcı öğrenme yaklaşımının öğrenme ürünlerine etkileri. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Dicle Üniversitesi, Diyarbakır.
- Akgündüz, D., Aydeniz, M., Çakmakçı, G., Çavaş, B., Çorlu, M.S., Öner, T., & Özdemir, S. (2015). STEM eğitimi Türkiye raporu. İstanbul: Scala Basım.
- Anadolu Üniv. (2019). Cezeri Erişim Tarihi: 16.02.2022
- Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=zPFwvNNuei4&t=78s>
- Batdı, V. (2014). Etkinlik Temelli Öğrenme Yaklaşımının Akademik Başarıya Etkisi (Meta-analitik ve tematik bir çalışma)/The Effect of Activity-Based Learning Approach on Academic Achievement (A Meta-Analytic and Thematic Study). e-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi, 5(3), 39-55.
- Baş, F.R. (2019). Fen bilgisi öğretmen adaylarının bilim tarihi bilgisi ve bilimin sultanları sergisinin etkisi.
- Bayburt, B. & Çakırca, P. (2019). Türkiye’de ortaokul 5, 6 ve 7. sınıf sosyal bilgiler programlarında bilim tarihi üzerine değerlendirme. VI. Yıldız Uluslararası Sosyal Bilimler Sempozyumu, 12-13 Aralık.
- Çiğdem, A. & Ufuk, A. (2021). İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük Ders Kitabı, 8. Sınıf (Ankara: Biryay yayınevi)
- Çolakoğlu, M.H. ve Gökben, A.G. (2017). Türkiye’de eğitim fakültelerinde FeTeMM (STEM) çalışmaları. Informal Ortamlarda Araştırmalar Dergisi, 2 (2), 46-69.
- Erhan, Y. (2021). Fen Bilimleri Ders Kitabı, 8. Sınıf (Ankara: Adım adım yayıncılık)
10. Erhan, Ş. (2021). Sosyal Bilimler Ders Kitabı, 6. Sınıf (Ankara: Anadolu yayıncılık)
- Fedewa, A. L., & Ahn, S. (2011). The effects of physical activity and physical fitness on children’s achievement and cognitive outcomes. Research Quarterly for Exercise and Sport, 82(3), 521-535. doi: 10.1080/02701367.2011.10599785.
- Gazi, Y. (2021). Fen Bilimleri Ders Kitabı, 7. Sınıf (Ankara: Yıldırım yayıncılık)
- Gülhan, F. & Şahin, F. (2018). Fen bilimleri eğitimlerine yönelik STEM eğitim sisteminin 5. sınıfa yönelik eğitimlerine. Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 8 (4), 40-59.
- Hikmet, A. (2021). Sosyal Bilimler Ders Kitabı, 7. Sınıf (Ankara: ADA matbaacılık)
- Huff, E.T. (2010). Modern Bilimin Doğuşu ve Yükselişi: İslam Dünyası, Çin ve Batı. Epos Yayınları, Ankara
- İdin, Ş., & Yalaki, Y. (2016). Türkiye’deki ortaokul fen bilimleri ders kitaplarında yer verilen Türk-İslam bilim insanlarının incelenmesi.
- İmamoğlu, H. ve Çeken, R. (2011). İlköğretim Sosyal Bilgiler Dersinin Bilim Tarihi Açısından Fen ve Teknoloji Dersi ile İlişkilendirilmesi Üzerinde Disiplinlerarası Bir Bakış. ODÜ Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi, 2(3), 71-87.
- Kesici, S., & Yıldız, Ö. (2014). Zaman İçinde Türk İslam Bilgileri. Araştırmaya Dayalı Faaliyetler Dergisi, 4 (1), 27-44.
- Kahraman, E. & Doğan, A. (2020). STEM temelli uygulamaların ortaokul öğrencilerinin fen öğrenmeye yönelik motivasyonlarına etkisi. Turkish Studies Education, 15(4), 26912708.
- Kayrakçı, S. (2019). 7. sınıf öğrencilerinin Türk-İslam medeniyetinde yetişen bilginlere ilişkin değerlendirmeleri (Master’s thesis, Sakarya Üniversitesi).
- Matthews, M. R. (1994). Science teaching: The role of history and philosophy of science. New York: Routledge.
- Matthews, M.R. (2015). Science Teaching: The Contribution of History and Philosophy of Science, 20th anniversary revised and expanded edition, New York: Routledge.
- Ömer, S. (2021). Fen Bilimleri Ders Kitabı, 5. Sınıf (Ankara: Dikey yayıncılık)
- Sarı, U., & Yazıcı, Y. Y. (2018). STEM eğitiminin fen öğrenimine yönelik motivasyona etkisi. Uluslararası Öğrenme, Öğretim ve Eğitim Araştırmaları (International Learning, Teaching and Educational Research Congress ILTER). 6-8 September

- 2018, Amasya.
- Seren, S., & Elşen, V. E. L. İ. (2005). 2005 Yılı İtibariyle Değişen Fen Bilimleri Dersi Öğretim Programlarında Stem Eğitimine Yer Verilme Düzeylerinin KARŞILAŞTIRILMASI. *Journal of STEAM Education*, 1(1), 24-47.
- Seçil, H. (2021) Sosyal Bilimler Ders Kitabı, 5. Sınıf (Ankara: Ata yayıncılık)
- Tamdoğan, N. Ö., & Aktan, M. B. (2019). Fen Bilimleri Derslerinde Türk-İslam Bilgilerinin Öğretilmesine Dair Öğretmen ve Uzman Görüşlerinin İncelenmesi. *Milli Eğitim Dergisi*, 48 (224), 241-266.
- Topçu, E., Karatekin, K. (2017). Sosyal Bilimler Ders Kitaplarında Bilim Adamları. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 25(6), 2127-2152.
- TRTAvaz, (2015). Adriyatik'ten Çin'e tarih yazanlar "Ali Kuşçu". Erişim Tarihi: 16.02.2022 Erişim adresi : https://www.youtube.com/watch?v=FXI_XtL7WTY&t=16s
- TRT Belgesel (2021). Mimar Sinan'ın Dehası Erişim Tarihi 16.02.2022 Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=b8045zPIM0g&t=193s>
- TRTAvaz (2015). Adriyatik'ten Çin'e tarih yazanlar "Hezarfen Ahmed Çelebi". Erişim Tarihi: 16.02.2022 Erişim adresi https://www.youtube.com/watch?v=MR-6hD-2Cs_Q&t=si:6s
- Unat, Y. Ortaçağ İslâm Dünyasında Bilim ve Batıya Etkileri.
- Yıldırım, A. (1999). Nitelaraştırma yöntemlerinin temel özellikleri ve eğitim araştırmalarındaki yeri ve önemi. *Eğitim ve Bilim*, 23(112). Yıldırım, A. & Şimşek, H (2011). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. Ankara: Seçkin Yayınları.
- Yıldırım, C. (2003). Bilim tarihi. İstanbul: Remzi Kitabevi
- Yıldırım, B., & Türk, C. (2018). STEM uygulamalarının kız öğrencilerinin STEM tutum ve mühendislik algılarına etkisi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (30), 842-884.

DEĞERLERİME SAHİP ÇIKIYORUM

Zeynep YENER

ÖZET

Değerlerime Sahip Çıkıyorum Projesi, Ülkemizde meydana gelen, art arda yaşanan ve ülkemizi derinden etkileyen deprem felaketlerine yönelik neler yapılabileceğine yönelik yapılan çalışmaları içermektedir.

Çalışmanın çıkış noktası ; Öğrencilerin millî, manevi, ahlaki, insani ve kültürel değerlerimizi benimseyen, koruyan, geliştiren ve kendi yaşantılarında inşa eden fertler olmalarına, çağın ve geleceğin becerileriyle donanmış, bu donanımı insanlığın iyiliği için sarf edebilen bireyler olarak yetiştirmelerine katkı sağlamaktır.

Çocuklarımızda ahlaki, millî, toplumsal ve geleneksel değerlerin aktararak yaşam biçimine dönüştürülmesi hedeflenmektedir.

GİRİŞ

Yardımlaşma' davranışının sosyal ilişkilerimizdeki önemi.

İlişkileri güçlendirmedeki rolünün büyüklüğü.

İnsani ilişkilerde önemli yere sahip, hepimizin yapmaya ya da yapılmaya ihtiyaç duyduğu, etkisi bir o kadar büyük 'yardımlaşma' konusunda farkındalık oluşturulma.

Öğrencileri güzel davranışlara sevk edip bu davranışların hayatlarında yer edinmesini sağlama gereği.

KURAMSAL ÇERÇEVE

İnsanların yaşamlarında mutlu olabilmeleri ve yaşamlarının bir anlam kazanabilmesi için sahip olmaları gereken temel unsurların başında yaşam doyumu gelmektedir. (Dağlı ve Baysal, 2016) Bu doyumu karşılamada önemli bir rolü olan yardımlaşma ve iyilik; Bir insanın insana, topluluğa, doğaya doğrudan ya da dolaylı olarak ihtiyacını gidermesi, yarar sağlama, gelişmesi yönünde yaptığı eylemdir(TDK). - Değerler, bireylere

neleri tercih etmeleri ve nelerin önemli olduğunu belirtir (Akbaş,2008). Değerler, düşüncelerimizi etkileyip, davranışlarımıza yön veren olgulardır (Demircioğlu ve Tokdemir, 2008). Değerler eğitimi ise bireylerin sahip oldukları değerlerin farkına varıp, gerekli değerleri kazanıp, benimseme ve davranışa dönüştürme sürecidir (Yaman,2012)

Proje Hakkında

Depremzedelerle yardımlaşmanın, dayanışmanın önemi hakkında konuşup neler yapılabileceği hakkında istişareler yapılır.

Depremzede öğrenci ve aileler için ihtiyaç tespiti yapılır

Depremzede öğrencilerine kitap, kırtasiye vb. desteği sağlamak için kampanya hazırlanır

proje kapsamında:

- Depremzede aileler için Ramazan kumanyası hazırlanır .
- Hazırlanan gıda malzemeleri okulumuzdaki depremzede öğrencilerin ailelerine elden teslim edildi.
- Öğrenciler için toplanılan kırtasiye malzemeleri, beslenme çantaları ve kutuları, kitap ve oyuncaklar okulumuzdaki depremzede öğrencilere teslim edildi.
- Okulunda depremzede olmayan okullar da kermes düzenleyerek gelirleriyle okulumuzdaki depremzede öğrenciler için gıda desteği sağladılar.

Yardımseverlik panosu hazırlanır.

Okulda bulunan depremzede çocuklarla yılsonu oyun ve etkinlikleri düzenlenir.



Çalışma; kişisel, sosyal, duygusal gelişimlere katkı sağlamayı, iyilik değerinin benimsenmesi, gelişmesi, yaygınlaşması, pekişmesine yardımcı olmayı, iyi davranışları yaparak yaşayarak öğrenmeyi sağlamayı, iyilik değerinin önemini fark etmeyi hedeflemektedir.

Projenin amacı: Öğrencileri güzel davranışlara sevk edip bu davranışların hayatında yer edinmesini sağlamak. Güzel davranışları öğrenme, pekiştirme, uygulanmasını sağlamak.

- Çevreye karşı, insanlara ve haklarına karşı duyarlılık kazanmak.
- Kişisel, sosyal, duygusal gelişimlerine katkı sağlamak Öğrencilerin değerleri davranış haline getirmelerine katkı sağlamak. İnsani değerlerin davranışa dönüşmesini sağlamak.
- İyilik değerinin benimsenmesi, gelişmesi, yaygınlaşması, pekişmesine yardımcı olmak.
- İyi davranışları yaparak yaşayarak öğrenmelerini sağlamak. İyilik değerinin önemini fark ettirmek.

Sonuçlar Mesleki Gelişim

Çalışma ders kazanımlarına entegre edilmiştir. İşlenen konular müfredatla uyum sağlamıştır. Yapılan çalışmalar ile; hedeflere ulaşılmasına birlikte destek olunmuş, hep birlikte toplumsal bir konuya katkı sunulmuştur .

Öğrencilerle ilgili edinimler

Öğrenciler farkındalık kazanmışlardır.İyi-güzel davranışlarda artış gözlenmiştir. İyiliğin insani ilişkileri güçlendirmedeki rolünü yaparak yaşayarak öğrenmişlerdir. İşbirliği içinde çalışma ve teknolojiyi kullanma becerileri gelişmiştir. Yaygınlaştıma çalışmalarında etkin katılım sağlanmıştır. Çalışmamız ders kazanımlarına entegre edilmiştir. İşlenen konular müfredatla uyum sağlamıştır. Yapılan çalışmalar ile; *Hedeflere ulaşılmış, *Müfredatla bütünleşmiş, *Toplumsal bir konuya katkı sunulmuş, *Öğrencilerimizde olumlu ve kalıcı davranış değişikliği olmuştur.

Sonuç-Projenin ele aldığı problemin çözümüne ilişkin sonuçlar

Yapılan anketlerle “İyilik/iyi davranışlar” konusunda farkındalık oluşturdu, müfredat konularının daha iyi öğrenildiği, beklen faydanın sağlandığı görülmüştür.

10 ili etkileyendepremde,çalışma kapsamında depremzedelere yardım amacıyla başlatılan kampanya boyunca okullardan gelen ihtiyaç malzemelerinin titizlikle depremzede aile ve öğrencilereteslim edilmesi, iyilik davranışının çalışmamızda bizzat uygulamaya geçirilmesi de amaca ulaştığını göstermiştir.

Yaygınlaştırma ile ilgili edinimler Çalışma, okullarımızın web sitelerinde duyurularak okuldaki diğer öğretmen ve öğrencilerin de ilgi duymaları sağlanmıştır. Etkinliklerimiz, okul ve ilçe websayfasında,Sosyal Medya (Facebook proje adı grubunda, instagram da vb.) kanallarında yayınlanmıştır. Çalışma sürecinde yapılan etkinlikler hakkında açıklayıcı bilgiler verilmiştir. Böylece çalışmaların geniş alanlara yansıtılması hedeflenmiştir. Etkinlikler çok geniş alanlarda birçok öğrenci ve veli katılımıyla gerçekleştirilmiştir.

Sonuç-Projeyi İyileştiren Uygulamalar

Yapılan yardımlaşmanın önemi ile ilgili bilinçlendirme çalışmaları ve başlatılan depremzedelere destek kampanyasıyla toplanan birçok gıda-kırtasiye,para yardımlarının ihtiyaç sahiplerine ulaşması duyarlılığı artırmış yaparak ve yaşarak iyilik yapma zevkini tattırılmış, etkinlik sürecinde velilerin de projeye aktif destek olması çalışmalarımızın iyileşmesinde katkı sağlamıştır.

ÖNERİLER

Güzel ve örnek davranışların teorik anlatımdan ziyade, öğrenci merkezli olmasıyla davranışlarda kalıcılığın sağlanması önerilmektedir.

Yaşantısal öğrenme ile davranışa dönüştürülebileceği, pratiklik uygulama ve öğrenme yöntemleri kullanılarak kalıcı davranış sağlanması önerilmektedir.

Öğrencilerin aktif ol alması ile öğrendiklerini sahiplenme ve davranışa dönüştürme konusunda ilerleme gözlenmiştir.

KAYNAKLAR

- Akbaş, O. (2008). Değerler Eğitimi Akımlarına Genel Bir Bakış. Değerler Eğitimi Dergisi, 6, 14.
- Aydın, M. Z. (2011). Okulda Ahlak Eğitimi ve Ahlak Öğretiminde Örnek Olay İncelemesi Yöntemi. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Aydın, M. Z. ve Akyol, Ş. (2012). Okulda Değerler Eğitimi. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Demircioğlu, İ. ve Tokdemir, M. (2008). Değerlerin Oluşturulma Sürecinde Tarih Eğitimi: Amaç, İşlev ve İçerik. Değerler Eğitimi Dergisi, 6, 6988.
- Güngör, E. (2000). Ahlak psikolojisi ve sosyal ahlak. İstanbul: Özenen Matbaası.
- Uygun, S. (2013). An evaluation of the values education programs (Antalya sample) Mediterranean Journal of Humanities, 3(2), 263-277.
- Schwartz, K., Tessman, D., & McDonald, D. (2013). The value of relevant, project-based learning to youth development. Journal of Youth Development, 8(1), 1-7.
- Sutrop, M. (2015). Can values be taught? The myth of value-free education. TRAMES, 19(2), 189- 202.
- Yaman, E. (2012). Değerler Eğitimi. Ankara: Akçağ Yayınları.

ENVIRONMENT IN THE HEART

Nurten ÖZEL

*Beyşehir İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü
ORCID ID: 0009-0005-4608-5710*

Süreyya AVCI

*Kireli Şehit Kadir Kayhan İlkokulu
ORCID ID:*

Isabella MARINI

*DDS 2 "G. Di Vittorio" di Umbertide Umbertide (Pg), Italy
ORCID ID:*

Isabella BALZARINI

*ICS "G. Diotti" di Casalmaggiore Casalmaggiore (Cr), Italy
ORCID ID:*

Emine TAMKAVAS CİCİM

*Meram Mevlana Anaokulu
ORCID ID:*

Carmen Vendrell Tortosa

*COLEGIO CONCERTADO NUESTRA SEÑORA DE LA SALUD Algemés, Spain
ORCID ID:*

ÖZET

Proje okul öncesi 3-6 yaş öğrencilerine doğa sevgisi aşılama ve çevre bilinci oluşturabilmek adına onları doğayla tanıştırmayı sağlamaya çalışmıştır. Proje etkinlikleri okul öncesi eğitim müfredatında yer alan kazanım ve göstergelere ulaşmak için okul müfredatına entegre edilmiştir. Proje ülkemizden 3, İtalya'dan 2 ve İspanya'dan 1 kişi olmak üzere toplam 6 ortak ile yürütülmüştür. Projenin amacı okul öncesi dönemden itibaren öğrencilerin çevre bilinci kazanmalarını sağlamak, doğayı tanıyan, seven ve çevreyi önemseyen çocuklar yetiştirmektir. Proje hedeflerine ulaşmak için ilk olarak her okul kendisine bir ağaç seçti. Bu ağaçtan yetişen ürünle tarif kitabı için bir tarif eklendi. 'Güzel bir yer' isimli hikaye webinar ile tüm ortaklarla birlikte okundu. Kitabı okuduktan sonra çevre ile ilgili neler yaparız beyin fırtınası yapıldı ve linoit ile paylaşıldı. Geri dönüşüm malzemeleri ile her okul tarafından bir ürün oluşturuldu ve en iyi ürün projenin buluşu olarak seçilerek geri dönüşümün önemini çocukların kazanmalarını sağlandı. Çevre boyama sayfasını parçalara ayırıp her bir

parçasını boyanarak birleştirip ortak ürün haline getirildi. Proje sonuçları için öğrencilere anketler uygulanmış ve anket sonuçları analiz edilmiştir. Öğrenci anket sonuçlarına göre ankete 77 öğrenci katılmıştır. Öğrencilerin %98,7'si daha önce bir eTwinning projesine katılmıştır. Öğrencilerin %97,4'ü web 2.0 aracını daha önce kullanmıştır. Öğrencilerin %59,7'si projede okunan hikaye kitabını projeden önce okumamış ve görmemiştir. Proje öğrencilerin %98,7'sinin doğa sevgilerini artırdı ve çevre koruma gönüllüsü olmak istediler. Tüm öğrenciler yeni bir eTwinning projesine katılmak istediler. Proje sonuçlarının etkili olduğunun ortaya konulmasına bağlı olarak yeni eğitim öğretim yılında da aynı ekiple bir çevre projesi oluşturulmasına karar verilmiş ve okuldaki zümreler tarafından projeye katılma isteği ortaya çıkmıştır. Öğrenciler proje sayesinde farklı kültürler tanıma fırsatı elde etmişler, ülkelerinde ve diğer ülke öğrencileriyle iş birliği ile çalışmayı öğrenmişlerdir. Farklılıklara saygı duymayı, herkesin farklı olabileceğini kavramışlardır. Proje çalışmaları devam ederken çevre bilincini artırmak için TEMA Vakfına tüm sınıf gönüllülük başvurusu yapmış ve Minik TEMA etkinlikleri sınıfta uygulanmıştır. Proje sosyal medya hesaplarında, okul web sayfalarında, okul panolarında yaygınlaştırılarak daha geniş kitlelere ulaşmıştır. Proje sonunda projede görev alan öğretmenlerin web 2.0 kullanım becerileri gelişmiş, iş birliği ile çalışma alışkanlığı kazanmaları sağlanmıştır. Bu sonuçlara proje sonu öğretmen değerlendirme anketi ile ulaşılmıştır. Projenin uygulama sürecinden ve elde edilen sonuçlardan hareketle okul öncesinde daha yaşanabilir bir dünya için çevre bilinci kazandırmaya yönelik etkinlikler planlanmalıdır. Okullarda açık hava sınıfları oluşturulmalı ve bu sınıflarda da eğitim öğretim devam ettirilmelidir.

Anahtar Kelimeler: Çevre, Doğa, Saygı

ENVIRONMENT IN THE HEART

Abstract: The project tried to introduce preschool students aged 3-6 to nature in order to instill a love of nature and create environmental awareness. Project activities are integrated into the school curriculum to achieve the achievements and indicators included in the pre-school education curriculum. The project was carried out with a total of 6 partners: 3 from our country, 2 from Italy and 1 from Spain. The aim of the project is to ensure that students gain environmental awareness starting from pre-school period and to raise children who know and love nature and care about the environment. To achieve the project goals, each school first chose a tree for itself. Added a recipe for the recipe book with the product

grown from this tree. The story called 'A beautiful place' was read with all partners via webinar. After reading the book, we brainstormed what we could do about the environment and shared it via linoit. A product was created by each school using recycled materials, and the best product was chosen as the invention of the project, helping children gain the importance of recycling. The environment coloring page was divided into parts, each part was painted and combined to make it a joint product. For the project results, surveys were administered to students and the survey results were analyzed. According to the student survey results, 77 students participated in the survey. 98.7% of students have participated in an eTwinning project before. 97.4% of the students have used the web 2.0 tool before. 59.7% of the students had not read or seen the storybook read in the project before the project. The project increased 98.7% of the students' love for nature and they wanted to become environmental protection volunteers. All students wanted to participate in a new eTwinning project. Due to the effectiveness of the project results, it was decided to create an environmental project with the same team in the new academic year, and the desire to participate in the project was expressed by the groups in the school. Thanks to the project, students had the opportunity to get to know different cultures and learned to work collaboratively in their own country and with students from other countries. They understand that everyone can be different and respect differences. While the project work was continuing, the entire class applied to the TEMA Foundation for volunteering and Minik TEMA activities were implemented in the classroom in order to raise environmental awareness. The project reached a wider audience by being disseminated on social media accounts, school websites, and school bulletin boards. At the end of the project, the teachers involved in the project improved their web 2.0 usage skills and gained the habit of working collaboratively. These results were obtained through the end-of-project teacher evaluation survey. Based on the implementation process of the project and the results obtained, activities should be planned to raise environmental awareness in preschool for a more livable world. Outdoor classrooms should be created in schools and education should continue in these classrooms.

Keywords: Environment, Nature, Respect

GİRİŞ

Çocukların yaşamları boyunca daha bilinçli bir şekilde hareket etmeleri, toplumsal olaylar hakkında bilgi sahibi olmalarıyla gerçekleşir. Bu nedenle erken çocukluk döneminde çevre eğitimi, ebeveynlerin üzerinde durması

gereken önemli bir konu. Okul öncesi eğitim dönemi, çocukları bilinçlendirmenin en önemli aşamalarındandır. Bunun nedeni ise çocukların bu süreçte öğrendiklerinin ilerleyen yaşlarda kalıcı izler bırakmasıdır. Çevreyle ilgili olumlu tutumlar da bu dönemde rahatlıkla geliştirilebilir. Üstelik çevre bilgisi ve çevreye karşı duyarlılık, çocuklarda okul öncesi dönemde şekillenmeye başladığından olumlu davranışlar geliştirmek daha kolay bir şekilde mümkün hâle gelir. Okul öncesi dönem, çocukların kişiliklerinin geliştiği dönem olarak bilinir. İlerleyen yıllarda nasıl bireyler olacakları büyük ölçüde bu dönemde öğrendiklerine bağlıdır. Tüm bu nedenlerden dolayı erken yaşlarda başlayacak olan çevre eğitimi, çocuklar için son derece önemlidir. Okul öncesi dönemde kazandırılacak olan çevre eğitimi çocuğun; Empati duygusunu geliştirerek doğaya karşı sevgiyle ve özenle yaklaşmasına yardımcı olur. Doğayla olan ilişkileri sayesinde bilişsel, psikomotor ve duyuşsal öğrenme alanlarını geliştirmesine ve çevreye duyarlı davranışları daha bilinçli bir şekilde sergileyebilmesine olanak tanır. Çevreyi korumaya yönelik yapılabilecek uygulamalarla, doğal kaynakların neden önemli olduğunu ve çevre sorunlarına nasıl çözüm bulunabileceği ile ilgili bilgiler edinir. Doğada meydana gelen değişimleri fark edebilmesini sağlar. Farklı yaşam alanlarını yakından tanıyabilmesini mümkün kılar. İlerleyen yıllarda çevre sorunlarıyla ilgili çalışmalar yapması veya bu çalışmaları desteklemesi için zemin oluşturur. Çevreyle ilgili öğrendiği bilgileri günlük yaşamında kullanabilmesine, doğayı ve canlıları korumanın önemini akranlarına da aktarabilmesine yardımcı olur. Sonuçta çevre eğitimi, çocuklara yalnızca doğayı sevmeyi değil; kendisi ve çevresi için daha yaşanabilir bir dünya sunmayı, gelecek günleri korumayı öğretir. Çocuklara çevre bilincini aşılayabilmek için öğretmenlerin, velilerin ve çocukların etrafındaki tüm bireylerin aktif rol oynaması gerekir. Çocuklar öğrenirken etraflarındaki kişileri takip edip onları örnek alırlar. Bu nedenle öğretmenlerin de ebeveynlerin de çevre bilinci konusunda kendileriyle çalışmemeleleri önemlidir. Çocuklara bilinçli davranmanın öneminden bahsederken öte yandan bunun tam tersi davranışlar sergilemeleri, çocukların tutumlarının da olumsuz olmasına sebep olabilir. Bunun dışında şu yollarla okul öncesi çocuklara çevre eğitimi bilinci aşılanabilir: Çevre eğitimi çocukların gelişim alanlarını da etkilediğinden doğada zaman geçirerek çevre bilinci oluşturulabilir. Çocuklar, ebeveynleriyle doğadaki deneyimlerini, yaşadıklarını paylaşarak çevre eğitimi bilincini kazanabilir. Okul öncesi dönemin eğitim programlamasında çevre eğitimiyle ilgili etkinliklere yer verilmesi önemlidir. Bunun için çocuğunuzun okul öncesi öğretmenlerinden yardım alabilirsiniz. Çocuğa doğadaki düzeni, uyumu ve güzellikleri fark ettirmek kendisini doğayla bütünleştirmesine katkı sağlayabilir. Bunların yanı sıra çocuğunuza çevre eğitimiyle ilgili kitaplar okuyabilir; çevreyle ilgili güncel olaylar hakkında bilgilenmesini

sağlayabilirsiniz. Bu sayede çocuğunuz çevre bilincini kazanarak, doğayı nasıl koruyabileceğini öğrenebilir

KURAMSAL ÇERÇEVE

Dünyadaki hızlı nüfus artışı, sanayileşme, kentleşme ve gelişen teknoloji ile birlikte doğal ve fiziksel kaynakların aşırı derecede kullanılması nedeniyle, toprak, orman, nehir, göl, deniz ve hava gibi insan yaşamı için hayati öneme sahip unsurların kirlenmesi ve tahribatı her geçen gün artmaktadır. Çevre, tüm canlıların yaşam boyu ilişkilerini sürdürdüğü dış ortam olarak tanımlanabilir (Başal, 2005). Çevre Bilinci, çevre bilgisi, çevreye karşı tutum ve çevreye yararlı davranışlardır. Bunlar kısaca şöyle açıklanabilir. Çevre Bilgisi: Çevreye ait sorunlar, bu sorunlara aranan çözüm yolları, ekolojik alandaki gelişmeler ve doğa hakkındaki tüm bilgiler demektir. Çevreye Yönelik Tutumlar: Çevre sorunlarından kaynaklı korkular, kızgınlıklar, huzursuzluklar, değer yargıları ve çevre sorunlarının çözümüne hazır bulunuşluk gibi kişilerin çevreye yararlı davranışlara olan olumlu veya olumsuz tavır ve düşüncelerinin hepsidir. Çevreye Yararlı Davranışlar: Çevrenin korunması için gösterilen gerçek davranışlardır (Erten,2002). Basile' (2000) göre çevre bilgisi ve çevreye yönelik tutum ilk yıllarda şekillenmeye başlamaktadır. Bu yıllarda yapılacak çevre eğitimi etkinlikleri öğrencilerin yaşamlarının ileri dönemlerinde çevreye karşı olumlu tutum geliştirmelerine olanak sağlamaktadır (Wilson, 1996). Bunun yerine getirilebilmesi, çok sayıda unsura bağlıdır. Bu unsurlardan birisi uygulanan eğitim programıdır. Bu program konu öğretimini hedef almayan, buna karşın öğrencilerin gelişim özelliklerini dikkate alan, esnek bir içeriğe sahip olmalıdır. Okul öncesi eğitim programında çevre eğitiminin gündeme getirilmesini destekleyen bir gelişme, yaşam koşullarındaki değişikliklerdir. Kentlerdeki çocuklar, doğayla etkileşim açısından kırsal bölgelerdeki çocuklar kadar çok sayıda fırsatla karşılaşmamaktadırlar. Zamanlarının büyük bölümünü okullarda, etüt merkezlerinde ders çalışarak, arabalarda seyahat ederek veya evlerinde televizyon, bilgisayar oyunları vb. modern oyun araçlarıyla geçirmektedirler. Doğa ile ilgili kavramları plastik oyuncaklar, çizgi film, belgesel, ansiklopedi, gazete vb. basın yayın araçlarından ve sınırlı alanlarda yer alan oyun parklarından öğrenmektedirler. Bu durum günümüz toplumunu oluşturacak çocuklarda, çevre değer ve tutumlarının gelişmesinde önemli bir risk unsuru oluşturmaktadır (Oluk, 2008). Okul öncesi yıllarda çevre eğitimi iki büyük gerekçeye dayanmaktadır. İlk olarak yaşamın ilk birkaç yılında doğal çevre için saygı ve bakım duygusunu geliştirmek gerekir ya da asla böyle bir tutum geliştirememesi riski vardır (Stapp, 1978; Tilbury, 1994; Wilson, 1994). İkinci olarak erken çocuklukta çevre eğitimi doğal çevre ile olumlu etkileşimin sağlıklı çocuk

gelişiminin önemli bir parçası olduğu temeline dayalıdır (Carson, 1956; Cobb, 1977; Crompton ve Sellar, 1981; Miles, 1986/87; Patridge, 1984; Sebba, 1991; Wilson, 1994) ve bu tür etkileşimler kişinin hayatındaki öğrenme ve yaşam kalitesini artırır (Wilson, 1994). Doğaya yakın olan çocuklar merak, sevinç ve korku kaynağı olarak ilgi gösterme eğilimindedir. Erken yaştaki çevre eğitimini destekleyen bir diğer görüş ise; çocukların doğaya ihtiyaç duydukları ve sağlıklı çocuk gelişiminin doğal çevreyle olan sağlıklı bir iletişimle bağlantılı olduğudur. İnsanlar sadece fiziksel nedenlerden değil, psikolojik ve duygusal nedenlerden ötürü doğayla iletişim kurmaya ihtiyaç duymaktadır (Carson, 1956; Cobb, 1977; Crompton ve Sellar, 1981; Miles, 1986, 1987; Patridge, 1984; Sebba, 1991; Wilson, 1992; Wilson, 1993, 1994, Akt. Wilson, 1996). Türkiye gibi genç nüfusun (yaş ortalaması 19) toplumun çoğunluğunu oluşturduğu ülkelerde çevre korumaya yönelik önlemlerin uygulanabilmesi ancak genç nüfusun çevre konularındaki bilincinin yüksek olması ile mümkündür (İleri, 1998). Ne yazık ki Türkiye’de okul öncesi eğitimde çevre eğitimiyle ilgili yerleşik bir program bulunmamaktadır. Ancak belirli gün veya haftalarda çevre konusu işlenmektedir. MEB Okul Öncesi Eğitim Programı genel olarak incelendiğinde, çevre eğitimine yönelik amaç, kazanım, kavram ve belirli gün haftaların düşük düzeylerde yer aldığı görülmektedir (Gülay ve Ekici, 2010). Okul öncesi eğitim programındaki uygulamalar açısından ülkeler arasında karşılaştırmanın yapıldığı bir araştırmada, Kanada, Amerika, İsviçre, Almanya ve Japonya’ da uygulanan okul öncesi eğitim programları ile MEB (2002) “Okul Öncesi Eğitim Programı” incelenmiştir. Çalışmada yer alan ülkelerin okul öncesi eğitim programına göre etkinliklerinin yüzdeleri değerlendirildiğinde, Almanya’nın okul öncesi eğitim programındaki çevre eğitimi etkinliklerinin yüzdesinin %100.0; İsviçre’nin okul öncesi eğitim programındaki çevre eğitimi etkinlik yüzdesinin %37.0; Japonya’nın programındaki etkinlik yüzdesinin %22.0; Kanada’nın programındaki etkinlik yüzdesinin %19.0; Amerika’nın etkinlik yüzdesinin %14.0 ve Türkiye’nin etkinlik yüzdesinin %23.0 olduğu belirtilmiştir (Akçay, 2006).

PROJE HAKKINDA

Projemiz 3-6 yaş öğrencilerimize doğa sevgisi aşılamak ve çevre bilinci oluşturabilmek adına onları doğayla tanıştırmayı sağlamaya çalışmıştır. Projemiz ülkemizden 3, İtalya’dan 2 ve İspanya’dan 1 kişi olmak üzere toplam 6 ortak ile yürütülmüştür. Projemiz ile yaşamın sihirli yılları olan okul öncesi dönemde doğayı tanıyan, seven ve çevreyi önemseyen çocuklar yetiştirmek amacıyla eğitim öğretim eğlenceli hale getirilmiş, öğrencilerin kendi okulları ve ülkeleri dışındaki arkadaşlarıyla iş birliği içinde çalışmalar yaparak öğrenmeleri sağlanmıştır. Proje Tabanlı Öğrenme yöntemiyle

araştırarak, problem çözerek ve sorular sorarak öğrenen öğrencilerimiz araştırma teknikleri ile eğlenerek öğrendiler. Öğrencilerimizin yaparak yaşayarak, araştırarak ve keşfederek öğrenmeleri sağlandı. Öğrencilerimizin 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 olduk. Bunun dışında olay sıralama, yeni şeyler keşfetme, olaylar arasında bağlantılar kurma gibi bilişsel yetilerinde gelişmesine katkı sağladık. Öğrencilerimiz küçük yaş olmasına rağmen etkinliklerimiz öğrencilerimizin ilgisini çekmekte çok başarılı olmuş, eğlenerek öğrenen çocuklarımızda kalıcı öğrenmeler gerçekleşmiştir. Planlanan ve uygulanan etkinlikler ilgi çekici, müfredata ve öğrenci seviyesine uygun olarak hazırlanarak öğrencilerimizin aktif şekilde katılımıyla yürütülmüştür. Projemiz ile planımız çerçevesinde öğrencilerimize doğa sevgisi ve çevre bilinci kazandırılmaya çalışılmıştır. eSafety etkinlik kitabı, doğa boyama sayfasından oluşmuş boyama sayfası poster haline getirilip ortaklar tarafından her bir parça boyanıp ortak ürünler oluşturulmuştur. eTwinning günü harfleri ortaklar arasında paylaşılıp boyanıp birleştirilmiştir. Öğrencilerimizin yapmış olduğu doğa resimleri kolaj yapılıp jigsaw ile puzzle haline getirilmiştir. Proje sanal sergisi hazırlanmıştır. Çevre eylemlerimizi içeren ve ağaçlarımızın ürünlerinden tarif kitaplarımız oluşturulmuştur. Her çalışmanın işbirlikçi olması öğrencilere iş birliği ile çalışmayı ve bir işi başlayıp bitirmeyi öğretmiştir.

SONUÇLAR

Projemiz ile araştırarak, problem çözerek ve sorular sorarak öğrenen öğrencilerimiz araştırma teknikleri ile eğlenerek öğrendiler. Öğrencilerimizin yaparak yaşayarak, araştırarak ve keşfederek öğrenmeleri sağlandı. Seçilen etkinlikler öğrencilerimizin üretim merkezli olmasının dışında sorgulayıcı, düşünebilen, özgün, yenilikçi, problemin çözümüne odaklı olan bireylerin yetişmesini sağladı. Öğrencilerimizde paylaşma ve iş birliği duygusunu geliştirmiştir. Ders müfredatı ile birlikte yürüttüğümüz için dersler daha anlaşılır, verimli, iş birliği ve öğrenci aktifliği ile sürdürülmüştür.

Ulaşılan Genel Hedefler

Proje etkinlikleri öğrencilerin bilgi ve becerilerini birbirleriyle paylaşma ve iş birliği yapma becerileri kazanmalarını sağlamıştır. Böylece öğrenciler birlikte çalışma, fikir ve bilgi paylaşımı ile ürünler ortaya çıkarma becerileri kazanmışlardır. Proje etkinlikleri planlanırken müfredat ile ilişkilendirilerek proje hedeflerine ulaşılması sağlanmıştır. Okul öncesi programında kazandırmak istenilen kazanım ve göstergelere ulaşılmıştır.

Öğrencilerle İlgili Edinimler

Proje sonuçları için öğrencilere anketler uygulanmış ve anket sonuçları analiz edilmiştir. Öğrenci anket sonuçlarına göre ankete 77 öğrenci katılmıştır. Öğrencilerin % 98,7'si daha önce bir eTwinning projesine katılmıştır. Öğrencilerin %97,4'ü web 2.0 aracını daha önce kullanmıştır. Öğrencilerin %59,7'si projede okunan hikaye kitabını projeden önce okumamış ve görmemiştir. Proje öğrencilerin %98,7'sinin doğa sevgilerini artırdı ve çevre koruma gönüllüsü olmak istediler. Tüm öğrenciler yeni bir eTwinning projesine katılmak istediler. Öğrenciler proje sayesinde farklı kültürler tanıma fırsatı elde etmişler, ülkelerinde ve diğer ülke öğrencileriyle iş birliği ile çalışmayı öğrenmişlerdir. Farklılıklara saygı duymayı, herkesin farklı olabileceğini kavramışlardır.

Yaygınlaştırma ve Görünürlük ile İlgili Edinimler

Proje çalışmaları, sosyal medya hesaplarında ve okulların web sayfalarında paylaşılmıştır. Blog sayfası açılmış ve etkinlikler bu sayfada yaygınlaştırılmıştır. Proje boyunca yapılan etkinliklerin sanal sergisi gerçekleştirilmiştir.

Mesleki Gelişim

Proje boyunca öğretmenler eTwinning ve web 2.0 araçları konularında sürekli çevrimiçi eğitimlere katılmışlardır. Web 2.0 araçlarını aktif olarak kullanmışlardır. Tüm bu araçlar, öğretmenlerin mesleki gelişimlerini desteklerken, etkinliklerde öğrencilerin aktif olmaları sağlamıştır.

Ödüller

Proje Türkiye, İtalya ve İspanya Ulusal Kalite Etiketini almıştır. Aynı zamanda proje bir Erasmus projesi olarak da yürütülmüştür.

Öneriler

Erken çocuklukta, enerji ve su tüketimi, kirlilik sorunları, hayvan ve bitkilerin korunması ve geri dönüşümü sağlamak gibi çevre sorunlarının erken çocukluk eğitimi programlarıyla bütünleştirilmesi uygun olacaktır (Schultz, 2002). Enerji hakkında konuşulabilir. Evde ve okul öncesinde nasıl kullanıyoruz? Enerjinin farklı formları hakkında tartışılır ve günlük yaşamla ilişkilendirilir. Enerjinin kullanımı ve kaynakları tartışılır. Enerji kullanımına ilişkin düşüncelere dikkat çekilir. Hayvanlar, bitkiler

ve dünyanın ihtiyaçları ve ilişkileri hakkında kitap okuma teşvik edilir. Bir evcil hayvan bakımı için sorumluluk alabilir. Yerel organizasyonlara konuşmacılar davet edilir, örneğin doğal hayvan bakımını anlatır (Russo, 2001). Paraşüt, kâğıt uçak, rüzgâr çanları, uçurtmalar, kabarcıklar ve saman boyama havanın gerçek olduğunu anlamasında çocuklara yardımcı olur (Smith, 2001). Doğal sesler, doğada var olan seslerdir (su şırıltısı, gök gürültüsü, hayvan sesleri vb.). Toplumsal sesler, insanların olaylar karşısında verdikleri tepkilerden doğan seslerdir (konuşmalar, ağlama, gülmeler vb.). Çocuklarda çevre bilincinin yerleşmesinde müzik, çok etkili bir araç konumundadır. Öğrencilere çevrelerinde duydukları doğa olaylarının seslerini, çevremizin bir parçası olan hayvan seslerini taklit etme olanağı tanınmalıdır. Bir başka yöntem atık malzemelerden ritim çalgısı yapımıdır. Öğrenciler değişik atık malzemeler kullanarak kendileri için birer ritim çalgısı; farklı boyutlardaki boş pet şişelere taş, kum, pirinç, nohut, cam kırıkları vb. gibi malzemeler koyarak marakaslar hazırlayabilirler. Ayrıca konserve kutularından bongolar ve yoğurt kaplarından da küçük trampetler yapılabilir. Bu malzemelerin hazırlanışı sırasında öğrenciler; çevre bilinci ile ilgili düşüncelerini olgunlaştırdıkları gibi el becerileri ve yaratıcı güçlerini de geliştirme olanağı bulurlar (Sungurtekin, 2001).

KAYNAKLAR

- Akçay, İ. (2006) Environmental Education for Preschool and Elementary Students in Different Countries. Master's thesis. Uludağ University, Graduate School of Social Sciences. Bursa.
- Basile, C. G. (2000) Environmental Education as a Catalyst for Transfer of Learning in Young Children. *The Journal of Environmental Education*, 32(1), 21-27.
- Başal, H. A. (2005) Okul Öncesi Eğitiminde Uygulamalı Çevre Eğitimi. *Erken Çocuklukta Gelişim ve Eğitimde Yeni Yaklaşımlar 2*, Morpa Kültür Yayınları, pp.366-378, İstanbul
- Erten, S. (2002) İlköğretim 2. Kademesindeki (6.7.8. Sınıflar) Öğrencilerde Çevreye Yararlı Davranışların Araştırılması. V.Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitimi Kongre Kitabı. Ankara.
- Gülay, H., and Ekici, G. (2010) The Analysis of the Ministry of National Education PreSchool Education Programme in the sense of Environmental Education. *Turkish Science Education*, 7(1), March,74-84.
- İleri, R. (1998) Environmental Education and Supplement, *Journal of Environment*. JuliAugust-September 7(28), 3-9.
- Oluk, S. (2008) Okul Öncesi Dönemde Çevre Eğitimi. *Ekoloji Magazin (Ocak-Mart)*, 17.
- Russo, S. (2001) Promoting attitudes towards environmental education depends on early childhood education. *Australian Primary and Junior Science Journal*, 17(4):34-36.
- Schultz, P.W. (2002). Knowledge, information and household recycling: Examining the knowledge-deficit model of behavior change. *New Tools for Environmental Protection Education, Information, and Voluntary Measures*. (Ed. Thomas Dietz and Paul C. Stern). National Academy Press. Washington. pp 6782.
- Sungurtekin, Ş. (2001) "Uygulamalı Çevre Eğitimi Projesi" Kapsamında Ana ve İlköğretim Okullarında Müzik Yoluyla Çevre Eğitimi. *Uludağ University, Journal of Faculty Education*, XIV(1):167-178.
- Smith, A. (2001) Early childhood A Wonderful Time for Science Learning. *Australian Primary & Junior Journal*, 17(2):52-55.
- Wilson, R. A. (1996) Starting Early: Environmental Education during the Early Childhood Years. *Eric Educational Reports*. www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/recordDetail?accno=ED402147 (accessed 22.02.2011)
- YOLERİ, S. (2012). Çocuk ve çevre: Okul öncesi çocuklar arasında çevre bilinci oluşturma. *Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Dergisi*, (34), 100-111.

CITIZENS OF THE WORLD

Öğretmen Gönül ASLAN
Öztekinkler Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi
ORCID ID:0000-0002-4431-3629

Öğretmen Ebru UZUN
Ereğli Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi
ORCID ID: 0009-0007-4549-201X

Öğretmen Muzaffer Acar
Öztekinkler Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi
ORCID ID:0009-0004-4918-3888

Öğretmen Elifana Yiğit,
Akşehir Tarık Buğra Sosyal Bilimler Lisesi
ORCID ID:0009-0004-7295-3959

Öğretmen Cihat Gülseven
Yunus Emre Fatih Anadolu Lisesi
ORCID ID:0009-0009-0824-8338

ÖZET

Ülkeler arası gerilimin, savaşların, ırkçılığın arttığı günümüzde hoşgörü ve tolerans en çok ihtiyaç duyulan değerlerden biridir. Birçok ülke çeşitli nedenlerle farklı kültürdeki insanlar tarafından göç almaktadır. Farklı kültürleri anlamak ve hoşgörü geliştirebilmekse ancak o kültürleri tanımakla mümkündür. UNESCO'ya göre kültür "bir toplumu veya bir sosyal grubu belirleyen maddi ve manevi, entelektüel ve duygusal özelliklerin bütünüdür. Bu nedenle bir kültürü tanımak multidisipliner yaklaşım gerektirmektedir. Okullarda farklı kültürlerden ve ülkelerden gelen öğrenci sayısı giderek artmaktadır. Bu öğrencilerin sınıf arkadaşlarıyla yeterince etkileşimde bulunmadıkları gözlemlendiği için çalışmaya ihtiyaç duyulmuştur. Öğrencilere yapılan ihtiyaç analizinde farklı kültürlerle karşı yanlış ve eksik bilgilerinin olduğu tespit edilmiştir. Yapılan görüşmelerde ve gözlemlerde önyargılı bir yaklaşım sergiledikleri fark edilmiştir. Bu veriler ışığında bu çalışmaya başlanmıştır. Öğrencilerin farklı kültürleri tanımaları, farklı kültürlerle hoşgörü geliştirmeleri ve farklı yaşam biçimlerine saygı duymaları çalışmanın temel amacıdır. Ülkelerin yemekleri, dilleri, coğrafi özellikleri, günlük rutinleri, festivalleri, sağlık ve eğitim sistemleriyle ilgili etkinlikler yapılarak hedefler gerçekleştirilmiştir. Problem çözme, eleştirel düşünme, yaratıcılık, demokratik karar verme, girişimcilik, iletişim kurma, web2.0 araçları kullanma gibi 21 yy. becerilerinin geliştirilmesi de bu çalışmanın

hedeflerindedir. Çalışma Türkiye, Fransa, İtalya, Kuzey Makedonya, Portekiz, Lübnan, Hırvatistan, Polonya, Gürcistan Arnavutluk, Ukrayna ve Romanya'dan katılan 12'si yabancı 17 ortak okul, 149 lise öğrencisiyle uygulanmıştır. Katılımcı ülkelerin kültürleriyle yoğun etkileşime girilmiş, diğer ülkelerin kültürlerine sınırlı etkinlikte yer verilmiştir. Bir kültürü tanımanın uzun zaman alan bir süreç olduğu malumdur. Çalışmada süre kısıtlılığı olması nedeniyle kültürel özelliklerden sadece bazıları ile ilgili etkinlikler yapılabilmektedir. Bu konular demokratik bir şekilde belirlenmiş ve müfredat kazanımlarına uygun seçilmiştir. Etkinlikler uygulanırken öğretmen rehber konumunda kalmış, öğrencilerin yaparak ve yaşayarak öğrenmeyi öğrenmeleri sağlanmıştır. Çalışma boyunca öğrenciler tarafından canva, postermiywall, wordwall, storyjumper, mentimeter, emazee, voki, bitmoji, kahoot, wordwall, wordart, padlet,renderforest google formlar, genially, artstep, vb. web2.0 araçları kullanılmıştır. Öğrenciler teknolojiyi kullanarak işbirlikçi ürünler oluşturmuştur. Araştırma boyunca literatür taraması yapılmış, nitel araştırma yöntemleri kullanılmıştır. Gözlem ve görüşme tekniğine başvurulmuştur. Katılımcı ülkelerin okulları eTwinning platformu üzerinden kalite etiketi almışlardır.

Anahtar Kelimeler: Hoşgörü, Tolerans, Kültür

CITIZENS OF THE WORLD

ABSTRACT

Tolerance is one of the most needed values in today's world where tensions, wars, racism are increasing. Many countries receive immigration from different cultures for various reasons. Understanding different cultures is only possible by getting know those cultures. According to UNESCO, culture "is the whole of the material, spiritual, intellectual, emotional characteristics determine a society/social group. In this study, it is aimed students get to know different cultures, develop tolerance, respect different lifestyles. Goals were achieved by organizing activities related to cuisine, languages, geographical features, daily life routines, festivals, health, education systems of countries. Developing skills like problem solving, critical thinking, creativity, decision making, entrepreneurship, communication, using web2.0 tools are objectives of this study. Study was carried out 17 high schools with 149 students, 12 were from Italy, North Macedonia, Portugal, France, Lebanon, Croatia, Poland, Georgia, Albania, Ukraine, Romania. Extensive discussions were made with participants' cultures. Event took place depending on cultures of other countries. It is democratically selected in accordance with curriculum purchases of acti-

vities. While activities were being implemented, teachers remained in the position of guide, children were taught to learn by doing and living. Spoken languages of countries were researched. Efficient video study was made to see the world tolerance. Recipe of own food culture, wedding customs, festivals, daily life routines have been shared with others. Joint presentation about historical schools, geographical features, health/education systems were prepared through mixed team work. While students get to know their own cultures closely, they learn cultures of different countries by having fun with peer learning. Contests were held by making use of game teaching on subjects learned. They experienced role of community informants by sharing what they learned on various platforms. Story was written about the cultural characteristics of school with station technique. Products such as logos, posters, virtual exhibition works, slogan works are the indicators of showing what students do. In study, relations with many disciplines such as Geography, History, English, Health, Gastronomy, Turkish Language Literature, Sociology were established. Canva, posterm-ywall, wordwall, storyjumper, mentimeter, emazee, voki, bitmoji, kahoot, wordwall, wordart, padlet, renderforest google forms, genially, artstep are used. Throughout project, students created New Year calendar, video works, virtual exhibition, collaborative presentations, wrote stories, created acrostic work, quiz. In the study, pre-test, post-tests made with googleforms, surveymonkey, tricider were given to students, teachers, parents. Positive feedback was received from parents, students using “padlet” web2.0tool. In pre-test, post-test, it is seen that study has achieved its purpose to large extent. Most of the students stated, thanks to this study they got to know their own cultures better, knowing different cultures improved. Teachers participated in study gave feedback about the fact that they gained new information while doing activities with students. Throughout the research, literature review was conducted. Observation, interview techniques were used. Most of participating countries have been awarded quality label through eTwinning platform.

Keywords: Tolerance, Culture, Valu

GİRİŞ

Hoşgörü kavramı, sosyal yaşamın temel ilkelerinden bir tanesidir. Hoşgörü farklı kültürlere, farklı ifade şekillerine, doğanın çeşitliliğine saygı göstermek ve takdir etmektir. İnsanların aralarındaki tüm farklılıklara rağmen bir arada yaşayabilmeleri ve kişisel haklarına saygı duymaları birbirlerine karşı hoşgörülü olabilmelerine bağlıdır. Bu konuda dünyada bir farkındalık oluşturmak için UNESCO 1995 yılında 16 Kasım “Dünya

Hoşgörü Günü” (International Day for Tolerance) olarak kabul etmiştir. Hoşgörü, ahlaki bir vazife olmanın yanında siyasi ve yasal bir gereksinimdir. En geniş anlamda hoşgörü, barış ortamının gerçekleşmesini mümkün kılar ve savaş kültürünün yerini barış kültürünün almasına önemli katkılar sağlar. (UNESCO, 1995).

Değerler eğitiminde, çocukların kendilerine ve topluma yararlı olacak temel değerleri psikolojik, bilişsel ve sosyal gelişimlerine uygun olarak kazanmaları amaçlanır. Ayrıca değerler eğitimi, sorumluluk, sevgi ve karakter eğitiminin yanı sıra girişimciliği, temel insani değerleri kazandırmayı, kendisiyle ve çevresiyle barışık bireyler yetiştirmeyi, etkili bir okul kültürü yaratmayı ve toplumsal düzeni korumayı da kapsar (Aydın ve Akyol Gürler, 2012) Hoşgörü de, eğitim müfredatımızın içerisinde yer alan ve öğrencilere kazandırılmaya çalışılan bir değerdir. Toplumlar bireylerden oluşur. Toplumun hoşgörülü olabilmesi içinse bireylerin bu konuda iyi bir eğitim alması gerekir. Hoş görü eğitiminde öğretmenlerin rolleri büyüktür. Bundan dolayı, öğretmenlerin hoşgörü eğitimi konusunda yeterli donanıma sahip olması, okullardaki hoşgörü ve bir arada yaşama kültürünün oluşmasında en önemli etkenlerdendir (Kaymakcan, 2007, akt. Kurtdede ve Güleç, 2016). Bu çalışmada öğrencilerle beraber öğretmenler de farklı kültürleri tanımıştır.

İnsanlar farklı coğrafyalarda ve farklı kültürlere sahip olsalar da geçmişten beri etkileşim ve iletişim halindedirler. Önceleri hoşgörü temelinde kurulan ilişkiler, zamanla farklı kültür zemininde yaşamak zorunda kalanlar için içinde bulunduğu toplumsal kültüre ayak uydurmak zorunluluğu doğurmuştur. Kültürlerarası uyumun gelişmesi, farklılıklara karşı olumlu tutum içerisinde olmayı gerektirmektedir. Bunun yolu da kültürlerarası iletişimden geçmektedir. (Doğan, 2018)

KURAMSAL ÇERÇEVE

Hoşgörü çok yönlü ve geniş bir değer olduğu için hoş görü eğitimi de multidisipliner bir özellik taşımaktadır. Samuel Huntigton, hoşgörü ve bunu sağlayacak eğitimin üç boyutunu “siyasi hoşgörü”, “toplumsal hoşgörü”, “kültürel hoşgörü” olarak vermektedir.

Mardin Artuklu Üniversitesinde «Erasmus+ Programlarının Hoşgörü Kültürü Oluşturmada Yeri Ve Önemi » adlı bir tez çalışması yapılmış hoşgörü kültürü oluşturulması bağlamında Erasmus+ programlarının olumlu etkisi olduğu ortaya çıkmıştır. Buradan da hareketle hoşgörü geliştirmek için kültürleri tanımanın ve etkileşime girmenin gerekli olduğu aşikardır. (Özmen, 2019)

UNESCO Genel Direktörü Irina Bokava, 16 Kasım 2015 tarihinde yayımladığı Uluslararası Hoşgörü Günü mesajında hoşgörünün, kültürel çeşitlilik, farklı yaşam tarzları ve insanlığın farklı ifade biçimlerine saygı gösterilmesine teşvik ettiğini söylemiştir. Ayrıca bugün her zamandan daha çok ihtiyacımız olan bir fikir olduğunu ve farklı kültür ve kesimlerden insanların var olduğu küreselleşen dünyada, hoşgörünün sürdürülebilir vatandaşlığın yapı taşı olduğunu vurgulamıştır. Aynı zamanda hoşgörünün, farklılıkların sessiz veya pasif olarak kabul edilmesi olmadığını; ancak, temel insan haklarına saygının ayrılmaz bir parçası olduğunu belirtmiştir.

ÇALIŞMA HAKKINDA

Teknolojinin hızla geliştiği günümüzde insanlar kilometrelerce uzaktaki kişilerle bile rahat bir şekilde iletişim kurabilmekte ve farklı ülkelerin kültürel özelliklerine sanal ortamdaki rahatça ulaşabilmektedir. Fakat bir kültürü tanıyabilmek ya da o kültüre karşı ön yargıları kırabilmek için literatür taraması yapmak kadar farklı kültürel özelliklere sahip kişilerle bir araya gelmek, onlarla iletişim kurmak yani ilk ağızdan bilgi edinmek de oldukça önemlidir.

UNESCO'ya göre kültür "bir toplumu veya bir sosyal grubu belirleyen maddi ve manevi, entelektüel ve duygusal özelliklerin bütünüdür. Sanat ve edebiyat dışında yaşam biçimlerini, insanın temel haklarını, değer sistemlerini, gelenekleri ve inançları da içerir." Bu nedenle bir kültürü tanımak multidisipliner yaklaşım gerektirmektedir. Yapılan ihtiyaç analizinde öğrencilerin farklı kültürlere karşı yanlış, eksik bilgilerinin ve önyargılarının olduğu gözlemlenmiş bu veriler ışığında bu çalışmaya başlanmıştır.

Citizens Of The World; ortaöğretim kademesinden 149 öğrenci ve 17 öğretmenin katılımı ile e twinning platformu üzerinden gerçekleştirilmiştir. 2021 Kasım ayında başlamış 2022 Mayıs ayında tamamlanmıştır.

Çalışmanın Amacı

Bu çalışmada öğrencilerin farklı kültürleri tanıyıp hoşgörü geliştirmeleri ve farklı yaşam biçimlerine saygı duymaları amaçlanmıştır. Problem çözme, eleştirel düşünme, yaratıcılık, demokratik karar verme, girişimcilik, iletişim kurma, web2.0 araçları kullanma gibi 21 yy. becerilerinin geliştirilmesi de bu çalışmanın hedeflerindedir. Ülkelerin yemekleri, dilleri, coğrafi özellikleri, günlük yaşam rutinleri, festivalleri, sağlık ve eğitim sistemleriyle ilgili etkinlikler yapılarak hedefler gerçekleştirilmiştir.

Yöntem

Çalışma Türkiye, Fransa, İtalya, Kuzey Makedonya, Portekiz, Lübnan, Hırvatistan, Polonya, Gürcistan, Arnavutluk, Ukrayna ve Romanya'dan katılan 12'si yabancı 17 ortak okulla lise düzeyinde uygulanmıştır. Katılımcı ülkelerin kültürleriyle yoğun etkileşime girilmiş, diğer ülkelerin kültürlerine sınırlı etkinlikte yer verilmiştir. Nitel bir araştırma olan bu çalışmada, gözlem ve görüşme yöntemi kullanılmış, katılımcı ülkelerin kültürel özelliklerine dair literatür taraması yapılmıştır. Google formlar aracılığıyla öğrencilere, velilere, öğretmenlere ön test son testler, anketler uygulanmıştır. Araştırma öncesi ve sonrası alınan veriler analiz edilmiştir. Padlet ve formlar aracılığı ile katılımcılardan değerlendirmeler alınmıştır.

Etkinlikler

Etkinlikler müfredat kazanımlarına uygun ve demokratik seçilmiştir. Etkinlikler uygulanırken öğretmen rehber konumunda kalmış, öğrencilerin yaparak ve yaşayarak öğrenmeyi öğrenmeleri sağlanmıştır. Ülkelerin konuştuğu diller araştırılmış, dünya tolerans günü için farkındalık video çalışması yapılmıştır. Öğrenciler kendi yemek kültürlerine ait tarifleri diğer öğrencilerle online toplantılarda, formlarda paylaşmıştır. Öğrenciler bu tarifleri evlerinde yapmışlardır. Düğün adetleri, festivaller, günlük yaşam rutinleriyle ilgili araştırmalar yapılarak diğer katılımcılarla paylaşılmıştır.

Karışık ülke takım çalışmaları yapılmıştır. Öğrenciler üç gruba ayrılmış ve her grup bir konuyu araştırmıştır. Ülkelerin tarihi, coğrafi özellikleri, sağlık ve eğitim sistemleri ile ilgili araştırmalar yapan öğrenciler bu çalışmaları ortak ve işbirlikçi bir sunu hazırlayarak paylaşmışlardır. Dünya barışı çalışması yapılmış, savaşa dikkat çeken işbirlikçi kelime bulutu oluşturulmuştur. Katılımcılardan savaş ve barış ile ilgili üç kelime yazmaları istenmiştir. Kelime bulutunda children (çocuklar), equality (eşitlik), no war (savaşa hayır) kelimeleri ön plana çıkmıştır.

Öğrenciler kendi kültürlerini yakından tanıırken farklı ülkelerin kültürlerini akran öğrenmesiyle eğlenerek öğrenmişlerdir. Öğrenilen konularla ilgili oyun tabanlı öğretimden faydalanılarak yarışmalar yapılmıştır. Bu yarışmalara tüm öğrenciler katılmış ve öğrendiklerini de pekiştirmişlerdir. Yabancı dilde kendini ifade etme becerisi, online toplantılar ve forum yazışmaları vasıtasıyla geliştirilmiştir.

Öğrendiklerini çeşitli platformlarda paylaşarak toplumu bilgilendiren öğrenciler, öğretmen rolünü de deneyimlemişlerdir. İstasyon tekniğiyle ülkelerin kültürel özelliklerinden bahseden bir hikaye yazılmıştır. Hikayenin olay akışı farklı ülkelerde ve kültürel mekanlarda geçmektedir. Bu hikaye, logolar, posterler, sanal sergi çalışmaları, slogan çalışmaları gibi ürünler

öğrencilerin yaratıcılık becerilerinin geliştiğinin göstergesidir. Çalışmada Coğrafya, Tarih, İngilizce, Sağlık, Gastronomi, Türk Dili ve Edebiyatı, Sosyoloji vb. birçok disiplin ile ilişki kurulmuştur.

Çalışma boyunca öğrenciler tarafından canva, postermiywall, wordwall, storyjumper, mentimeter, emazee, voki, bitmoji, kahoot, wordwall, wordart, padlet, renderforest, google formlar, genially, emazee vb. web2.0 araçları kullanılmıştır. Öğrenciler teknolojiyi kullanarak işbirlikçi ürünler oluşturmuştur.

Görsel 2.1. Çalışmanın Afişlerinden Örnekler



SONUÇ

Çalışmada öğrenci, öğretmen ve velilere ön test, son testler yapılmıştır. Velilerden ve öğrencilerden “padlet” web2.0 aracı kullanılarak olumlu geribildirimler alınmıştır. Ön test, son test ve geribildirimlerde çalışmanın amacına büyük oranda ulaşıldığı görülmektedir. Bu çalışma sonucunda öğrenciler, diğer ülkelerin kültürlerinin kendi kültürlerine benzer yönlerin olduğunu kavradıklarını ve bu kültürleri tanımadan önce önyargılı davrandıklarını düşündüklerini ifade etmişlerdir.

Öğrencilerin ilgili müfredatın derslerinde akademik başarıları artmıştır. Öğrencilerin çoğu kendi kültürlerini de bu çalışma sayesinde daha iyi tanıdıklarını ve farklı kültürleri tanımanın kendilerini geliştirdiğini belirtmişlerdir. Proje katılımcısı öğrencilerin birbirleriyle iletişime devam etmek istedikleri gözlemlenmiştir. Çalışmaya katılan öğretmenler etkinlikleri öğrencilerle beraber yaparken kendilerinin de yeni bilgiler edindikleriyle ilgili dönütlerde bulunmuşlardır. Bir ülkenin kültürel özelliklerini tanımanın kültürel hoşgörü geliştirmeye olumlu katkı sunduğu sonucuna varılmıştır. Çalışma ulusal gazetelerde, okul web sitelerinde, sosyal medyada, blog adreslerinde yaygınlaştırılmıştır.

Bu çalışmada çoğunlukla katılımcı ülkelerin kültürleri üzerinde durulmuş diğer ülkelerin kültürleri ile ilgili yeterli çalışma yapılamamıştır. Bu nedenle farklı ülkelerin katılımı ile çalışma zenginleştirilebilir. Ayrıca farklı kültürleri içeren kültür ve hoşgörü isminde müstakil bir dersin ortaöğretim müfredatında yer alması problemin çözümüne katkıda bulunabilir. Yine ortaöğretim müfredatında kültürel hoşgörüye ait kazanımların artırılması da problemin çözümüne katkıda bulunacaktır. Çalışmaya katılan bazı öğrencilerin kendi kültürleri hakkında yeterince bilgiye sahip olmadığı da tespit edilmiştir. Bu konu hakkında ayrı bir çalışmanın yapılması araştırmanın verimini arttıracaktır.

E twinning gibi öğrenci etkileşiminin yoğun olduğu çalışmalar teşvik edilmelidir. Öğrenci değişim programlarının daha aktif kullanılması önemlidir. Erasmus öğrenci hareketliliğine katılım için öğrenciler ve öğretmenler teşvik edilmelidir. Okullarımıza farklı kültürden misafirler davet edilerek öğrenci ile etkileşime girmesi, sorunun çözümüne katkıda bulunabilir. Farklı kültürleri bir araya getiren kültürel programların düzenlenmesi kültürel hoş görüyü arttırabilir.

KAYNAKLAR

- Aydın, M. Z. ve Akyol Gürler, Ş. (2012). Okulda değerler eğitimi, yöntemler, etkinlikler, kaynaklar, Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Doğan, Ç. (2018). Çokkültürlülük Bağlamında Hoşgörü Ve Toplumsal Uyum Açısından Çevirinin Rolü. *Journal of History School* (11), 499-511.
- Fidan, N. K., ve Güleç, F. (2016). Sınıf Öğretmeni Adaylarının Bakış Açısından "Hoşgörü Değeri". *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*(28), 246-258.
- Özmen, H. (2019). Erasmus+ Programlarının Hoşgörü Kültürü Oluşturmada Yeri Ve Önemi (Yayımlanmamış doktora tezi). Mardin Artuklu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- UNESCO.(1995). Declaration of Principles on Tolerance Proclaimed and signed by the Member States of UNESCO on 16 November.

SEMPATİK SANAT (ETWINNING PROJESİ)

Öğretmen, Hülya PINAR
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0000-0001-8456-752X

Öğretmen, Filiz IŞIKDEMİR
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID:0009-0004-8410-4022

Öğrenci, Zehra PINAR
Biruni Üniversitesi
ORCID ID: 0009-0005-9051-413X

Öğretmen, Osman VICİL
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0009-0000-0933-3387

Öğretmen, Serpil Öz,
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID:0009-0002-968-0564

Öğretmen, Beyhan ÇOBAN
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0009-0003-9139-5828

Öğretmen, Fadime ÇALIŞKAN ÖZBEK
Milli Eğitim Bakanlığı
ORCID ID: 0000-0002-2221-251X

Öğretmen, Fatma Peyker ÇEÇEN
Selçuklu Otizmli Bireyler Eğitim Vakfı (OBEV)
ORCID ID:0009-0002-2749-9545

ÖZET

Disiplinler arası bir çalışma olan bu projede; hiçbir engeli olmayan öğrencilere, engelli bireylerin toplumda yaşadıkları sorunları sosyal deneylerle deneyimleyerek öğrencilerin empati kurabilmelerini sağlamak, ayrıca engelli bireylere yönelik Sanat Eğitimi Programlarından faydalanarak yeterli farkındalık düzeyi oluşturacak etkinliklerde bulunmak, sanatı araç olarak kullanmak, engelli bireylerle empati kurmalarına yardımcı olmak amaçlanmıştır. «Engelli birey yoktur engellenmiş birey vardır» sloganı çıkış

noktasıdır. Bu çalışmada, Sanatın iyileştirici ve birleştirici özelliğinden yararlanarak öğrencilere ortak paylaşım alanları oluşturuldu. Öğrencilerin, engelli kişilerin engellerine rağmen toplumda var oluş şekillerinin, beklentilerinin, hayata karşı verdikleri zorlu mücadelelerinin farkında olmaları, ayrıca öğrencilerden, engelli olmasına karşın engellerini aşarak başarıya ulaşmış sanatçıları örnek almaları sağlandı. Engellerini aşarak eserleriyle var olmuş bireyler öğrencilerle buluşturuldu. Bu çalışma ile engel olarak görünen şeylerin aslında engel olmadığı, asıl engelin kişinin kendi düşüncelerinde olduğunu vurgulandı. Farklı okul türlerindeki öğrencilerin birbirlerini anlayabilme ve sağlıklı iletişim kurabilmeleri için ortak alan oluşturuldu.

Altı Türk ortaklarla gerçekleştirilen eTwinning projesinde farklı türdeki lise öğrencilerin birbiriyle işbirliği gerçekleştirdiği sosyal sorumluluk projesinde, öğrencilerin birbirlerini anlayabilme ve sağlıklı iletişim kurabilmeleri için ortak alan oluşturuldu. Öğrencilere; Web02 Araçları, e-Güvenlik, logo ve anket hazırlama konularında bilgi verildi. Öğrencilerin hazır bulunuşluk düzeylerini ölçmek için anketler yapıldı. Farkındalık düzeyini belirlemek için proje başlangıcında ve sonunda anket düzenlenerek görüşleri alındı.

Projede her okuldan toplamda 34 öğrenci 18 kız, 16 erkek öğrenci katıldı. Oluşturulan karma gruplarda, farklı okullardan karışık şekilde toplam 5-6 öğrenci görev aldı. Projeye ocak ayında başlandı ve haziranda sonlandırıldı.

Bilişim Teknolojileri Kurumundan e-güvenlik konusunda seminerler alındı. Web 2.0 araçlarla proje introaları, amblem, logo çalışmaları hazırlandı. Karma gruplar oluşturuldu ve her gruba farklı bir engel türü verildi. Bu engel türü ile öğrenciler araştırma yaptılar, işbirlikçi araçlarla sunum hazırladılar ve diğer öğrencilere sundular. Gruplar, belirlenen engel türüne uygun oyunlar hazırladık ve bu sosyal deneylerle engelli insanlarla empati kurdular. Online platformdan, doğuştan görme engelli Eşref ARMAĞAN ve işitme engelli Grafik Tasarımcısı Sibel ŞENGÜN ile öğretmen ve öğrencilerin katılımıyla söyleşi gerçekleştirildi.

“2 Nisan Otizm Farkındalık Gününde” mavi kurdele etkinliği ve yaşadığımız şehir merkezlerinde, gökyüzüne mavi balon bırakma etkinliği gerçekleştirilerek, proje yerel basında duyuruldu. İşbirlikçi web2.0 araçlarıyla, resim, şiir, şarkı-klip ve işaret dili ile şiir okuma proje çıktıkları YouTube, Facebook, instagram, blog ve Projede yer alan okulların web sayfalarında paylaşıldı.

Anahtar Kelimeler: Engelsiz birey, Engelli öğrenci, Empati, sanat eğitimi, Etwinning

ABSTRACT

Aim of interdisciplinary project is to enable students with no disabilities to empathize with the problems experienced by disabled individuals in society through social experiments, to make activities that will create sufficient awareness by making use of Art Education Programs for disabled individuals, and to help them to empathize with disabled individuals by using art as a tool. Starting point of the project is slogan "There is no disabled person, there is only a hindered person". In this study, we created common sharing areas for our individuals by taking advantage of healing and unifying feature of Art. We wanted from our students to aware of people with disabilities, way they take part in the society, their expectations, their difficult struggles against life. Also, our students are expected to take the artists who have achieved success by overcoming their obstacles despite all their disabilities as models. We brought together individuals who have existed with their arts, not with their disabilities, with our students. With this study, we emphasized that things that appear as obstacles are not actually obstacles, but main obstacle lies in the person's own thoughts. While doing this, we created a common area on online platform for students from different school types to understand each other and establish healthy communication.

This is a social responsibility project in which six Turkish partners with different types of high school students cooperate with each other. For this purpose, Information was given to students on Web02 Tools, e-Security, logo and survey preparation. Questionnaires were conducted to measure the knowledge levels of the students. In order to determine the level of awareness, a survey was conducted at beginning and end of the project and their opinions were taken.

In the project, 34 students 18 girls, 16 boys were participated in total. In each group, 5-6 students from different schools took part in mixed groups. Project started in January and ended in June.

A seminar about e-security was given to our students by the Information Technologies Authority. Different Web2 collaborative tools were used in project. Project intros, emblem, logo works were prepared with Web02 tools. Mixed groups were formed and a different obstacle type was determined for each group. With this type of disability, students did some researches, prepared presentations with collaborative tools and performed them other students. The groups created a play according to the identified disability and emphasized with disabled people through social experiments. On the online platform, an interview was held with visually impaired Eşref ARMAĞAN and hearing impaired Graphic Designer Sibel ŞENGÜN with participation of teachers and students.

On the “Autism Awareness Day on April 2”, we took part in the local press together with the people where we live by a blue ribbon event and releasing blue balloons in the sky in the city centre. Project outcomes; pictures, poems, songs and clips, and reading a poem by sign language, which were made by using web02 collaborative tools were shared on YouTube, Facebook, Instagram, blog, and web pages of schools.

Keywords: Individuals without disabilities, Disabled students, Empathy, Art Education, eTwinning

GİRİŞ

Engellilik genel bir tanımlama olup, kişinin farklı sebeplerden dolayı engeli nedeniyle sosyal ve kültürel çevresi tarafından belirlenir. Doğuştan ya da sonradan oluşmuş engellilik durumu bireyin kendisinin ve toplumun engellilik durumuna verdiği tepkilere göre şekillenir. Bireyin fiziksel özelliği, bulunduğu toplumun bir parçası olmasına engel değildir, fakat engeline yüklenen anlamlar kişinin etiketlenerek engellenmesini ortaya çıkarır. Toplumun bakış açısı engelli bireylerin sosyal ve kültürel konumunu belirlediği için bu durumu iyi incelemek gerekir.

Sivil toplum kuruluşları, iktidarlar ve engelli teşkilatları ayrıca engelli bireylerin işbirliği ile toplumun yararına uygun ortamlar oluşturmalarıdır. İyileştirme ve destek hizmetleri geliştirmeleri, sosyal alanlarda koruma alanları tesis etmeleri, uygun programlar ve politikalar geliştirmeli, yeni ve hâlihazırda ki standart uygulamaları tavsiye edilmektedir. Engelli bireyler bütün bu çalışmaların odağında yer almalıdırlar.

Bu projede sanat dalından faydalanarak doğuştan görme engeli olmasına rağmen bu engelini aşarak peyzaj, natürmort ve benzeri resimler yapan dünyaca ünlü Eşref ARMAĞAN'ı konuk alarak görüşmeler yapılmıştır. Resmin hayat hikâyesi, yaşantısı boyunca karşısına çıkan engelleri aşarak ve başarıya ulaşması örnek alınmıştır. Engelliliğin başarının önünde engel olması söz konusu olmamıştır.

Hiçbir engeli olmayan öğrenci ve öğretmenlerde sanatın, birleştirici ve bütünleştirici yönünden faydalanarak empatik eğilimleri ölçmek, öğrencilerimize somut bir empati deneyimi yaşatarak empati becerilerini geliştirmek, öğrencilere, başarıya imza atmış engelli sanatçılar tanıtılarak bakış açılarını genişletmek, sosyal duygusal becerilerini geliştirmek, bedensel, zihinsel, duygusal alanda sağlıklı şekilde gelişimlerini sağlamak, farklı türdeki okul öğrencilerinin, sosyal etkinliklerde bir araya gelerek iletişim becerilerinin geliştirilmesi sağlamak, teknolojiyi doğru ve etkin kullanan, zararları ile yararlarını ayırt edebilen bireyler olmalarını sağlamak, öğrencilerin

çevreleri ile olumlu iletişim kurabilmeleri, engelli bireylerin yaşadıkları sorunların farkına varmak ve farkındalık yaratmak, problem karşısında çözüm önerileri geliştirmelerini sağlamak, sosyal deneyler yaparak süregelen çevre bilinci uyandırmak, öğrencilerin bedensel, zihinsel, duygusal alanda sağlıklı şekilde gelişimlerini sağlamak gibi hedefler belirlenmiştir.

PROBLEM DURUMU

Yapılan araştırmalara göre, engelli bireyler toplum içerisinde yer almak, yaşamını sürdürebilmek ve bir bütün olmak konusunda sıkıntı yaşamaktadır.

Özellikle engelli bireylerin yaşadıkları problemler eğitim, iletişim, istihdam, erişilebilirlik/ ulaşılabilirlik, yaşam alanlarının ortak kullanılması ve anlaşılabilirlik konularında karşımıza çıkmaktadır.

Tarihe baktığımızda engelli bireylerin genelde toplum içinde farklı muamelelere tabi tutulduğu görülmüştür. Engeli olmayan kişilerin, engeli olan bireylere karşı bakış açısı, empati yoksunluğu gözlenmiş, bu kişileri anlayabilme, kabul etme noktasında, acıma üzüntü, korku gibi negatif hislerin beslendiği görülmüştür. Bu bakış açısı sonucunda engelli bireyler toplum dışına itilmiş ve yeteneklerini keşfetmek konusunda başkalarının desteğine ihtiyaç hisseder hale gelmiş ve izole bir hayat yaşamak zorunda kalmışlardır.

Engelli bireylerin, toplumda ve eğitim hayatında yaşadıkları problemler ve ayrıca Sanat Eğitimi programlarının engelli bireyler için yeterli düzeyde olmaması tartışma konusudur.

KURAMSAL ÇERÇEVE

Dünya da bir milyon kişi yaşamını engellerine rağmen devam ettirmek zorundadır. OECD-AB ve Türkiye verilerine göre dünya nüfusunun yaklaşık %15'i engelli bireylerden oluşmaktadır (WHO, 2011, s.1).

Türkiye'de Engelli Sayısı Rakamları 2023?

Aile ve Sosyal Hizmetler Bakanlığı tarafından açıklanan Engelli İstatistik Bülteni 2023 Ocak ayı raporuna göre; Ulusal Engelli Veri Sistemine kayıtlı engelli sayısı şu şekildedir; Engelli nüfusun %56'sını erkekler, %44'ünü kadınlar oluşturmaktadır.

Ulusal Engelli Veri Sisteminde engelli raporu almak için yetkili hastanelere başvurmamış ve hizmet için devlete temasa geçmeyen kişileri

kapsamamaktadır. Buna göre güncel açıklanan 2023 Ocak ayı raporuna göre engelli kişi sayısı alt kısımda yer almaktadır.

2023 Ocak ayı raporuna göre engelli kişi sayısı alt kısımda yer almaktadır.

Toplam Engelli	Erkek Engelli	Kadın Engelli	Ağır Engelli
2.511.950	1.414.643	1.097.307	775.012

Sanat Eğitimi Ve Özel Eğitim Yöntemleri

Eğitim kişilerin pek çok açıdan gelişimini sağlayan bir süreçtir. Bireylerin davranışlarında iyi yönde istendik değişimler olmasına ve bireyin yeteneklerini geliştirip, ilerlemesine yardım eder. Bireylerin bulunduğu toplumda var olma ve birliklilik bilinci oluşmasını sağlar. Özel eğitim ise normal eğitim-öğretim düzeni içinde eğitilmesi uygun olmayan engelli bireylerin özel ihtiyaçları göz önüne alınarak yapılan eğitimidir (Çağlar, 2009)

Artut'a göre sanat eğitimi; çocukların hem ruhsal hem de fiziksel eğitimi için, estetik açıdan fikirlerinin ve geliştirilmesi, yetenek ve araştırmacı özelliklerinin geliştirilmesi, farklı değerlere hoşgörü içerisinde yaklaşması önem arz etmektedir (2004, s. 991) ve öğretmen yeteneklerini sunmaları için öğrencilere fırsat tanımakta ve öğrenciye rol modeldir olmaktadır.

Onan'a göre sanatın amacı bireye ve sanatsal olana ulaşmaktır. Dolaşısıyla bireylerin ihtiyaçlarına cevap verebilecek şekilde uygulamalı ve hazırlanmalıdır. Sanat eğitiminin temel ilkelerinin çok iyi belirlenmesi amacına ulaşması için gerekli olmaktadır. Bu temel ilke taklitle değil yaratma ilkesiyle olması gerekmektedir (Onan, 2005).

Sanat ve sanat eğitimi herkese verilmesi gereken, hem okul dışı hem de okul içi yaratıcı bir eğitim olmalıdır. Bu eğitim vasıtası ile kendini yenileyebilen, barışçı, toplumla bütünleşmiş, özgür, kendi tarihinden yurt sevgisini ve hümanistliği alan, çağdaşlaşma sürecinde olan ve bir toplumun seviyesine uyum sağlayabilen insanlar yetiştirilebilmektedir (Ataman, 1997).

PROJE HAKKINDA

Proje; beş farklı ilde; lise düzeyindeki altı okulun, dokuzuncu ve onuncu sınıf düzeyindeki öğrencileri ile uygulanmıştır. Projenin uygulanması için öğrencilerin empati yoksunluğu yaşamaları sonucunda, lise düzeyindeki öğrencilere en kolay ulaşabileceğimiz yaş grubu dokuzuncu ve onuncu sınıf olması sebebiyle bu sınıf düzeyindeki öğrenciler tercih edilmiştir.

Projenin uygulanması, Türk ortaklarımızla; Zonguldak Ereğli, Ankara, Balıkesir, Safranbolu, Şırnak şehirlerinden katılan beş farklı lise türleri

Mesleki Eğitim, Fen Lisesi, Çok programlı Anadolu Lisesi, Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi, Güzel Sanatlar Lisesi ile gerçekleştirdik. Bu proje Farklı türdeki lise öğrencilerin birbiriyle işbirliği gerçekleştirdiği sosyal sorumluluk projesidir.

Öğrenciyi merkeze alan projemizde, proje işbirlikçi takımları ile işbirliği içinde birbirleri ile tamamlamışlardır. Yaratıcılık becerilerini aktif kullanmaları için rehberlik edilmiştir. İşbirlikçi web2.0 araçlarıyla, resim, şiir, şarkı-klip ve işaret dili ile şiir okuma proje çıktıları YouTube, Facebook, instagram, blog ve Projede yer alan okulların web sayfalarında paylaşıldı. İlk ve son anket çalışmalarımız, proje değerlendirmelerimiz ile bireysel ve grup çalışmaları yapılarak beklenen sonuçlara ulaşmış olduk. Proje sayesinde web 2 araçlarını kullandılar. Ortaklarımız ile iletişim halinde oldular genel kültürlerini artırdılar.

Projenin öngörülen hedefleri

- Öğrencilerimize somut bir empati deneyimi yaşatarak empati becerilerini geliştirmek,
- Katılımcıların öğrencilere somut empati deneyimleri yaşatarak engelli olmayı içselleştirmelerini sağlamak,
- Öğrencilere, başarıya imza atmış engelli sanatçılar tanıtılarak bakış açılarını genişletmek,
- Öğrencilerimizin sosyal duygusal becerilerini geliştirmek,
- Öğrencilerin bedensel, zihinsel, duygusal alanda sağlıklı şekilde gelişimlerini sağlamak,
- Farklı türdeki okul öğrencilerin, sosyal etkinliklerde bir araya gelerek iletişim becerilerinin geliştirilmesi sağlamak,7. Teknolojiyi doğru ve etkin kullanan, zararları ile yararlarını ayırt edebilen bireyler olmalarını sağlamak,
- Teknolojiyi doğru ve etkin kullanan, zararları ile yararlarını ayırt edebilen bireyler olmalarını sağlamak,
- Öğrencilerin çevreleri ile olumlu iletişim kurabilmeleri,
- Engelli bireylerin yaşadıkları sorunların farkına varmak ve farkındalık yaratmak,
- Problem karşısında çözüm önerileri geliştirmelerini sağlamak,
- Sosyal deneyler yaparak süregelen çevre bilinci uyandırmak,

- Öğrencilerin bedensel, zihinsel, duygusal alanda sağlıklı şekilde gelişimlerini sağlamak gibi hedefler belirlenmiştir.

Proje Süreci

Ocak ayında; projemize başladığımızda öğrencilerimize projemizin amacı, web 2 araçları, e-güvenlik, logo, poster, anket ve slogan hazırlama konularında bilgi verilmiştir. Öğrencilerin bu konular hakkındaki hazır bulunuşluk düzeylerini ölçmek için anketler yapılmıştır. Projede yer alan öğretmen öğrenci ve velilere ön anket düzenlenerek görüşleri alınmıştır.

Şubat ayında; Öğretmen, veli ve öğrencilerimizin güvenliğini sağlamak amacıyla Bilişim Teknolojileri Kurumu ile iletişime geçilerek Güvenlik konusunda seminerler olarak web02 işbirlikçi ortak ürünler kullanarak çalışıldı. Web02 araçlarla proje tanıtım introları, oyunlar, amblem logo çalışmaları hazırlandı. Proje başlangıcında ve sonunda anketler düzenlenerek farkındalık oluşturuldu.

Mart ayında; Altı farklı okuldaki öğretmen liderliğinde altı tane karma gruplar oluşturuldu. Her karma gruba farkı bir engel türü belirlenerek, bu engel türü ile ilgili araştırma yapmaları, empati kurabilme amacıyla sosyal deney oluşturmaları sağlandı. Her grup belirlenen engel türü ile ilgili işbirlikçi araçlarla sunumlar hazırladı. Öğrenciler hazırlık yaparak halkla röportajlar düzenlediler. Online platform üzerinden, dünyaca ünlü doğuştan görme engelli Eşref ARMAĞAN ve işitme engelli Grafik Tasarımcısı Sibel ŞENGÜN ile “engellere rağmen başarı” söyleşisi gerçekleştirildi.

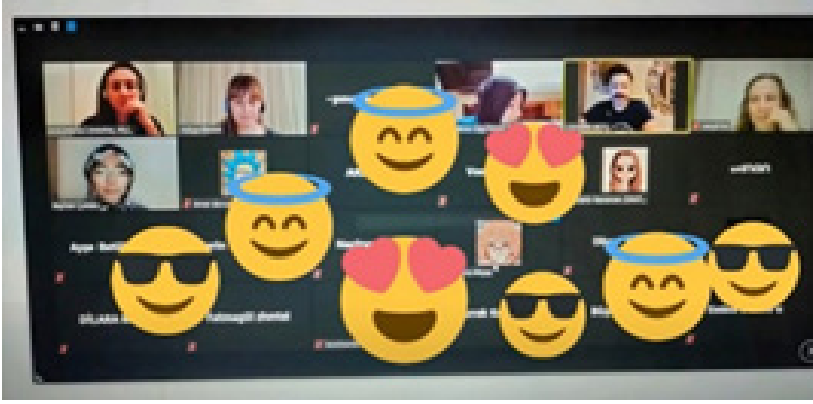
Nisan ayında; “2 Nisan Otizm Farkındalık Gününde” mavi kurdele etkinliği ve yaşadığımız şehir merkezlerinde, gökyüzüne mavi balon bırakma etkinliği gerçekleştirilerek, proje yerel basında duyuruldu. İşbirlikçi web2.0 araçlarıyla, resim, şiir, şarkı-klip ve işaret dili ile şiir okuma proje çıktıları YouTube, Facebook, instagram, blog ve Projede yer alan okulların web sayfalarında paylaşıldı.

Mayıs ayında; Oluşturulan karma gruplar, belirlenen engel türü ile geniş çaplı araştırmalar yaparak sunumlarında sanatın bir dalıyla ilgilenen ve başarılı olmuş sanatçıları tanıttı. Gruplar uyguladıkları sosyal deneyleri ve sonuçlarını online platformda birbirlerine tanıttılar.

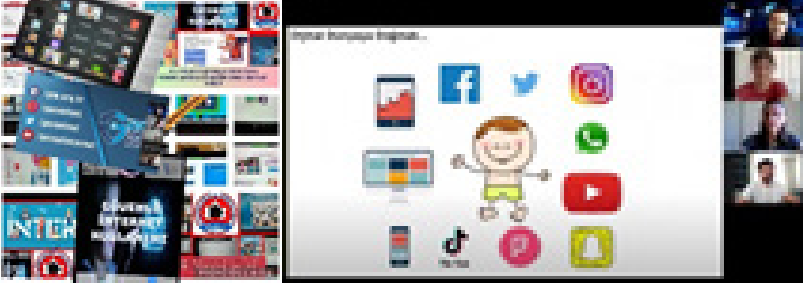
Haziran ayında; Proje final ürünü olarak sanal sergi yapılmıştır. Bunun için proje süresince yapılan çalışmalar kolaj haline getirilmiş ve sergide kullanılmıştır. Diğer final ürünleri olarak proje sürecinde ele aldığımız engel türleri hakkında öğrenciler tarafından resim, şiir, şarkı ve işaret dili ile gençliğe hitabe oluşturulmuş ve bunlarda sanal sergide kullanılmıştır.

Etkinlikler

Ocak ayı tanışma vebinarı



9 şubat güvenli internet günü;



Mart ayı Online "Engelli Sanatçılarla" söyleşi;



Sosyal deneylerden kesitler;



2 Nisan Otizm Farkındalık Günü;

Nisan ayında; "2 Nisan Otizm Farkındalık Günü" Sosyal sorumluluk projesi kapsamında, mavi kurdele etkinliği ve yaşadığımız şehir merkezlerinde, gökyüzüne mavi balon bırakarak halkla birlikte basın bildirisi gerçekleştirdik. Yerel basında yer aldık.



2 Nisan Otizm Kamu Spotu;



Mayıs ayı-Karma grup sunumları;



Karma grup etkinlikleri-Ortak ürün

2. KLİP ÇALIŞMASI: S'EMPATİK SANAT projesinin amaçlarına uygun "Sev Kardeşim" şarkısına klip oluşturuldu. Ortak okulların karma öğrencileri seçilen şarkıyı; uygun görsellerle destekleyerek seslendirme yaptıldı. Uygun web02 aracı kullanılarak klip oluşturuldu.



1.RESİM ÇALIŞMASI:

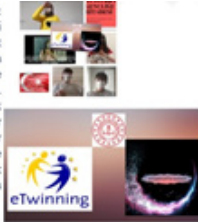
Görme engelli resim sanatçısı *John Bramblitt*'a ait eser altı keşit parçaya bölünerek ortak okulların birer öğrencilerine dağıtıldı. Her parça öğrenciler tarafından istedikleri boyama tekniğini kullanarak çalışmalar tamamlandı. Uygun bir web aracı kullanılarak parçalar bir araya getirilip bir bütün oluşturuldu.



• 3. AKROSTİŞ ŞİİR ÇALIŞMASI: "9 Mayıs eTwinning Günü" ile ilgili ortak okulların öğrencileri google drive ile akrostiş şiir oluşturdu. Uygun Web02 aracı ile sunu hazırlanarak farklı platformlarda paylaşıldı.



• İŞARET DİLİ ÇALIŞMASI: Atatürk'ün Gençliğe hitabesi işaret dili kullanılarak oluşturuldu. Ortak okulların karma öğrencileri Gençliğe Hitabe sözleri paylaştırdı. Öğrenciler işaret dili kullanarak hitabeyi okudular. Uygun bir web02 aracı ile parçalar birleştirildi. 19 Mayıs Gençlik ve Spor Bayramında yayımlanarak amacıyla farklı platformlarda paylaşıldı.



SONUÇLAR

Problemin Çözümüne İlişkin Sonuçlar

Projenin sonunda; ele alınan probleme ilişkin öğrencilerin çözüm önerileri sunup bu önerileri uyguladıkları gözlemlenmiştir. Konu ile ilgili farkındalık sağlandığı öğrenci, öğretmen ve velilere yapılan ön ve son testlerde açıkça görülmektedir. Öğrencilerin yaptıkları sosyal deneyler, röportajlar ve diğer etkinlikler sonucunda, çevrelerine karşı farkındalıklarının arttığı görülmüştür.

Engelli sanatçılarla yapılan söyleşi sonunda, öğrencilerin engelli bireylerin yaşadıkları problemlerin farkına vardıkları, bakış açılarının değiştiği, sosyal duygusal becerilerinin ve çevre bilincinin geliştiği, bedensel duygusal, zihinsel alanda gelişim gösterdikleri görülmüştür.

Farklı türdeki okulları dijital ortamda bir araya getirerek yapılan çalışmalar sonucunda da öğrencilerin iletişim becerilerinin geliştiği, teknolojiyi doğru ve etkin kullandıkları, zarar ve faydalarını ayırt ettikleri, çevreleriyle düzgün iletişim kurabildikleri görülmüştür.

Normal gelişim gösteren kişilerin, engeli olan bireylere karşı olumsuz bakış açısı, empati yoksunluğu ve bu kişileri anlayabilme, kabul etme noktasında; acıma üzüntü, korku gibi negatif hislerin ortadan kalktığı görülmüştür. Bunun sonucunda engelli bireyleri anlama, yeteneklerini keşfetmek konusunda saygınlıklarının arttığı görülmüştür.

Sonuçlar/Ulaşılan Hedefler

Öğrencilerimizin gözlemlene, sorgulama, araştırma, eleştirel düşünme becerileri gelişmiştir. Proje etkinlikleri kazanımlarımızla ilişkilendirilmiştir. Öğrencilerimizin ilgili kazanımlardaki öğrenmeleri ders başarılarına da yansımıştır. Projemizin başında ve sonunda öğrenci, veli ve öğretmenlerimize uyguladığımız anketlerde olumlu değişimlerin olduğu ortaya konulmuştur.

Sonuçlar/Yaygınlaştırma İle İlgili Edinimler

Proje çıktılarının yaygınlaştırılması için yerel gazete haberleri, okul web sitesi, proje blogu, facebook, youtube, instagram hesapları, okul panoları, Eba platformu aktif olarak kullanılmıştır. 9 Mayıs E-twinning gününde Türkiye genelinde yapılan etkinliğe öğrencilerimiz katılarak projemizin çıktılarını paylaşmışlardır. «2 Nisan otizmle farkındalık» etkinlikleri düzenlenerek otizmde farkındalık oluşturulmuştur. Proje süresince yapılan çalışmalar dijital ortamda düzenlenen bir program dâhilinde projenin sanal sergisi açılmış ve katılımcılar bilgilendirilmiştir.

Sonuçlar/Öğrencilerle İlgili Edinimler

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 engellerine rağmen başarıya ulaşmanın farkındalığı oluşturulmuştur.

Akrostiş şiir yazma, şarkı-klip hazırlama, resim oluşturma, işaret dili, sanal sergi 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.

Zoom toplantıları, forum tartışmaları ve karışık okul takımları faaliyetlerinde kendilerini ifade eden öğrencilerin, iletişim becerileri geliştirilmiştir.

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.

Sonuçlar/Görünürlükle İlgili Edinimler

Projemizin çalışmaları ve ortak ürünleri sosyal medya hesaplarımızda düzenli olarak paylaşıldı. Proje çalışmalarımız okullarda yapılan sergi ve panolarla görünür hale getirildi.

Antalya'da gerçekleşen Meslek Liseleri çalıştayında 2022'de proje sunularak katılımcıları bilgilendirildi.

Sonuçlar/Mesleki Gelişim

Projenin her aşamasında öğretmenler öğrencilere rehberlik etmişlerdir. Süreç içerisinde öğrenciler ile beraber yahut da bireysel olarak web2.0 araçlarını kullanan öğretmenlerin teknolojiyi kullanma becerileri de gelişmiştir. Bu durum proje başında yapılan ön test ve son testlerde ortaya konulmuştur.

Ayrıca Bilişim Teknolojileri Kurumu (BTK) ile iletişime geçilerek öğretmen, veli ve öğrencilere yetkili kişiler tarafından eğitim verildi.

ÖNERİLER

Sosyal deneyler, empati oluşturma sürecinde öğrenciler üzerinde oldukça etkili olmuştur. Lise müfredatlarında dezavantajlı bireylerle ilgili konular ve uygulama yapılabilecek düzenlemeler eklenebilir.

Yetkili kurumlar tarafından okullarla işbirliğine giderek dezavantajlı bireyler için okullarda iletişim kurma yolları, farklılıkları kabullenebilme ve farkındalık çalışmaları yapılmalıdır.

Küçük yaşlarda eğitimlerin verilmesi sorunun çözümüne katkı sağlayabilir.

Okullarda çevre konulu çalışmalarda ödüllendirme yöntemleri uygulanabilir.

Sosyal farkındalık ve empati konulu ulusal yarışmalar düzenlenerek çocuklar ve gençlerde empati bilinci geliştirilmelidir.

Günlük hayatımızda okullarda verilen eğitimin yanı sıra özellikle ev hanımlarına verilecek eğitimlerle engelli bireylere yönelik olumsuz bakış açısının engellenmesine sağlanabilir.

Doğuştan görme engelini rağmen realist tarzda resim yapan sanatçı Eşref ERMAĞAN ile ilgili bilimsel araştırmalar yapılmalı ve tüm dünya ya tanıtılmalıdır.

Engelli sanatçıları gençlerle buluşturacak ve kendilerini daha iyi ifade edebilecekleri sempozyumlar düzenlenebilir.

Engellerin ortadan kaldırılması ve ortamların elverişli hale getirilmesiyle çevresel faktörler, insanların içinde buldukları ve yaşadıkları fiziksel, sosyal ve tutumsal çevre (örneğin ürün ve teknolojiler, doğal çevre, destek ve ilişkiler, tutumlar, hizmetler, sistemler, politikalar) üzerinde düzenlemelere gidilmelidir.

Empati bilinci oluşturma amacı ile ulusal stratejisi ve eylem planı geliştirilebilir ve bunların uygulanması için farklı sektörlerin sorumluluklarından faydalanılabilir.

Yöneticiler ulusal engellilik stratejisi ve eylem planının uygulanmasını finanse etmek için mevcut kamu hizmetlerine yeterli düzeyde kaynak aktarabilirler.

KAYNAKLAR

- Ataman, A. (1997). Türkiye'de özel eğitime yeni yaklaşımlar. Millî Eğitim Dergisi, 136, s. 2223.
- Artut, K. (2002). Sanat eğitimi kuramları ve yöntemleri, (2.baskı) Ankara: Anı Yayıncılık
- Çağlar, S. (2009). Uluslararası hukuk ve türk hukuk sisteminde engellilerin eğitim hakkı ve devlet yükümlülükleri, İstanbul: Beta Yayınevi.
- OECD-AB ve Türkiye verileri (2023).
- Onan, MA, Turp, AB, Saltık, A., Akyürek, NALAN, Taşkiran, C., & Himmetoğlu, O. (2005). Primer omental gebelik: Olgu sunumu. İnsan Üreme, 20 (3), 807-809.

ACİL TOPLANMA LEVHALARINDA FARKINDALIK KAZANDIRAN ETKİLEŞİMLİ AFET YÖNETİM SİSTEMİ TASARIMI

İnşaat Teknolojileri Öğretmeni Sevgi BAYRAM
Batman Cumhuriyet Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi
ORCID ID: 0009-0001-2512-8401

ÖZET

Son zamanlarda okul, park, bahçe, kamu binaları bahçeleri vs. yerlerde gördüğümüz acil toplanma yeri levhaları dikkatimizi çekmektedir. Çevremizde gördüğümüz açık alanlarda sadece yeşil levhalar çok geri planda kalmakta, hatta hangi amaçla kullanıldığı bilinmemektedir. Bu projede; bulunduğumuz yakın çevreden başlayarak, levhaların bulunduğu alanlarda uygulanacak etkileşimli bir güvenli alanlar ve ayakkabı tasarımı yapılacaktır. Bir eğitim kiti niteliğinde olacak metaryeller robotik kodlama ve uygun yazılımlar desteklenecektir. Bu konudaki çalışmalarımıza literatür taraması yaparak başlayacağız. Bu levhalar nedir, niçin asılır, yerlerinin seçiminde nelere dikkat edilir gibi soruların cevapları araştırılacaktır. AFAD müdürlüğünün hazırlamış olduğu e-devlet uygulamasında bulunan “acil toplanma alanı bilgisi sorgulama” sayfasının incelenerek ikamet adresine en uygun toplanma alanları incelenecektir. Bununla ilgili uygulama geliştirilecek, kullanıcılar buradan nasıl yararlanacak, ne tür bilgilere ulaşacakları aktarılacaktır. Daha sonra bu yazılımı destekleyecek etkileşimli renk haritaları kullanılacak, üzerinde yürünebilir platform hale getirilecektir. Giyilebilir günlük ayakkabılara yerleştirilecek arduino programında kodlanacak, rfid sensörler, acil toplanma bölgeleri eşlettirilecektir. Sesli yanıtların mp3 modülle ses çıkışı verilecektir. Bu alanların kullanma talimatının seslendirildiği alanlarda kazanılacak puanlar işaretlenecek takım destekli eğitsel olarak ilgili derslerde kullanılacaktır. Yaptığımız proje ile Eylül 2019 yılında yayınlanan e-devlet “acil toplanma alanı bilgisi sorgulama” sayfası tanıtılarak herkesin kendi ikamet alanına göre incelenmesi sağlanacaktır. Uygulama ile il, ilçe, mahalle ve sokak ismini girerek ev ve iş yerlerine en yakın toplanma alanları öğrenilebilecektir. Olası deprem ve afet anında en yakın alana gitmeleri için önceden bilgilendirme yapılmış olacaktır. Etkileşimli renk haritaları ve yürünebilir platformlar, levhaların bulunduğu

bölgelerdeki güvenli alanları belirgin hale getirerek, insanların hızlı ve etkili bir şekilde bu alanlara ulaşmalarına yardımcı olacaktır. Giyilebilir ayakkabılardaki entegre teknolojiler, kullanıcılara sesli talimatlar vererek, puan sistemleri aracılığıyla eğitim ve bilinçlendirme sağlamaktadır. Sonuç olarak, projemiz, acil durum bilincini artırma, güvenli alanlara erişimi kolaylaştırma ve bireylerin afet durumlarına daha hazırlıklı olmalarını sağlama amacıyla başarılı bir şekilde uygulanmıştır. Bu projenin toplumda geniş bir etki yaratması ve acil durum hazırlıklılığını artırması beklenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Afet, Acil Durum Toplanma Alanları, Risk Matrisi, Deprem Yapı Riski, Afet Risk Yönetimi

INTERACTIVE DISASTER MANAGEMENT SYSTEM DESIGN THAT RAISES AWARENESS IN EMERGENCY MEETING BOARDS

ABSTRACT

Recently, schools, parks, gardens, public buildings gardens etc. The emergency meeting place signs we see in places attract our attention. In the open spaces we see around us, only green signs remain in the background, and it is not even known for what purpose they are used. In this project; Starting from our immediate surroundings, an interactive safe areas and shoe design will be designed to be applied in the areas where the signs are located. Robotic coding and appropriate software will be supported by the materials, which will be in the nature of a training kit. We will start our work on this subject by conducting a literature review. Answers to questions such as what these signs are, why they are hung, and what to pay attention to when choosing their location will be investigated. The “emergency assembly area information inquiry” page in the e-government application prepared by the AFAD directorate will be examined and the most suitable assembly areas for the residence address will be examined. An application will be developed for this, and how users will benefit from it and what kind of information they can access will be explained. Later, interactive color maps will be used to support this software and it will be made into a walkable platform. It will be coded in the Arduino program to be placed on wearable daily shoes, and RFID sensors and emergency assembly areas will be paired. Voice responses will be output via mp3 module. The points earned in the areas where the instructions for use of these areas are voiced will be marked and used in team-supported educational lessons. With our project, the e-government “emergency assembly area information inquiry” page, published in September 2019,

will be introduced and everyone will be examined according to their area of residence. With the application, you can learn the closest meeting areas to homes and workplaces by entering the city, district, neighborhood and street name. In case of a possible earthquake or disaster, they will be informed in advance so that they can go to the nearest area. Interactive color maps and walkable platforms will help people reach these areas quickly and effectively by making safe areas in areas where signs are located. Integrated technologies in wearable shoes provide voice instructions to users and provide education and awareness through point systems. As a result, our project has been successfully implemented with the aim of increasing emergency awareness, facilitating access to safe areas and ensuring that individuals are better prepared for disaster situations. This project is expected to have a broad impact on society and increase emergency preparedness.

Keywords: Disaster, Emergency Meeting Boards, Disaster Risk Management, Risk Matrix, Disaster Building Risk, Disaster Risk Management

GİRİŞ

Günümüzde doğal oluşumlara ek olarak teknolojik gelişmelere bağlı gerçekleşen afetler, tüm kurumlar ve toplumsal kesimler için olduğu gibi, eğitim ve öğretim kurumları için de risk oluşturmaktadır. Deprem, yangın, sel gibi afetlerde eğitim kurumlarında çalışanların ve öğrenim görenlerin de tehdit altında olduğu bir gerçektir. Afet, en genel ifadesiyle, insanların beklemediği anda meydana gelen ve beraberinde çeşitli zararlara yol açan olaydır. Afetler, doğal ve yapay olarak iki genel sınıfa ayrılmaktadır. Doğal afetler, deprem, yanardağ, tsunami, heyelan gibi jeoloji kökenli ve yıldırım, sel, taşkın, fırtına, hortum, dolu, kuraklık gibi meteoroloji kökenli olabilmektedir. Bunlar arasında deprem ve sel başı çekmektedir. Son zamanlarda okul, park, bahçe, kamu binaları bahçeleri vs. yerlerde gördüğümüz acil toplanma yeri levhaları dikkatimizi çekmektedir. Çevremizde gördüğümüz açık alanlarda sadece yeşil levhalar çok geri planda kalmakta, hatta hangi amaçla kullanıldığı bilinmemektedir.

Yapacağımız bu çalışmada,

Afet öncesinde, afet sırasında ve sonrasında özellikle toplanma alanları, halkın öncelikli ve güvenli toplanacağı alanlar hakkında farkındalık kazandırmak,

Bu alanların büyüklükleri ve konumlarının planlanması kadar, kolay fark edilebilir ve hızlı erişilebilir bir tasarım ortaya çıkarmak,

Afet öncesi eğitimde, özellikle afet farkındalık eğitimlerinde kullanılacak giyilebilir teknoloji destekli acil toplanma alanlarındaki işaret levhalarında bilgilendirme ve yönlendirme büyük rol oynamaktadır.

Bulduğumuz yakın çevreden başlayarak, bilgilendirme ve yönlendirme faaliyeti ile levhaların bulunduğu alanlarda uygulanacak etkileşimli bir güvenli alanlar ve ayakkabı tasarımı yapılacaktır.

Toplanma alanları, afet sonrasında insanlara kendilerini güvende hissedebilecekleri bir alanda bulunmaları, yaşadıkları büyük şoku atlatabilmeleri, yakınları ile biraraya gelebilmeleri ya da haberleşebilmelerine imkan yaratan hayati öneme sahip alanlardır. Afet gerçekleşikten sonraki ilk 12 24 saatlik zaman dilimi, afete maruz kalan insanların ihtiyaç duyacağı güvenli toplanma alanlarına erişimi, sağlıklı bilgiye ulaşımı, yerel düzeydeki yetkililerin bilgilendirme yapması, olası kargaşaların önüne geçilmesi bakımından en fazla öneme sahip olan zaman dilimidir (Şekil 1).

Şekil 2. AFAD'ın Stratejik Alanlar ve Amaçları



Afet öncesi aşamada afet risklerinin belirlenmesi ve azaltılması ile afet sonrası aşamada hızlı ve etkin bir iyileşme sürecinin yürütülmesinde yeni teknolojik araçların rolü ve sağladığı fırsatlar önemlidir. Afet öncesi ve afet sonrası aşamalarında başvuru alanları teknolojik araçların kullanım alanları Tablo 1'de sunulmuştur.

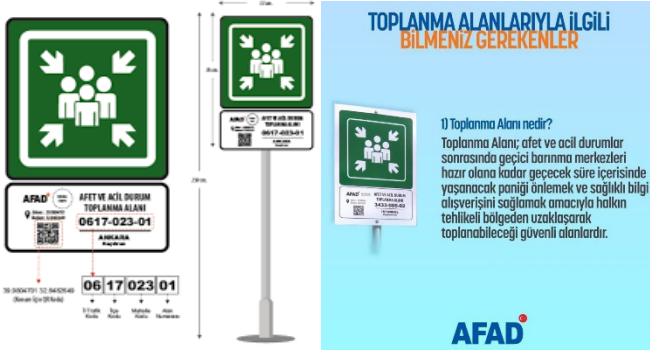
Tablo 1. Afet yönetim süreçlerinde teknolojik araçların kullanım alanları

Afet Yönetim Süreci	Evre	Kullanım Alanları
Afet Öncesi Aşama	Zarar Azaltma	Risk ve tehlike analizleri
		Kırılganlığın ölçülmesi
		Kentsel sosyal parametreler
		Altyapı ve erişim olanakları
	Hazırlık	Tahliye ve kaçış planları
		Tatbikatlar ve eğitimler
		Erken uyarı sistemleri
		Acil durum iletişim sistemleri
		Taraflar arası koordinasyon
	Afet Sonrası Aşama	Müdahale
Blok zincir tabanlı izleme		
Akıllı ses ve görüntü tarama		
5G teknolojisi		
Big Data uygulamaları		
İyileştirme		Hasar tespit projeleri
		Yeniden inşaat projeleri
		Veri analizleri

Belirlenen bölgelerde, ayakkabı alt kısmında yer alan rfid sensörü, .AFAD müdürlüğünün hazırlanmış olduğu e-devlet uygulamasında bulunan “acil toplanma alanı bilgisi sorgulama” sayfasının incelenerek ikamet adresine en uygun toplanma alanları zemin üzerine özel olarak yapılan rfid frekans kodları ile eşleşme yapacaktır. Her bir tabelanın hemen yanında bulunan numaralar sırasıyla il trafik kodunu, ilçe kodunu, mahalle kodunu ve alan numarasını temsil etmektedir (Şekil 2). Zemin üzerine belirlenecek kabartmaları alana konulacak rfid sensörler tabelanın dairesel olarak belli aralıklarda yerleştirilecek ve toplamda 4 adet zeminde kullanılacak, o alanla ilgili

bilgi ve önlemleri sesli olarak söyleyecektir. Pil ya da şarj ile çalıştırılacak ürün rahatça vücut üzerinde taşınacak ağırlıkta üretilecektir. Yaptığımız işin Bununla ilgili uygulama geliştirilecek, kullanıcılar buradan nasıl yararlanacak, ne tür bilgilere ulaşacakları aktarılacaktır.

Şekil 2. AFAD Acil Toplanma Alanları Bilgilendirme



Her bir tabelanın hemen yanında bulunan numaralar sırasıyla il trafik kodunu, ilçe kodunu, mahalle kodunu ve alan numarasını temsil etmektedir. Zemin üzerine belirlenecek kabartmaları alana konulacak rfid sensörler tabelanın dairesel olarak belli aralıklarda yerleştirilecek ve toplamda 4 adet zeminde kullanılacak, o alanla ilgili bilgi ve önlemleri sesli olarak söyleyecektir. Pil ya da şarj ile çalıştırılacak ürün rahatça vücut üzerinde taşınacak ağırlıkta üretilecektir. Yaptığımız işin sonunda giyilebilir teknoloji ürünü olan ve mevcut ayakkabılarda da uygulanmak üzere bir tasarım geliştirilecek, kullanıcılar buldukları bölgede acil toplanma levhaları yakınlarında bulduklarına zaman gerekli bilgilendirmeler sesli olarak aktarılacaktır.

KULLANILACAK YÖNTEM VE MATERYALLER

Bu projeye mühendislik tasarım süreci basamakları izlenerek başlanmıştır. İlk olarak görme engellilere yönelik tasarım ile ilgili iyi bir ön araştırma yapıлып, yapılan çalışmaların onların sanatsal olarak katkısı ilgili araştırma daraltılmıştır. Geçmişten bugüne kadar yapılan çalışmaların eğitim materyali olarak eksikliği tanımlanmış, bu tasarımlarda kullanıcı talebi ve teknolojik tasarımlar üzerinde beyin fırtınası tekniği kullanılarak tartışma yapılmıştır. Görme engellilerin sanat içerikli görsel materyallere ilişkin teknolojiler ve bu teknolojik tasarımların görsel, işitsel ve dokunsal özellikleri araştırma yapılarak, yapacağımız tasarımın genel özellikleri

belirlenmiştir. Taslak tasarımlar hazırlanarak, görme engellilerin özellikle seçilen sanatsal çalışmaların diğer duyu yeteneklerini kullanarak algılama süresi ve özellikle renk kavramından yola çıkarak, uygun teknolojiler kullanılarak sesli olarak aktarılması çözüm önerisine yönelik araştırmalar yapılmıştır. Bu tasarım önerisi geliştirerek oluşturduğumuz prototip test edilerek deneysel yöntem kullanılmıştır.

Tablo 1. Proje İş ve Zaman Çizelgesi

Eylül	Ekim	Kasım	Aralık	Ocak
1	2	3	4	5
Empati Yerde gözlem ve kullanıcıyı anlama Hedef Kitle	Tanım Problemi tanımlama ve çerçevesini belirleme Literatür Taraması	Fikir Üretme Çözüm için fikirler, beyin fırtınası Acil Toplama Aya Kızı Sistemini tasarlanması	Prototip Hızlı prototip kavramları geliştirme Deney	Test Kavramları hızlıca test etme, geridönüş alma ve süreci yineleme Sonuç Analizi

Projemizde ayakkabının ön kısmına zemine yakın konulacak ve bu alanlarda rfid sensörü adı verilen bir sistemde alt kısımda acil toplama levha alanlara rfid kart tanımlanacaktır. Bu ayakkabılar için uygun tasarımlar eskizle belirlenmiştir. Zeminde manyetik levha ile üzerinde yayaların kullanıma uygun ayakkabılar, zeminin tanımlanan sensöre uygun bir sistem tarafından eşlenecektir ve yayaların için bu alanlara girdiklerinde, hedefe yaklaştıkça o alanlar hakkında sesli bilgi verecektir (Çizim 1).

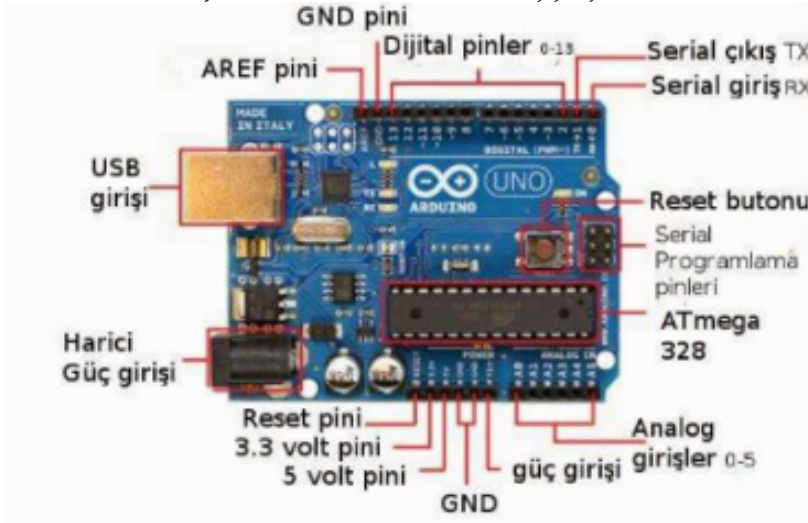
Çizim 1. Acil Toplama Ayakkabı Ön Görünüş ve Tasarım Eskizi



Yapılan 3d tasarımlar ile elastik ayakkabı üzerine uygun sistemde yerleştirilmiştir. 1 Adet Arduino Uno, 1 Adet Wtv020 MP3 Modül, 1 Adet RC522 RFID Kartı, 2 Adet 10k direnç, 1 Adet 10k potansiyometre, 1 Adet Hoparlör Modülü kullanılacak, ayakkabı hareketi sağlanacaktır. Bu sisteme ek olarak enerji sistemi LI-ON Bataryalarla sağlanacaktır.

Bu projede kullanılan elemanlardan Ardunio, üzerinde bulunan mikroişlemciye komut gönderilebilmektedir Donanımı programlamak için Wiring tabanlı Arduino Programlama dili ve Arduino yazılım geliştirme aracı (IDE) gereklidir (Şekil 3).

Şekil 3. Arduino Uno Kartı ve Giriş Çıkışlar



Radyo frekansı ile tanımlama sistemi Rfid, radyo frekansı kullanarak nesnelere tekil ve otomatik tanıma yöntemidir. RFID etiketi, radyo frekansı ile yapılan sorguları almaya ve cevaplamaya olanak tanıyan bir silikon yonga, anten ve kaplamadan meydana gelir. Yonga, etiketin üzerinde bulunduğu nesne ile ilgili bilgileri saklar. Anten, radyo frekansı kullanarak nesne bilgilerini okuyucuya iletir. Kaplama ise etiketin bir nesne üzerine yerleştirilebilmesi için yonga ve anteni çevrelemektedir.

Çalışmada 8 Kbit'lik hafızaya sahip ve 3.7x30.5x5.3mm ebatlarında bulunan RFID yapışkan etiketler kullanılmıştır. Şekil 1'de yapısı verilen RFID etiketleri, radyo dalgaları ile veri saklama ve yönetme işlemlerinde kullanılan pasif etiket türüdür. Bu etiketler okuyucuları yardımı ile maksimum 10 cm mesafeden okunabilmektedir. RFID etiketlerin kullanım alanına göre farklılık göstermesi, her etikette bulunan kimlik numarası

MY ADVENTURE OF FOUR YEARS

MİMAR SİNAN PRIMARY SCHOOL

SCOPE

Within the scope of the Best Practices in Education Project, my class has a notebook that is kept from one to the end of the fourth grade. In this notebook, there are our memories and our experiences together for four years. Activities within the scope of the activity: As of January 12, 2017, I started keeping a notebook with my students. Until the end of primary school, they had a place where they could express themselves in certain periods so that they could see their differences, changes and developments, relive their memories, look at their future with more confidence and be at peace with their past. It became a notebook .. Starting from the first grade, I had various studies done in order to discover and observe manual skills, language development, literacy development, emotional development, and imaginary worlds. I wrote special memories for them. (When they first started to read and write, when they painted children for the first time, when they made friends for the first time and told them their poems, how they felt for their teachers, when they had to leave their school after the disaster, their return...) They will look at their notebooks and see this four-year period when they become adults. and they will face a process that they expect to go back and enter. As their teacher, I will write my feelings on the last pages of these notebooks. At the end of the year, I will present the notebooks with specially prepared covers to my students. Glad you became my students. The little residents of the primary school are excited, timid, a little tearful. They are intertwined with the realities of life and the social environment. For years, when we thought we would remain children, sometimes mischief, sometimes sadness, sometimes worry always left good memories. Will those years ever be forgotten? Primary school teacher, school number, friendships are unforgettable and very special. The best memories of our lives are hidden in our childhood. Let's not tear out our inner child. Let's strive for our dreams. They have an innocent world and they see the world better. That's why they put these memories in their notebooks so that they can smile years later, see the differences and developments (language-reading-writing-emotional-painting-imagination

world-hand skills) that have occurred in them during these four years, and have memories to tell their own children in the future. We kept such a notebook for them to look at and remember. Purpose

From the time they start school to the end of primary school, to enable them to see the developments and differences in themselves, language development, dexterity development, painting development, literacy development, emotional development, to see the benefits of their imagination and to realize the changes that occur in themselves over the years. Then when they look at this notebook, it's good to be able to say. Content

Being a child is the most curious thing, learning everything and experiencing a period in which they want to develop as soon as possible. It's not doing your best to achieve your goals. The real thing is shedding tears and a mouthful of laughter. This is the period in which they look at our "My Four Years Adventure" notebook that we prepared when we are adults and wait to go back and get into it.

I am thinking. The little residents of the primary school are excited, timid, a little tearful.

Target Audience

Students

The number of participants

30 students and a teacher

Situation

The activity has been completed.

Result: The project was applied to 30 students. Until the date of application for the project, 22 activities were carried out. Since the project completion date was 30 May 2020, the activities continued. At the end of the project, an adventure book was created for each student as a concrete output.

REASON

Being a child is the most curious thing, learning everything and experiencing a period when they want to develop as soon as possible. It's not doing your best to achieve your goals. The real thing is shedding tears and a mouthful of laughter. I think of this period as a period in which they look back at our "My Four-Year Adventure" notebook that we prepared when we are adults and wait to get into it. . The little residents of the primary school are excited, timid, a little tearful. They are intertwined with the

realities of life and the social environment. For years, when we thought we would remain children, sometimes mischief, sometimes sadness, sometimes worry always left good memories. Will those years ever be forgotten? Primary school teacher, school number, friendships are unforgettable and very special. The best memories of our lives are hidden in our childhood. Let's not tear out our inner child. Let's strive for our dreams. They have an innocent world and they see the world better. That's why they put these memories in their notebooks so that they can smile years later, see the differences and developments (language-reading-writing-emotional-painting-imagination world-hand skills) that have occurred in them during these four years, and have memories to tell their own children in the future. We kept such a notebook for them to look at and remember. We kept this notebook in order to give our inner child the opportunity to meet our own children, to look at the world with that child's eyes, to be at peace with our past and future with those colorful and pure emotions.

DESCRIPTION OF ACTIVITIES

January 12, 2017 :Writing various sentences due to their first reading and writing skills January 19, 2017:Writing sentences with the theme of wood March 16, 2017:Writing sentences about reading, drawing pictures 24 March 2017:Determining and writing class rules May 24, 2017:Writing on the theme of report card excitement and drawing May 30, 2017: Writing and drawing on the theme of cleanliness and its importance October 10, 2017: Writing on the topic of second grade and my feelings 08 December 2017: Writing and drawing on the theme of the importance of good writing 04 January 2018: Writing on the topic of clean environment and drawing 05 January 2018: Drawing pictures and writing on the theme of report card excitement 16 January 2018: Writing their first poem on My Dear Mom 22 February 2018: Writing their feelings when they learned the first multiplication in math class 11 December 2018: Telling their favorite friend and drawing 08 January 2019:Writing your feelings about the end of the first semester 15 January 2019:Drawing and writing about the last days 04 February 2019:Writing on the beginning of the 2nd semester and feelings 27 May 2019:Bit writing about the feelings that work creates in them 10 October 2019: Writing about the disaster they experienced and their feelings about their new school 07 January 2020: Writing about their feelings about another school 10 January 2020: Writing a poem about my first poem 10 January 2020: Drawing a picture on the report card day February 06, 2020:Writing and painting your feelings about the last months of primary school.

METHOD

In our “My Four Year Adventure” forensic project, we discussed being a child, growing up, developing, not being afraid and dreaming, memories and saying good luck after years and smiling sweetly. This project has contributed a lot to my students. They have become more self-confident, looking to the future with more confidence, at peace with the past -with themselves and their values, feeling warm-loving-candid feelings, collecting beautiful memories, realizing their child’s perspective on the world, discovering, dreaming and most importantly believing in themselves.

PROJECT DURATION

Start Date: 12 January 2017 End Date: 30 May 2020

4. Results of the Project

OBSERVED EFFECTS ON TARGET GROUPS/BENEFITS

The project contributed to the generation of more self-confident, more confident looking to the future, at peace with themselves, their past and their values. Being able to go back to the four-year process gave them the opportunity to get to know themselves better. In four years, they saw their perspective on the world. It helped them collect good memories. Project completed.

PROJECT PRODUCTS/CONFIDENTIAL OUTCOMES

The project was applied to 30 students. Until the date of application for the project, 22 activities were carried out. Since the project completion date is 30 May 2020, the activities will continue. At the end of the project, an adventure book was created for each student as a concrete output.

SUSTAINABILITY

The tangible effects of project activities on students may be permanent. Once the project is completed, it can be maintained through journaling. No funding is required to be sustained after the end of the project.

VISIBILITY ACTIVITIES

Information was given at parent meetings. School administration, parents, teachers and students were informed.

Supervisor Teacher: DİLEK FIRAT AKSOY

OBJECTIVES

From the time they start primary school to the end of primary school, to enable them to see the developments and differences in themselves, language development, dexterity development, painting development, literacy development, emotional development, to see the benefits of their imaginations and to realize the changes that occur in themselves over the years. Then, when they look at this notebook, it is to ensure that they can say good luck, to keep a special memory for the students.

Being a child is the most curious thing, learning everything and experiencing a period when they want to develop as soon as possible. It's not doing your best to achieve your goals. The real thing is shedding tears and a mouthful of laughter. I think of this period as a period in which they look back at our "My Four-Year Adventure" notebook that we prepared when we are adults and wait to get into it. . The little residents of the primary school are excited, timid, a little tearful. They are intertwined with the realities of life and the social environment. For years, when we thought we would remain children, sometimes mischief, sometimes sadness, sometimes worry always left good memories. Will those years ever be forgotten? Primary school teacher, school number, friendships are unforgettable and very special. The best memories of our lives are hidden in our childhood. Let's not tear out our inner child. Let's strive for our dreams. They have an innocent world and they see the world better. That's why they put these memories in their notebooks so that they can smile years later, see the differences and developments (language-reading-writing-emotional-painting-imagination world-hand skills) that have occurred in them during these four years, and have memories to tell their own children in the future. We kept such a notebook for them to look at and remember. We kept this notebook in order to give our inner child the opportunity to meet our own children, to look at the world with that child's eyes, to be at peace with our past and future with those colorful and pure emotions.

January 12, 2017 :Writing various sentences due to their first reading and writing skills
January 19, 2017:Writing sentences with the theme of wood
March 16, 2017:Writing sentences about reading, drawing pictures
24 March 2017:Determining and writing class rules
May 24, 2017:Writing on the theme of report card excitement and drawing
May 30, 2017: Writing and drawing on the theme of cleanliness and its importance
October 10, 2017: Writing on the topic of second grade and my feelings
08 December 2017: Writing and drawing on the theme of the importance of good writing
04 January 2018: Writing on the topic of clean environment and drawing
05 January 2018: Drawing pictures and writing on the theme of report card excitement
16 January 2018: Writing their first poem on My

Dear Mom 22 February 2018: Writing their feelings when they learned the first multiplication in math class 11 December 2018: Telling their favorite friend and drawing 08 January 2019: Writing your feelings about the end of the first semester 15 January 2019: Drawing and writing about the last days 04 February 2019: Writing on the beginning of the 2nd semester and feelings 27 May 2019: Bit writing about the feelings that work creates in them 10 October 2019: Writing about the disaster they experienced and their feelings about their new school 07 January 2020: Writing about their feelings about another school 10 January 2020: Writing a poem about my first poem 10 January 2020: Drawing a picture on the report card day February 06, 2020: Writing and painting your feelings about the last months of primary school.

In our “My Four Year Adventure” forensic project, we discussed being a child, growing up, developing, not being afraid and dreaming, memories and saying good luck after years and smiling sweetly. This project has contributed a lot to my students. They have become more self-confident, looking to the future with more confidence, at peace with the past -with themselves and their values, feeling warm-loving-candid feelings, collecting beautiful memories, realizing their child’s perspective on the world, discovering, dreaming and most importantly believing in themselves.

The little residents of the primary school are excited, timid, a little tearful. They are intertwined with the realities of life and the social environment. For years, when we thought we would remain children, sometimes mischief, sometimes sadness, sometimes worry always left good memories. Will those years ever be forgotten? Primary school teacher, school number, friendships are unforgettable and very special. The best memories of our lives are hidden in our childhood. Let’s not tear out our inner child. Let’s strive for our dreams. They have an innocent world and they see the world better. That’s why, in order for them to smile years later, to see the differences and developments (language-reading-writing-emotional-painting-imagination world-hand skills) that have occurred in them during these four years, to have memories to tell their own children in the future,

PURPOSE

From the time they start school to the end of primary school, to enable them to see the developments and differences in themselves, language development, dexterity development, painting development, literacy development, emotional development, to see the benefits of their imagination and to realize the changes that occur in themselves over the years. Then when they look at this notebook, it’s good to be able to say.

Being a child is the most curious thing, learning everything and experiencing a period in which they want to develop as soon as possible. It's not doing your best to achieve your goals. The real thing is shedding tears and a mouthful of laughter. This is the period in which they look at our "My Four Years Adventure" notebook that we prepared when we are adults and wait to go back and get into it.

I am thinking. . The little residents of the primary school are excited, timid, a little tearful. They are intertwined with the realities of life and the social environment. For years, when we thought we would remain children, sometimes mischief, sometimes sadness, sometimes worry always left good memories. Will those years ever be forgotten? Primary school teacher, school number, friendships are unforgettable and very special.

The best memories of our lives are hidden in our childhood. Let's not tear out our inner child. Let's strive for our dreams. They have an innocent world and they see the world better. That's why they put these memories in their notebooks so that they can smile years later, see the differences and developments (language-reading-writing-emotional-painting-imagination world-hand skills) that have occurred in them during these four years, and have memories to tell their own children in the future. We kept such a notebook for them to look at and remember.

In our "My Four Year Adventure" forensic project, we discussed being a child, growing up, developing, not being afraid and dreaming, memories and saying good luck after years and smiling sweetly. This project has contributed a lot to my students. They have become more self-confident, looking to the future with more confidence, at peace with the past -with themselves and their values, feeling warm-loving-candid feelings, collecting beautiful memories, realizing their child's perspective on the world, discovering, dreaming and most importantly believing in themselves.

OBSERVED EFFECTS ON TARGET GROUPS/BENEFITS

The project contributed to the generation of more self-confident, more confident looking to the future, at peace with themselves, their past and their values. Being able to go back to the four-year process gave them the opportunity to get to know themselves better. In four years, they saw their perspective on the world. It helped them collect good memories. Project completed.

I would like to present this project to you. My project can be expanded. It has continuity. There is no financial obligation throughout the project.

The project can be implemented in all schools in our country.

We presented it to other schools in Istanbul in the exhibition of good examples in education.

We received our award from the hand of our Honorable Director of National Education, Levent Yazıcı.

Our assigned students toured the other stands and listened to the presentations. We were very happy.

At the same time, I worked in Etwinning, Teknofest, Erasmus projects. We enjoy and are proud to be in projects with my students.

We will continue to improve for myself and my students. I hope we will meet with you as well. I will be happy and excited about this.

I would like to participate in the symposium. I think it will contribute to my personal and professional development.

The school I work in is in a disadvantaged area. Every platform I am in brings more benefits to my students. I do everything I can to help them grow up as self-aware and self-confident individuals. I love my job very much.

I hope to see you very soon in order to further benefit from this profession that I love. Happy, healthy and good days.

see you later..

Good days..